AR100 iSAQB® Certified Professional for Software Architecture - Foundation Level (CPSA-F)

Kurzbeschreibung:

In diesem Kurs **AR100 iSAQB® Certified Professional for Software Architecture - Foundation Level (CPSA-F)** erleben Sie an einem konkreten Fallbeispiel, wie Softwarearchitektur in einem iterativen Ansatz nachvollziehbar entsteht.
In den ersten Tagen liegt der Fokus auf dem methodischen Handwerkszeug zur Architekturentwicklung. Der vierte Tag ist dann als Vorbereitung auf die iSAQB® Zertifizierung konzipiert und fokussiert auf die theoretische und technische Grundlage von Softwarearchitekturen. Als Abschluss der Schulung wird die Prüfung zum iSAQB® Certified Professional for Software Architecture abgelegt.

Zielgruppe:

Der Kurs **AR100 iSAQB® Certified Professional for Software Architecture - Foundation Level (CPSA-F)** richtet sich vor allem an:

- Softwarearchitekt
- Softwareentwickler

Voraussetzungen:

Grundlegende Kenntnisse in UML und praktische Programmiererfahrung sind für die effektive Teilnahme an diesem Kurs **AR100 iSAQB® Certified Professional for Software Architecture - Foundation Level (CPSA-F)** von Vorteil.

Sonstiges:

Dauer: 4 Tage

Preis: 2340 Euro plus Mwst.

Ziele:

Erlernen Sie in diesm Kurs **AR100 iSAQB® Certified Professional for Software Architecture - Foundation Level (CPSA-F)** das methodische Handwerkszeug zur Architekturentwicklung und bereiten Sie sich anschließend auf die Prüfung zum iSAQB® CPSA vor.

Sie können problembezogene Entwurfsentscheidungen auf Basis vorab erworbener Praxiserfahrungen treffen. Sie können mit anderen Projektbeteiligten wesentliche Softwarearchitekturentscheidungen abstimmen. Sie können Softwarearchitekturen auf Basis von Sichten, Architekturmustern und technischen Konzepten dokumentieren und kommunizieren.

Inhalte/Agenda:

- ♦ **Grundlagen**
  - ♦ ◊ Rolle und Aufgaben des Software-Architekten
    ◊ Architektur im Software-Lebenszyklus
    ◊ Zusammenhang zwischen Architektur und Organisation (Conway's Law)Projekt- vs. Architekturziele
    ◊ Anforderungen, Rahmenbedingungen und Qualitätsmodelle
- ♦ ◊
- ♦ **Entwurf**
  - ♦ ◊ Richtiges Schneiden von Bausteinen und Schnittstellen
    ◊ Prinzipien und Heuristiken
    ◊ Mustersprachen DDD
    ◊ Architekturmuster (Schichten, SOA, Microservices, ...)
    ◊ Entwurfsmuster (Adapter, Factory, Observer, ...)
    ◊ Übergreifende Konzepte (Logging, Fehlerbehandlung, Virtualisierung, ...)
    ◊ Entwurfsentscheidungen
- ♦ ◊
- ♦ **Beschreibung und Kommunikation**
  - ♦ ◊ Baustein-, Laufzeit- und Verteilungssicht
    ◊ Beschreibung mit UML
    ◊ Vorlagen
    ◊ Frameworks für die Architekturbeschreibung
- ♦ ◊
- ♦ **Qualität**
  - ♦ ◊ Architekturmetriken
    ◊ Review mit ATAM

♦ **Viele praktische Beispiele und Tipps**

♦