

Software-Architektur und Methoden

CON ● **ECT**
BUSINESS ACADEMY



Juli 2006 bis Juni 2007

- **Mastering Software Architectures**
- **Effektives Requirements Engineering mit UML**
- **Aufwandschätzung in Software-Projekten**
- **Application Lifecycle Management**
- **ISTQB®-Certified Tester, Foundation Level**
- **Agile Software-Entwicklung – Mit minimalem Aufwand zu maximalem Erfolg**
- **Agiles Projektmanagement – Iterativ-inkrementelle Software-Entwicklung**

Referenten:

Christiane Gernert (Beraterin)

Peter Hruschka (Atlantic Systems Guild)

Anastasios Kyriakopoulos (SQS)

Reinhold Thurner (Berater)

Ernest Wallmüller (Qualität und Informatik)

Seminarkooperationen mit:



COMPUTERWELT



Institut für
Informatik der
Universität
Zürich



Mastering Software Architectures

3 Tage Intensivtraining für Software-Architekten

Referent:
Peter Hruschka (Atlantic Systems Guild)

Zielsetzung

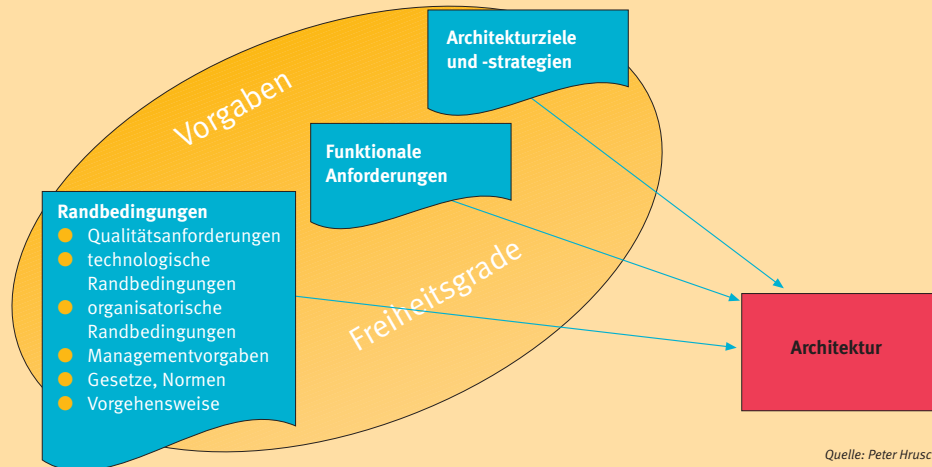
Software-Architekturen bestimmen entscheidend über den Erfolg von IT-Projekten. Die letzten Jahre haben einen deutlichen Fortschritt in den Grundlagen guter Software-Architekturen gebracht, die jedem praktizierenden Architekten und Designer

vertraut sein sollte. In diesem intensiven Training lernen Sie das Handwerkszeug eines erfolgreichen Architekten kennen: Wie geht man vor? Wie dokumentiert man? Welche Hilfsmittel stehen uns zur Verfügung? Wie bewertet man die Qualität des Ergebnisses?

Zielgruppe

Das Seminar wendet sich an alle, die in IT-Projekten die Struktur der Lösung verantworten: vorrangig an Software-Architekten, Designer, Programmierer und Qualitätssicherer, aber auch an Systemanalytiker, die die Denkart von Designern besser verstehen wollen. Auch Projektmanager lernen die Gründe für Strukturentscheidungen kennen und können somit ihre Teams optimal aufstellen.

Einflussfaktoren für Architekturen



Behandelte Themen

Rund um Software-Architekturen

- Was sind Software-Architekturen?
- Die Rolle des Software-Architekten
- Die Bedeutung von Zielen und Randbedingungen

Bausteine von Software-Architekturen

- Was kennzeichnet einen guten Baustein?
- Wie werden Bausteine zusammengesetzt?
- UML-Notationen für Baustein

Dokumentation und Sichten

- Die drei wichtigsten Sichten: Bausteinsicht, Laufzeitsicht und Verteilungssicht
- Ausdrucksmittel für die Sichten

Designprinzipien

- Grundregeln, Prinzipien und Heuristiken für gute Architekturen
- Tipps und Tricks für bestimmte Architekturziele

Von Anforderungen zu fachlichen Architekturen

- Prüfen und evtl. vervollständigen der Analyseergebnisse
- Wie kommt man zu fachlichen Klassenmodellen?
- Entity-, Steuerungs- und Sichtenklassen

Architekturmuster

- Wo kann man Strukturen »im Großen« abschreiben?
- Ausgewählte Architekturmuster

Designpatterns

- Was sind Designpatterns?
- Ausgewählte Erzeugungs-, Struktur- und Verhaltensmuster

Spezielle Architekturaspekte

- Persistenz, Benutzungsoberflächen, Kommunikation
- Sicherheit, Workflow, ...

Bewertung von Architekturen

- Wie kann man die Qualität von Architekturen bewerten?
- Überblick über Bewertungsmethoden wie ATAM

Der Architektorentwicklungsprozess

- Bottom-up vs. Top-down
- Model Driven Architecture (MDA)
- Round Trip Engineering
- Reengineering und Migration

Methoden:

Vorträge, Übungsbeispiele, Diskussionen und Feedbackrunden

Vorkenntnisse:

Keine

Der Referent



Dr. Peter Hruschka ist Partner der Atlantic Systems Guild, einer international renommierten Gruppe von Software-Technologie-Experten (www.systemsguild.com) und Gründer des deutschen Netzwerks agiler Entwickler (www.b-agile.de). Zu seinen Kunden zählen neben Unternehmen der Fortune 500 auch viele mittelständische Unternehmen mit kleinen IT-Abteilungen und kleinere Software-Häuser.

Peter Hruschka hat zahlreiche Bücher und Artikel veröffentlicht, u. a. »Erfolgreich mit Objektorientierung« (Oldenbourg Verlag) über Vorgehensmodelle für objektorientierte Projekte und »Process for System Architecture und Requirements Engineering« (Dorset House, New York) über die Entwicklung großer Systeme sowie 2002 das Buch »Agile Software-Entwicklung für Embedded Real-Time-Systems mit UML«, zusammen mit Chris Rupp im Hanser-Verlag. Das vorläufig letzte Werk (Okt. 2003) ist eine Kurzeinführung in agile Methoden unter dem Titel »Agility kompakt« im Elsevier-Verlag in Zusammenarbeit mit Chris Rupp und Gernot Starke. Peter Hruschka ist im Herausgeberteam der SIGS-Zeitschrift »Objekt-Spektrum«, wo er regelmäßig Kolumnen über neue Analyse- und Designtrends schreibt, sowie Mitherausgeber des »Cutter IT-Journals«. Er ist auch viel gefragter Sprecher auf nationalen und internationalen Kongressen und Veranstaltungen.

Termine: CB050371 **13. – 15. September 2006**
CB060482 **12. – 14. Februar 2007**

Ort: CON•ECT Eventcenter, 1070 Wien

Gebühr: € 1.990,- für Mitglieder des Future Network und der VÖSI
€ 2.190,- für Nichtmitglieder

Seminar

Effektives Requirements Engineering mit UML

Referent:
Peter Hruschka (Atlantic Systems Guild)

Warum sollten Sie teilnehmen?

Projekterfolg setzt ein gutes Verständnis der Wünsche und Bedürfnisse der Kunden und späteren Systemnutzer voraus. Sie sind hier richtig, wenn

- Sie lernen wollen, wie man von vagen Ideen zu präzisen Pflichten- & Lastenheften kommt,
- Sie den weltweiten Standard UML (Unified Modeling Language) pragmatisch einsetzen wollen,
- Sie ein Muster suchen, wie man alle wesentlichen Anforderungen systematisch findet,
- Sie Enttäuschungen und Ärger nach Auslieferung von IT-Systemen gezielt vermeiden wollen.

Zielsetzung

Systemanalytiker, Geschäftsprozessmodellierer und Requirements Engineers, Designer und Qualitätssicherer lernen in diesem zweitägigen Workshop die wichtigsten Fortschritte im Bereich Requirements Engineering (RE) im Zusammenhang mit objektorientierter Systementwicklung und UML. Sie lernen, worauf es heute ankommt, wenn es gilt, die Anforderungen für Projekt- oder Produktentwicklung zu erforschen, zu dokumentieren (bzw. modellieren) und zu verwalten. Die Verantwortung eines Requirements Engineers werden herausgearbeitet sowie die Arbeitstechniken, Methoden und die Ergebnisse, die im Rahmen des Requirements-Prozesses entstehen sollen.

Requirements Engineering – Mehr als Systemanalyse

- RE – ein kreativer Prozess!
- Die Bedeutung funktionaler und nicht-funktionaler Anforderungen
- VOLERE – ein einfaches Gliederungsschema zum Beherrschen aller Anforderungen

Business Objects – die Vorbereitung zum objektorientierten Design

- Was sind Business Objects?
- Heuristiken für Klassen, Beziehungen und Attribute
- Der Zusammenhang von Prozessen und Business Objects

Von der Idee zur Projektstruktur

- Scope abgrenzen – Was gehört zur Aufgabe?
- Komplexität beherrschen durch Gliederung in Geschäftsprozesse (Business Use Cases)
- Wie findet und strukturiert man Geschäftsprozesse?
- Pragmatische Tipps und Tricks zur Use-Case-Modellierung

Szenarien zum Finden und Überprüfen Ihrer Anforderungen

- Warum gute Beispiele manchmal nützlicher sind als schlechte Abstraktionen

- Wie nutzt man UML-Sequenzdiagramme und Kommunikationsdiagramme richtig?
- Verantwortung gezielt auf Klassen und Subsysteme verteilen

Geschäftsprozesse und IT-Abläufe verständlich spezifizieren

- Wie beschreibt bzw. modelliert man Geschäftsprozesse?
- Wenn Prozesse komplexer sind ... Präzisierung u. Verfeinerung mit UML-Aktivitätsdiagrammen
- Stilvorgaben für Ablaufbeschreibungen

Agiles Requirements Engineering

- Wieviel Requirements Engineering braucht man im Projekt?
- Wie kommt man trotz gutem RE »in Internetzeit« zu Projektergebnissen?
- Wie passen intensives RE und iterativ inkrementelle Software-Entwicklung zusammen?
- Von Kunden u. Auftraggebern zu Projektpartnern

Termine: CB050392 **11./12. September 2006**
CB060527 **23./24. April 2007**

Ort: CON•ECT Eventcenter, 1070 Wien

Gebühr: € 1.500,- für Mitglieder des Future Network und der VÖSI
€ 1.600,- für Nichtmitglieder

Alle Preise zuzüglich 20 % MWST.

Seminar Aufwandschätzung in Software- Projekten – »Raten« mit System

NEU

Function-Point, COCOMO, Delphi – drei bekannte Namen im Kontext der Aufwandsschätzung, drei unterschiedliche Wege. Inzwischen existieren zahlreiche Methoden um das Schätzen in Software-Projekten zu unterstützen. Doch wann sollten Sie welchem Weg folgen? Wie können Sie in Ihren Projekten schnell und effizient die gewünschten Aussagen zu Aufwand, Kosten und Terminen ermitteln? Dieses Seminar hält eine kompakte Antwort für Sie bereit. Es durchleuchtet die grundlegenden methodischen Ansätze der verschiedenen Schätzmethoden und zeigt Wege auf, wie diese zielgerichtet zur Aufwandsschätzung im Projekt eingesetzt werden können. Kompakter Wissenstransfer und strikte Praxisorientierung charakterisieren das Seminar. Projektmanager wie Software-Entwickler lernen, wie sie mit wenigen, einfachen und sofort anwendbaren Hilfsmitteln schnell und gezielt ihre Aufwandschätzung auf eine solidere Basis stellen können.

Inhalte

- Erst messen, dann schätzen?
- Das Grundproblem des Schätzens
- Methoden zur Aufwandsschätzung im Überblick
- Anforderungen und Klassifikation
- Historie und Ausblick
- Algorithmische Methoden, Kennzahlenmethoden, Vergleichsmethoden
- Die Klassiker: COCOMO, Function Point, Expertenschätzung
- Schätzmethoden in der Praxis
- Genauigkeit, Aufwand, Anwendbarkeit – Welche Methode wann und warum?
- Aufwände professionell schätzen
- Praktische Tipps
- Schätzmethoden einführen
- Erfolgsfaktoren

Referentin:
Christiane Gernert (Beraterin)

Zielgruppe

Manager, Projektmanager,
Teamleiter, Entwickler und
Qualitätsmanager



Voraussetzungen

keine

Methodik

Workshop mit Folienpräsentation, verschiedene
Übungen, Diskussion von kundenspezifischen
Fragen

Termine: CB060528 16./17. November 2006
CB060534 8./9. Februar 2007
CB060535 10./11. Mai 2007

Ort: CON•ECT Eventcenter, 1070 Wien

Gebühr: € 1.500,- für Mitglieder des Future
Network und der VÖSI
€ 1.600,- für Nichtmitglieder

Alle Preise zuzüglich 20 % MWST.

Seminar

Application Lifecycle Management

Mehrwert für das Business durch systematisches Management des Applikations-Lebenszyklus

Referenten:

Reinhold Thurner (Berater)

Ernest Wallmüller (Qualität und Informatik)

Der Applikations-Verantwortliche von heute steht unter doppeltem Druck – Druck von Seiten des Business und Druck von der technologischen Entwicklung. Das Business fordert Kosteneinsparungen, flexiblere Informatik und neue Funktionen, um unter sich verändernden Rahmenbedingungen erfolgreich agieren zu können. Durch die rasche technologische Entwicklung veralten Systeme immer rascher und ein Ersatz drängt sich auf.

Ein einmaliger Befreiungsschlag aus dieser Situation ist für die meisten Anwender undenkbar: Die Systeme wurden im Laufe der Zeit komplex und hoch integriert. Das Tagesgeschäft ist auf ein zuverlässiges Funktionieren der Applikationen angewiesen. Die Entwicklungsbudgets versanden in einem Flickwerk von dringenden Änderungswünschen.

Applikation LifeCycle Management (ALCM) will dem Verantwortlichen ein Instrument an die Hand geben, das eine klare Zuordnung der Investitionen zu den Streams »Entsorgen, Erhalten, Innovieren« ermöglicht.

ALCM umfasst die Gestaltung der Prozesse, der organisatorischen Maßnahmen, die Anwendung von Verfahrensweisen und Werkzeugen sowie die Bereitstellung der notwendigen Daten.

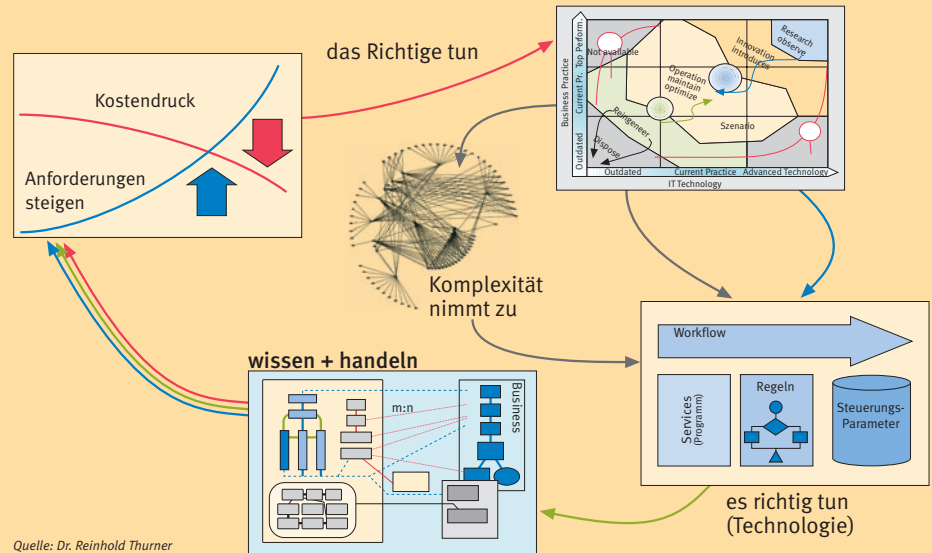
Gerade dem letzten Punkt – den Daten über unsere Systeme – kommt besondere Aufmerksamkeit zu: Durch die Integration der Systeme und die

schnelleren Veränderungszyklen steigt zwangsläufig die Komplexität.

Durch straffe Führung der Applikations- und Projektportfolios in einem integrierten Metadaten-system schafft man Transparenz auch bei komplexen Systemen und ist in der Lage, die Komplexität auf das notwendige Maß zu reduzieren.

Die Bedeutung dieses Ansatzes wird erst so richtig klar, wenn man sich mit Fragen wie Not-maintenance, Business Continuity Planning oder gar Disaster Recovery befasst.

ALCM – hier müssen Reengineering-Technologien, Architekturkonzepte und organisatorische Maßnahmen ineinander greifen. Gefordert ist



jeder, vom IT-Management bis zum einzelnen Entwickler und Mitarbeiter im Betrieb.

Zielsetzung des Seminars

Im Rahmen dieses Seminars werden Strategien und Best Practices bei der geplanten Erneuerung von Systemen und dem Umgang mit Legacy-Systemen behandelt. Ausgehend von den Erkenntnissen des amerikanischen Software Engineering Institutes (SEI) und den Untersuchungen von Herrn Dr. Thurner werden Praktiken im Umgang mit Legacy-Systemen dargestellt.

Der Ansatz des Fraunhofer Forschungsinstitutes, Continuous Software Engineering, zeigt eine brauchbare Vorgehensstrategie auf, um zu langlebigen und flexiblen Systemen zu kommen. Anschließend werden Erfahrungen beim Einsatz dieser Ansätze bei internationalen Grossbanken diskutiert.

Schwerpunkte

- Application-Lifecycle: Strategie der Veränderung
- Komplexität: Der Preis der Vielfalt und Integration
- SOA: Eine Technik mit neuen Herausforderungen
- Metadaten-Management: eine Infrastruktur-Aufgabe
- Legacy-Systeme
- Softwareentsorgung, -wartung und -innovation

Zielgruppe

Dieses Seminar richtet sich vor allem an Leiter der Anwendungsentwicklung, Projektleiter von Applikationsmanagement und Datenmanagement sowie an IT-Architekten.

Termine: CB060484 **12. Oktober 2006**

Ort: CON•ECT Eventcenter, 1070 Wien

Gebühr: € 850,-

Alle Preise zuzüglich 20 % MWST.

Referenten

Dr. Reinhold Thurner befasst sich seit den 70er Jahren mit dem Thema Software Engineering und gründete die Firma Delta Software Technologie AG, die das gleichnamige Produkt erfolgreich auf den Markt gebracht hat. Seit dem Verkauf der Firma ist er als Berater im Bereich Architektur sowohl im Betrieb als auch in der Anwendungsentwicklung bei Schweizer Großbanken tätig. Insbesondere befasste er sich mit der Frage der Erneuerung von großen Systemen. Dr. Thurner ist Mitglied des Verwaltungsrates der RTC AG, Bern, einem Gemeinschaftsrechenzentrum für Banken.



Dr. Ernest Wallmüller (Univ.-Doz.) ist seit 1997 als Geschäftsführer und Senior-Berater von Qualität & Informatik, Zürich tätig. Er ist Universitätsdozent für Wirtschaftsinformatik an der Universität Linz und erfahrener Coach sowie Moderator zahlreicher Workshops und Seminare zu Themen wie Führung, Risiko-, Qualitäts- und Projektmanagement, Prozessverbesserung, Business Exzellenz und organisationsbezogenes Veränderungsmanagement. Er blickt auf Tätigkeiten als langjähriger Leiter von Forschungs- und Entwicklungsprojekten an der Universität Linz und ETH Zürich sowie auf Qualitäts- und Prozessverbesserungsprojekte und Beratungstätigkeit in Österreich, Deutschland, Schweiz und England zurück.



Seminar ISTQB®-Certified Tester, Foundation Level



- Grundlagen des Software-Testens
- Testen während des Software-Lebenszyklus: Testmodelle
- Dynamischer Test
- Statischer Test
- Testmanagement
- Werkzeuge zur Testunterstützung

Was ist der ISTQB®-Certified-Tester, Foundation Level?

Das Austrian Testing Board arbeitet mit dem ISTQB® (International Software Testing Qualifications Board) zusammen. Erarbeitet hat dieses Angebot eine Arbeitsgruppe, in der im SW-Testumfeld erfahrene Softwarefirmen und Softwarespezialisten vertreten sind (u. a. SQS). Trainingsinhalt und Qualifikation wurden kompatibel zu bestehenden europäischen Standards formuliert. Damit wird in Österreich ein Aus- und Weiterbildungsschema für SW-Tester nach international anerkannten Standards angeboten.

Zielgruppe

Personen mit dem Aufgabenschwerpunkt Software-Testen und Software-Qualitätsmanagement, die grundlegende Fähigkeiten und Kenntnisse auf diesem Gebiet erwerben und dies durch ein national und international anerkanntes Zertifikat nachweisen wollen.

Was ist das Austrian Testing Board?

Das ATB ist die österreichische Vereinigung des International Software Qualifications Board und gewährleistet den einheitlichen Standard von ISTQB-konformen Tester-Kursen in Österreich.

Was kann der Teilnehmer nach Besuch des Kurses?

Nach dem Kurs kennt der Teilnehmer die Grundprinzipien des Software-Prüfens und Software-Testens. Er kann den generellen Testprozess anwenden und hat Aktivitäten und Techniken kennen gelernt. Der Teilnehmer kann allgemein anerkannte Definitionen im Kontext Testen und Prüfen anwenden.

Wie verläuft die Prüfung?

Die Prüfung findet am dritten Tag von 15.00 bis 16.30 Uhr statt. Die Prüfungsfragen sind nach Multiple-Choice-Methode gestaltet. Die Prüfung selber wird von einem zertifizierten Partner des Austrian Testing Boards durchgeführt und ausgewertet. Die Ergebnisse werden 1 bis 2 Wochen nach Prüfung vom zertifizierten Partner des Austrian Testing Boards dem Teilnehmer zugeschickt. Sind mehr als 50 % der Fragen korrekt beantwortet, wird außerdem das Zertifikat »ISTQB®-Certified-Tester, Foundation Level« an den Teilnehmer überreicht.

Referent:

Anastasios Kyriakopoulos (SQS)

Fortsetzungskurs:

ISTQB® Advanced Level – Testmanagement (Qualifizierung zum Testmanager):

9. – 12. Oktober 2006, Wien

€ 1.800,- (exkl. MwSt.)

Buchungsnummer: CB060540

Details auf Anfrage.

Termine: CB050416	7. – 9. August 2006
CB050390	2. – 4. Oktober 2006
CB050417	11. – 13. Dezember 2006

Ort: SQS Ges.m.b.H, 1090 Wien
CON•ECT Eventcenter, 1070 Wien

Gebühr: € 1.450,-
€ 200,- als Prüfungsgebühr

Alle Preise zuzüglich 20 % MWST.

Agile Software-Entwicklung Mit minimalem Aufwand zu maximalem Erfolg

Referent:

Peter Hruschka (Atlantic Systems Guild)

Zielsetzung

Viele Jahre bestand der Fortschritt im Software-Engineering in der Einführung immer präziserer Vorgehensmodelle, die uns mehr und mehr Vorschriften aufgedrückt haben.

Agile Entwicklung setzt hingegen auf eine Verschiebung von einigen Grundwerten:

- eher offen für Änderungen als starres Festhalten an Plänen
- eher ergebnis-orientiert als prozess-orientiert
- eher »darüber miteinander reden« statt »gegeneinander schreiben«
- eher »Best Practices« aus Erfahrung als verordnete Vorgaben

In diesen zwei Tagen lernen Sie, was die neuen Grundwerte in verschiedenen Bereichen der Systementwicklung – vom Projektmanagement über Requirements und Architekturen bis zur Qualitätssicherung bedeuten und wie Sie die Firmenkultur Schritt für Schritt in diese Richtung weiterentwickeln können.

Fragen, die beantwortet werden:

- Agile Methoden: Was ist anders als bisher?
- Was ändert sich durch agiles Projektmanagement?
- Wie kann man »extreme Requirements Engineering« betreiben statt alle Anforderungen am Anfang detailliert zu erfassen?
- Wie sieht agiles Design und agile Programmierung aus?
- Wie viele Dokumente (und welche) braucht ein Projekt?
- Wie kann man Qualität sicherstellen, wenn man den Entwicklern mehr Freiheitsgrade gibt?
- Welche der neuen, leichtgewichtigen Methoden (XP, SCRUM, Crystal, ASD, UML/RTE, ...) haben welche Schwerpunkte?

Lernziele:

Lernen Sie risiko-orientiert und offen für Änderungen Ihr Projekt zu planen, zu organisieren, Ihre Aufgabenstellungen zu analysieren, Ihre Lösungen zu entwerfen, etc.

Eine »neue«(?) Art, zum Ziel zu kommen. Bewusst mitdenken, statt Dienst nach Vorschrift. Der Erfahrung vertrauen, statt einem Vorgehensmodell zu folgen.

Zielgruppe

Alle, denen das Gelingen von Projekten am Herzen liegt: Projektleiter, Analytiker, Designer, Systementwickler, Qualitätssicherer – aber auch Auftraggeber, Stabsabteilungen für Methoden und Verfahren, Produktmarketing

Vorkenntnisse

Grundkenntnisse der Systementwicklung

Methoden

Vortrag, Diskussionen, kleine Übungsaufgaben

Termine: CB060529 25./26. Juni 2007

Ort: CON•ECT Eventcenter, 1070 Wien

Gebühr: € 1.500,- für Mitglieder des Future Network und der VÖSI
€ 1.600,- für Nichtmitglieder

Alle Preise zuzüglich 20% MWST.

Seminar

Agiles Projektmanagement – Iterativ-inkrementelle Software-Entwicklung

Referentin:
Christiane Gernert (Beraterin)

Kaum eine Branche ist dynamischer als die IT-Industrie. Stabile Randbedingungen und eine unveränderte Marktsituation während der gesamten Projektlaufzeit sind in diesem Umfeld praktisch nie gegeben. Deshalb verlangt man von Ihnen als Manager, dass Sie neue Anforderungen, verschobene Prioritäten, veränderte Technologien oder aktualisierte Standard-Produkte stets sicher im Griff haben. Anpassungen müssen schnell und effektiv erfolgen, sonst sind sie wirkungslos. Je besser es Ihnen gelingt, Ihr Management flexibel auf die Bedürfnisse des Projektes auszurichten, desto höher liegen Ihre Erfolgchancen. Lernen Sie mit Agilität Ihr Projekt zum Erfolg zu führen. Agiles

Management stellt einen Managementansatz dar, der sich auf Angemessenheit, Ergebnisorientierung, Teamworking, Flexibilität und kontinuierliches Lernen fokussiert.

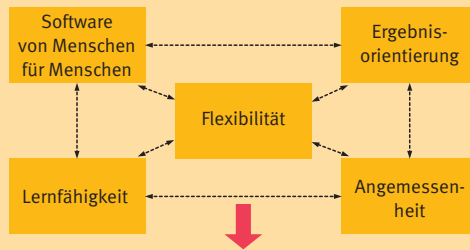
Kurze Releasezyklen und häufige Technologiewechsel sind kennzeichnend für die hohe Dynamik der IT-Branche. Eine Antwort auf diese vielfältigen Herausforderungen ist die objektorientierte Software-Entwicklung. Mit dem objektorientierten Entwicklungs-Paradigma hat auch das iterativ-inkrementelle Vorgehen Eingang in unsere Software-Projekte gefunden. Sie erfahren, welche Veränderungen sich durch das Einführen von Iterationen für das Managen von Software-Projekten ergeben.

eine neue Managementkultur heran geführt, die sie dazu befähigt, im Projektalltag auf Veränderungen, Risiken und Probleme flexibel und angemessen zu reagieren. Sie werden sensibilisiert auf »Überflüssiges« zu achten und ein schlankes Management zu etablieren.

Nach diesem Seminar

- kennen die Teilnehmer die Grundprinzipien der Agilität,
- wissen sie, wie sie diese zielgerichtet in ein optimales Vorgehen für ihr Projekt überführen,
- sind sie in der Lage ein agiles Management für ihr Projekt zu entwerfen.

Grundprinzipien agiler Prozesse



Iterativ-inkrementelle Software-Entwicklung

Quelle: Gernert & Partner

Lernziele

Dieses Seminar macht Sie mit den Maximen agiler Prozesse vertraut und zeigt auf, wie sich diese im Projektalltag gezielt zur Optimierung des Projektmanagements anwenden lassen. Einleitend wird ein Überblick über die Aufgaben eines Projektmanagers und den grundlegenden Projektablauf vermittelt. Darauf aufbauend lernen die Teilnehmer, wie man aus den charakteristischen Eigenschaften und identifizierten Risiken des Projektes eine angemessene Art und Weise der Managementaufgaben ableiten kann. Die Teilnehmer werden an

Die Teilnehmer bekommen einen Einblick in verschiedene Managementpraktiken und gewinnen damit eine fundierte Entscheidungsbasis, welches Maß an Agilität wann sinnvoll ist. Einfache, sofort einsetzbare Checklisten und zahlreiche Praxistipps runden dieses Seminar ab.

Auf der Grundlage einer durchgängigen Fallstudie erleben die Teilnehmer weiterhin, wie man Iterationen professionell planen, verfolgen und steuern kann. In komprimierter Form werden gegenwärtig favorisierte Vorgehensmodelle im Umfeld der objektorientierten Software-Entwick-

lung vorgestellt und ihr Einfluss auf das Projektmanagement herausgearbeitet. Vorgehensweisen des klassischen Projektmanagements werden reflektiert und in spezialisierte Managementpraktiken für iterative Software-Projekte überführt.

Inhalt

Agiles Projektmanagement – was steckt dahinter?

- Maximen der Agilität
- Managementaufgaben und Managementgegenstände
- Agiles Projektmanagement – eine Antwort auf die Herausforderungen des Projektalltags

Exkurs: Agile Software-Entwicklung

- Was verändert sich für den Entwickler?

Iterativ-inkrementelle Software-Entwicklung

- Vorgehensmodelle
- Was verändert sich im Projektalltag?

Das richtige Maß finden – Wann ist was angemessen?

- Die Eigenschaften des Projektes
- Die Risiken des Projektes
- Das optimale Vorgehen auswählen

IT-Projekte agil managen

- Die Ziele des Projektes
- Die Planung von Software-Projekten
- Software-Projekte überwachen und steuern
- Software-Projekte flexibel organisieren
- Information und Dokumentation

Agiles Management etablieren

- Das Team
- Wissen und Disziplin
- Kommunikation
- Managementkultur

Zielgruppe

Das Seminar richtet sich an Manager und Teamleiter in IT-Projekten, aber auch an erfahrende Analytiker und Softwareentwickler mit Interesse an Projektmanagement sowie an Qualitätsmanager.

Voraussetzungen

Managementgrundwissen und Projekterfahrungen von Vorteil

Methodik

Workshop mit Folienpräsentation, praxisorientierte Übungen, Diskussion von kundenspezifischen Fragen

Termine:	CB060483	29. Nov. – 1. Dez. 2006
	CB060530	14. – 16. März 2007
	CB060231	27. – 29. Juni 2007

Ort: CON•ECT Eventcenter, 1070 Wien

Gebühr: € 1.990,- für Mitglieder des Future Network und der VÖSI
€ 2.190,- für Nichtmitglieder

Alle Preise zuzüglich 20 % MWSt.

Die Referentin



Dr.-Ing. Christiane Gernert, seit 2000 freiberufliche Beraterin und Trainerin mit den Schwerpunkten IT-Projektmanagement, Geschäftsprozessanalyse, Vorgehensmodelle Software-Entwicklung, IT-Management

Seit vielen Jahren lebt und vermittelt Christiane Gernert Agilität im Projektalltag – als Managerin, Beraterin, Trainerin und Autorin. Mit methodischem Fachwissen und konsequentem Pragmatismus führt sie kleine wie große IT-Projekte sicher zum Erfolg. Seit 1990 beschäftigt sie sich mit der Optimierung von IT-Prozessen. In vielen Organisationen und Projekten hat sie erfolgreich neue Management-, Controlling- und Software-Entwicklungsmethoden eingeführt und etabliert.

Als erfahrende Analytikerin unterstützt Christiane Gernert Unternehmen unterschiedlicher Branchen bei der Analyse, Modellierung und Optimierung ihrer Geschäftsprozesse. Ihre Herausforderung sieht sie darin, die Kommunikation zwischen Fachbereich, IT-Bereich und Management durch methodisches Vorgehen erfolgreicher zu gestalten.

Ein Resultat dieser langjährigen Erfahrungen sind ihre Bücher »IT-Management – System statt Chaos« und »Agiles Projektmanagement«.

CON•ECT Eventmanagement
Kaiserstraße 14/2
1070 Wien

Tel.: +43 / 1 / 522 36 36 - 36
Fax: +43 / 1 / 522 36 36 - 10
E-Mail: registration@conect.at
<http://www.conect.at>

TEILNAHMEGEBÜHREN: Die Teilnahmegebühren verstehen sich zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer und gelten für jeweils einen Teilnehmer. In der Teilnahmegebühr eingeschlossen sind die Arbeitsunterlagen zur Veranstaltung (die Zusammenfassung der Vorträge und Anschauungsmaterial der Referenten), Mittagessen (bei ganztägigen Veranstaltungen) und Pausenerfrischungen. Viele Arbeitsunterlagen können Sie unabhängig von einer Veranstaltungsteilnahme auch käuflich bei uns erwerben. Wenden Sie sich diesbezüglich bitte an unser Büro.

ZAHLUNGSBEDINGUNGEN: Nach Erhalt Ihrer Anmeldung senden wir Ihnen Anmeldebestätigung und Rechnung zu. Die Rechnungsbeträge sind zahlbar netto innerhalb von 10 Tagen nach Rechnungserhalt, spätestens aber 1 Tag vor Veranstaltungsbeginn. Bei Überweisung der Teilnahmegebühr später als 8 Tage vor der Veranstaltung bitten wir Sie, eine Kopie des Überweisungsauftrags am Veranstaltungstag vorzulegen.

RÜCKTRITT: Ab einer Stornierung der Anmeldung später als 15 Tage vor Veranstaltungsbeginn

Das Arbeitsmarktservice (AMS) der Wiener ArbeiterInnen Förderungsfonds (WAFF) und der Europäische Sozialfonds (ESF) unterstützen Unternehmen und Beschäftigte bei der laufenden Weiterentwicklung Ihres Qualifikationsspektrums. Nähere Informationen im CON•ECT-Office.

wird die volle Tagungsgebühr fällig. Sie können aber gerne einen Ersatzteilnehmer nennen.

ABSAGE: Bei zu geringer Nachfrage oder aus anderen Gründen, die die Veranstalter nicht zu vertreten haben, kann ein Kurs auch nach erfolgter Anmeldebestätigung abgesagt werden. Sie erhalten in diesem Fall alle bereits gezahlten Gebühren erstattet, weitere Ansprüche gegen die Veranstalter oder die Dozenten bestehen nicht.

SONDERKONDITIONEN: Bei gleichzeitiger Buchung mehrerer Mitarbeiter eines Unternehmens für eine Veranstaltung gewähren wir auf Anfrage bei manchen Seminaren ab der zweiten Person einen Preisnachlass von 10 % auf die Teilnahmegebühr. Ermäßigungen für Studenten auf Anfrage. Für 1 bis max. 2 Teilnehmer aus Deutschland ist CON•ECT Eventmanagement bereit, bis zu 300 € an Reisekosten zu übernehmen.

ADRESSÄNDERUNGEN: Wenn Sie das Unternehmen wechseln oder wenn wir Personen anschreiben, die nicht mehr in Ihrem Unternehmen tätig sind, teilen Sie uns diese Änderungen bitte mit. Nur so können wir Sie gezielt über unser Veranstaltungsprogramm informieren.

Anmeldung

CON•ECT
EVENTMANAGEMENT

Ich melde mich verbindlich zu folgendem Seminar an:

Buchungsnummer:	Titel:	
Veranstaltungsdatum:	Preis (zuzüglich 20 % MWST): €	Anmeldeschluss jeweils 8 Tage vor Veranstaltungs- beginn!
Firma:		
Titel:		Vorname:
Nachname:		
Funktion:		
Straße:		
PLZ:	Ort:	
Telefon:	Fax:	
E-Mail:		
Datum:	Unterschrift/Firmenstempel:	

● Ich erkläre mich mit der elektronischen Verwaltung meiner ausgefüllten Daten und der Nennung meines Namens im Teilnehmerverzeichnis einverstanden.

● Ich bin mit der Zusendung von Veranstaltungsinformationen per E-Mail einverstanden. (Nichtzutreffendes bitte streichen)