

Kursstart alle 4 Wochen

Softwareentwicklung und Softwaretestmethoden mit Java

Du handhabst Java schnell und sicher, bist in der Lage, komplexe Lösungen zu erarbeiten und beherrscht grundlegende Kenntnisse des Softwaretestens. Die Scrum-Prüfung rundet dein berufliches Profil ab. Du weißt, wie Künstliche Intelligenz (KI) in deinem Beruf eingesetzt wird.



Abschlussart

Zertifikat „Softwareentwicklung und Softwaretestmethoden mit Java“



Abschlussprüfung

Praxisbezogene Projektarbeiten mit Abschlusspräsentationen
ISTQB® Certified Tester Foundation Level
Scrum.org-Zertifizierung PSM I - Professional Scrum Master (in englischer Sprache)



Dauer

16 Wochen



Unterrichtszeiten

Montag bis Freitag von 08:30 bis 15:35 Uhr
(in Wochen mit Feiertagen von 8:30 bis 17:10 Uhr)



Nächste Kursstarts

27.05.2024
24.06.2024
22.07.2024

LEHRGANGSZIEL

Nach dem Lehrgang handhabst du Java schnell und sicher und bist in der Lage, komplexe Lösungen zu erarbeiten. Du verfügst über grundlegende Kenntnisse des Softwaretestens, kennst verschiedene Testverfahren und kannst aussagekräftige Reviews erstellen. Außerdem beherrscht du den Scrum-Prozess, unterstützt Product Owner bei der Prozessabwicklung und -verbesserung und bist mit Scrum-Artefakten vertraut.

ZIELGRUPPE

Informatiker:innen, Fachinformatiker:innen, Programmierer:innen und Fachkräfte mit entsprechender Berufserfahrung.

BERUFSAUSSICHTEN

Mit Java erstellte Programme sind hardware- und betriebssystemunabhängig – somit ist Java sehr vielseitig einsetzbar. Haupteinsatzgebiete sind Webanwendungen, Anwendungen für mobile Endgeräte, Desktop-Anwendungen, Applets und Chipkarten.

Softwaretester:innen finden überall Beschäftigung, wo Software entwickelt oder Webseiten erstellt werden. Auch in der Gamingbranche sowie bei Dienstleistern, die sich auf Softwaretests spezialisiert haben, werden Softwaretester:innen gesucht. Mit dem „ISTQB® Certified Tester Foundation Level“-Zertifikat weist du deine neuen Kenntnisse aussagekräftig nach.

Zudem erlernst du mit Scrum ein Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements, das ursprünglich besonders zur agilen Softwareentwicklung, inzwischen aber auch in vielen anderen Fachbereichen eingesetzt wird. Als skalierbare Projektmanagement- und Entwicklungsmethode wird es erfolgreich in zahlreichen Großprojekten mit mehreren hundert Team-Mitgliedern verwendet. Mit dem offiziellen

Zertifikat von Scrum.org erwirbst du einen international anerkannten Nachweis über deine erworbenen Qualifikationen als Scrum Master.

VORAUSSETZUNGEN

Gute Englisch-Kenntnisse für die Scrum-Zertifizierungsprüfung

LEHRGANGSINHALTE

OBJEKTORIENTIERTE PROGRAMMIERUNG MIT JAVA

Allgemeine Grundlagen (ca. 3 Tage)

Integrierte Entwicklungsumgebungen (z. B. Eclipse, IntelliJ IDEA)
Programmaufbau (grundlegende Sprachelemente, Anweisungen, Methoden, usw.)
Variablen (Deklaration, Initialisierung)
Gültigkeitsbereiche
Datentypen (primitive/Referenz)
Dokumentation erzeugen
Aufzählungstypen

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Grundlegende Sprachkonzepte (ca. 8 Tage)

Schrittweise Erstellung konsolenbasierter Programme
Ein-/Ausgabe
Operatoren (arithmetische, logische, bitweise)
Typkonvertierung
Arrays, Zeichenketten und ihre Verarbeitung, Kontrollstrukturen (Verzweigungen, Schleifen)

Objektorientiertes Programmieren (ca. 6 Tage)

Aufbau von Klassen
Schrittweises Erstellen eigener Klassen
Vererbung
Konstruktoren
Polymorphie
Überladung/Überschreiben von Methoden
Abstrakte Klassen, Interfaces
Adapterklassen, innere Klassen, anonyme Klassen
Exceptions (Fehlerbehandlung)
Wrapperklassen

GUI Oberfläche (ca. 7 Tage)

Verwendung von AWT und Swing Steuerelementen
Erzeugung von Grafiken
Layout-Manager
Einstieg in die Programmierung von Desktop-Anwendungen mit JavaFX

Weitere Themen (ca. 6 Tage)

Rekursivität
Speicherung einer Datei
Character-Stream und Byte-Stream
Serialisierung/Deserialisierung von Objekten
Multithreading
Anbindung an Microsoft SQL-Datenbanken und MySQL
Ausgaben auf Drucker
Erzeugung der Jar-Dateien (Weitergabe fertiger Anwendungen)
Netzwerke (z. B. RMI)
Grundlagen regulärer Ausdrücke

Projektarbeit (ca. 10 Tage)

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte
Präsentation der Projektergebnisse

SOFTWARETESTER:IN

Grundlagen des Softwaretestens (ca. 2,5 Tage)

Testbegriff
Notwendigkeit des Testens
Sieben Grundsätze des Testens
Testprozess
Kompetenzen und Praktiken beim Testen

Testen während des Softwareentwicklungslebenszyklus (ca. 2 Tage)

SDLC-Modell
Auswirkungen auf das Testen
Testen als Treiber
Retrospektiven und Prozessverbesserung
Teststufen (u. a. Komponententest, Integrationstest, Systemtest, Abnahmetest)
Testarten (u. a. funktionale Tests, nicht-funktionale Tests)
Regressionstest
Wartungstest

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Statische Tests (ca. 1 Tag)

Grundlagen des statischen Tests
Prüfung von Arbeitsergebnissen
Unterschiede zwischen statischen und dynamischen Tests
Aktivitäten des Reviewprozesses
Rollen und Verantwortlichkeiten bei Reviews
Reviewarten
Erfolgsfaktoren von Reviews

Testverfahren und -entwurf (ca. 6 Tage)

Kategorien von Testverfahren
Blackbox-Verfahren
Whitebox-Verfahren
Erfahrungsbasierte Testverfahren

Testmanagement (ca. 5 Tage)

Testkonzept
Testplanung und -schätzung
Risikomanagement
Testüberwachung und -steuerung
Konfigurationsmanagement
Fehlermanagement

Werkzeugunterstützung für das Testen (ca. 0,5 Tage)

Testwerkzeuge
Klassifizierung von Testwerkzeugen
Nutzen und Risiken der Testautomatisierung

Projektarbeit, Zertifizierungsvorbereitung und Zertifizierung „ISTQB® Certified Tester Foundation Level“ (ca. 3 Tage)

AGILES PROJEKTMANAGEMENT MIT SCRUM: MASTER

Grundlagen (ca. 3 Tage)

Agiles Mindset
Agiles Projektmanagement: Überblick
Unterschiede und Ergänzungen zu traditionellen Projektmanagement-Methoden
Phasen eines agilen Projekts
Stärken und Schwächen des agilen Projektmanagements

Voraussetzungen/Rahmenbedingungen für agile Projekte (ca. 5 Tage)

Projektmfeld, Werte und Prinzipien
Anforderungen an agile Projekte auf technischer Ebene bei IT-Projekten
Übertragbarkeit agiler Methoden auf Projekte außerhalb der IT

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Agile Methode Scrum (ca. 3 Tage)

Scrum-Philosophie
Die verschiedenen Ergebnisverantwortlichkeiten in Scrum und ihre Aufgaben: Scrum Master, Developer, Product Owner
Selbstorganisierte Teams
Die Scrum-Meetings: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospektiven
Scrum-Artefakte: Product Backlog, Sprint Backlog, Increment
Planung mit Scrum
Auswirkungen auf Organisationen

Projektsteuerung (ca. 2 Tage)

Stakeholdermanagement
Problemerkennung und -behebung
Scaled Scrum/Nexus

Schlüsselfaktor Team (ca. 2 Tage)

Rahmenbedingungen für agile Teams
Verantwortung, Zusammenarbeit und Commitment im agilen Team
Effektive Team- und Selbststeuerung
Kommunikation im Team

Projektarbeit, Zertifizierungsvorbereitung und Scrum.org-Professional Scrum Master-Zertifizierung (PSM I) in englischer Sprache (ca. 5 Tage)

UNTERRICHTSKONZEPT

Didaktisches Konzept

Deine Dozierenden sind sowohl fachlich als auch didaktisch hoch qualifiziert und werden dich vom ersten bis zum letzten Tag unterrichten (kein Selbstlernsystem).

Du lernst in effektiven Kleingruppen. Die Kurse bestehen in der Regel aus 6 bis 25 Teilnehmenden. Der allgemeine Unterricht wird in allen Kursmodulen durch zahlreiche praxisbezogene Übungen ergänzt. Die Übungsphase ist ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts, denn in dieser Zeit verarbeitest du das neu Erlernte und erlangst Sicherheit und Routine in der Anwendung. Im letzten Abschnitt des Lehrgangs findet eine Projektarbeit, eine Fallstudie oder eine Abschlussprüfung statt.

Virtueller Klassenraum alfaview®

Der Unterricht findet über die moderne Videotechnik alfaview® statt - entweder bequem von zu Hause oder bei uns im Bildungszentrum. Über alfaview® kann sich der gesamte Kurs face-to-face sehen, in lippensynchroner Sprachqualität miteinander kommunizieren und an gemeinsamen Projekten arbeiten. Du kannst selbstverständlich auch deine zugeschalteten Trainer:innen jederzeit live sehen, mit diesen sprechen und du wirst während der gesamten Kursdauer von deinen Dozierenden in Echtzeit unterrichtet. Der Unterricht ist kein E-Learning, sondern echter Live-Präsenzunterricht über Videotechnik.

FÖRDERMÖGLICHKEITEN

Die Lehrgänge bei alfatraining werden von der Agentur für Arbeit gefördert und sind nach der Zulassungsverordnung AZAV zertifiziert. Bei der Einreichung eines Bildungsgutscheines oder eines Aktivierungs- und Vermittlungsgutscheines werden in der Regel die gesamten Lehrgangskosten von deiner Förderstelle übernommen.

Eine Förderung ist auch über den Europäischen Sozialfonds (ESF), die Deutsche Rentenversicherung (DRV) oder über regionale Förderprogramme möglich. Als Zeitsoldat:in besteht die Möglichkeit, Weiterbildungen über den Berufsförderungsdienst (BFD) zu besuchen. Auch Firmen können ihre Mitarbeiter:innen über eine Förderung der Agentur für Arbeit (Qualifizierungschancengesetz) qualifizieren lassen.

- ① Änderungen möglich. Die Lehrgangsinhalte werden regelmäßig aktualisiert. Die aktuellen Lehrgangsinhalte findest Du immer unter www.alfatraining.de.