

# Trainingskatalog 2025

Zertifizierte Trainings von der  
Software Creators' Academy



Liebe Kund:innen,

wir freuen uns, dir unser Trainingsprogramm der socreatory GmbH zu präsentieren. In einer Welt, die sich ständig verändert, ist es wichtiger denn je, deine berufliche Weiterbildung immer im Blick zu haben. Unsere Trainings sind perfekt auf deine Bedürfnisse zugeschnitten.

Im Katalog findest du die drei Säulen unseres Trainingsangebots: unsere akkreditierten iSAQB®-Trainings, unsere selbst entwickelten socreatory-Trainings und praxisnahen 1-Tages-Workshops. Sie alle vermitteln dir umfassendes Wissen und die erforderlichen Fähigkeiten, um dich in deinem beruflichen Alltag direkt weiterzubringen.

Ganz gleich, ob du deine Kenntnisse vertiefen oder dich neuen Herausforderungen stellen möchtest – bei uns findest du das passende Training. Gemeinsam zum Erfolg!

Wir freuen uns auf dich!



Claudia Fröhling  
Geschäftsführerin



Unsere Trainer:innen brauchen keine Buzzwords und kein Fachchinesisch, um überzeugend zu klingen. Sie erzählen aus ihrem Alltag als Consultants und teilen ihre persönlichen Erfahrungen. Sie vermitteln viel mehr als Fachwissen, sie motivieren mit ihrer Begeisterung für das jeweilige Fach. Du profitierst nicht nur von den erworbenen Zertifikaten, sondern vor allem von dem in der Praxis erprobten Handwerkszeug, von echten Skills und hilfreichen Profi-Tipps.



Alexander Kaserbacher



Anja Kammer



Benjamin Wolf



Christopher Schmidt



Christopher Stolle



Christoph Iserlohn



David Caspar



Dimitrij Drus



Dr. Andreas Maier



Dr. Felix Kammerlander



Dr. Gernot Starke



Dr. Larysa Visengeriyeva



Dr. Simon Harrer



Eberhard Wolff



Falk Sippach



Felix Schumacher



Gerrit Beine



Hermann Schmidt



Jan Gentsch



Joachim Praetorius



Jochen Christ



Johannes Seitz



Joshua Töpfer



Julia Dellnitz



Katrin Rabow



Kim Nena Duggen



Kofi Jedamzik



Lisa Maria Moritz



Marco Steinke



Markus Harrer



Markus Wittwer



Martin Otten



Matthias Eschhold



Michael Plöd



Niko Köbler



Ralf Müller



Sascha Selzer



Sebastian Schwaiger



Stefan Bodewig



Stefan Toth



Stefan Zörner



Sven Johann



Theo Pack



Thilo Frotscher



Thorben Janssen



Till Schulte-Coerne

Du möchtest mehr über unsere  
Trainer:innen erfahren?  
Weitere Informationen findest  
du auf unserer Website.



WEITERE INFOS

# Mit unseren Services passen wir uns flexibel an deine Wünsche an.

## INHOUSE-TRAININGS

Willst du dein Team auf denselben Wissensstand bringen und dafür sorgen, dass alle dieselbe Sprache sprechen?

Willst du dein Team fit für deine individuellen Anforderungen machen?

**Jedes Training in diesem Schulungskatalog ist als Inhouse-Variante für 8-12 Menschen möglich.**

## PFADFINDER GESUCHT?

Jeder Weiterbildungspfad ist so individuell wie der Mensch, der ihn beschreiten will. Wir beraten bei der Wahl der passenden Themen, egal ob für Einzelpersonen oder ganze Teams.

## WEITERE BENEFITS

Das Training ist geschafft, aber das Anwenden des Gelernten bringt seine eigenen Hürden mit? Unsere Trainingspartner embarc GmbH und INNOQ GmbH stehen für Coachings und Consultingunterstützung zur Verfügung.

## ZERTIFIZIERUNGSPRÜFUNG

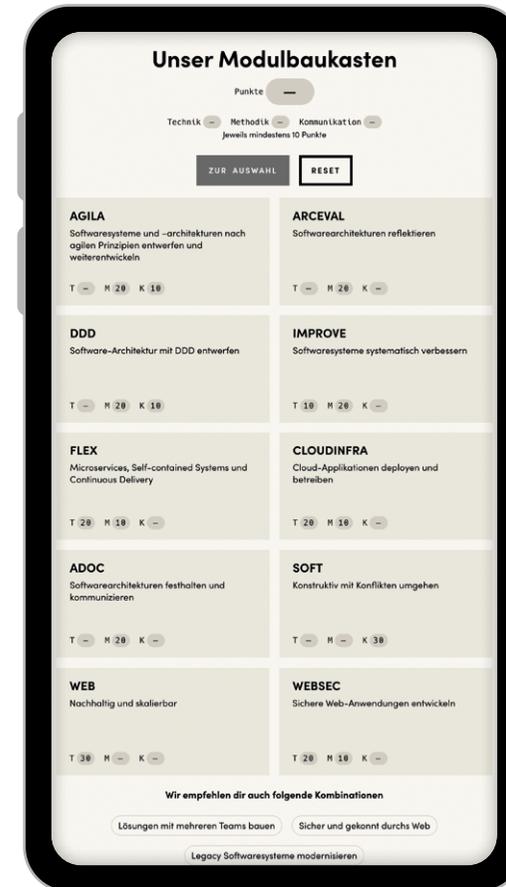
Wer sich Certified Professional for Software Architecture durch das iSAQB® nennen möchte, schließt die Prüfung im CPSA®-Foundation-Level ab. Wir unterstützen bei der inhaltlichen Vorbereitung auf die Prüfung und unsere Prüflinge haben eine **Erfolgsquote von 96 %**.

Wir arbeiten mit dem unabhängigen Prüfungsinstitut Certible zusammen – selbst wenn jemand **im ersten Versuch durchfallen sollte, kann man die Prüfung einmal kostenlos wiederholen.**

Für unsere Inhouse-Kunden übernehmen wir die Koordination mit Certible und beraten bei der Wahl der Prüfungsmethode.

**Interessant für HR- und Knowledge-Verantwortliche:** Wir bieten Kunden an, dass ihre Mitarbeitenden in einem fixen Zeitfenster die Remote-Prüfung ablegen. So garantieren wir mehr Transparenz, ob jeder Teilnehmende seine Prüfung abgelegt hat. Im Anschluss erhältst du einen Report (nach Freigabe jedes Mitarbeitenden kann der Report auch auflisten, wer im Team bestanden hat).

Dem Prüfungsinstitut Certible ist Datenschutz sehr wichtig. Personalausweise werden nicht ab fotografiert und somit als Bilder nicht abgespeichert.



## MODULBAUKASTEN

Mit unserem Modulbaukasten stellst du dir mit wenigen Klicks ein Trainingsprogramm zusammen, das ideal ineinandergreift und alle Voraussetzungen für deine Teilnahme an der Advanced-Level-Prüfung erfüllt. Du siehst auf einen Blick, wie viele Credit Points du mit deiner Auswahl erreichst, welche Themenbereiche du bereits belegt hast und welche Module noch dazu passen könnten.

## Wir kennen die Herausforderung.

**87%**

erfahren durch die Möglichkeit Weiterbildungen zu besuchen Wertschätzung.

**>55%**

der Unternehmen scheitern daran, IT-Stellen zu besetzen.

**149.000**

Menschen werden in Deutschland als IT-Fachkräfte gesucht



Quelle: Bitkom-Studien 2023

## Wir leisten unseren Beitrag.

**1.000**

Teilnehmende pro Jahr schließen unsere Trainings erfolgreich ab.

**96%**

unserer CPISA®-Foundation-Teilnehmer:innen bestehen die Prüfung beim ersten Versuch\*.

**90**

Trainingstermine pro Jahr bieten die notwendige Flexibilität im Projekt.



\* 450 Teilnehmer:innen

# Unser komplettes Trainingsprogramm in der Übersicht

## iSAQB® Trainings

- 10 iSAQB® CPSA®-Foundation
- 11 iSAQB® CPSA®-A ADOC
- 13 iSAQB® CPSA®-A AGILA
- 14 iSAQB® CPSA®-A ARCEVAL
- 15 iSAQB® CPSA®-A CLOUDINFRA
- 16 iSAQB® CPSA®-A DDD
- 17 iSAQB® CPSA®-A FLEX
- 18 iSAQB® CPSA®-A IMPROVE
- 19 iSAQB® CPSA®-A SOFT
- 20 iSAQB® CPSA®-A WEB
- 21 iSAQB® CPSA®-A WEBSEC

## socreatory Trainings

- 23 Accessibility in der IT
- 23 Advanced Product Owner
- 24 AI-Produkte mit Domain-driven Design
- 24 API Design mit OpenAPI
- 25 Architektur-Kickstart
- 26 Behavior Driven Development
- 26 Data Mesh: Einführung
- 27 Docker und Kubernetes Hands-on
- 27 Documentation-as-Code
- 28 Evolutionäre Architekturmuster mit Clean und Hexagonal Architecture
- 28 GenAI für Entwickler:innen
- 29 Hibernate Performance Tuning
- 29 Keycloak Extensions entwickeln
- 30 Keycloak IAM & SSO
- 30 OWASP Top Ten in der Praxis
- 31 Projekt Management im Tech-Umfeld
- 31 Softwarequalität datengetrieben verbessern
- 32 Team Topologies Deep Dive
- 32 Von Legacy zu Cloud-native

## Workshops

- 34 Cloud-native Teams
- 34 Data Mesh für Führungskräfte
- 35 Domain-driven Design für Führungskräfte
- 35 Domain-driven Design saniert Legacy
- 36 Game-based Learning
- 36 Gute Entscheidungen treffen und herbeiführen
- 37 Hands-on Einstieg in Wardley Maps
- 37 Intensivvorbereitung für die iSAQB® CPSA®-A-Prüfung
- 39 Keycloak und OpenID-Connect
- 39 Legacy Software absichern
- 40 Managing Technical Debt
- 40 Remote Mob Programming
- 41 Phantastische Diagramme
- 41 Prompt Engineering für Architekt:innen und Entwickler:innen
- 42 Psychologische Sicherheit fördern
- 42 Risikomanagement für Softwarearchitekt:innen
- 43 Sketchnotes in der IT
- 43 Team Topologies in der Praxis

# Unsere Themenschwerpunkte

Unsere Trainings sind diesen Schwerpunkten zugeordnet:

> AI & Data

> Architekturdokumentation

> Domain-driven Design

> iSAQB® Zertifizierung

> Java

> Persönliches Wachstum

> Security

> Softwarearchitektur Grundlagen

> Umgang mit Legacy

> Verteilte Systeme

> Zusammenarbeit im Team



Auf unserer Website kannst du dir die entsprechenden Trainings deines Schwerpunktes direkt anzeigen lassen!

Die Schwerpunkte findest du bei jedem Training oben links!

Achte auf diese Zusatzinfos.

Um mehr über das Training zu erfahren, einfach QR-Code scannen



**iSAQB® CPSA®-Foundation**  
Grundlagen der Softwarearchitektur



WEITERE INFOS

> iSAQB®-Zertifizierungen  
> Softwarearchitektur Grundlagen

**ZIELGRUPPE**

Du solltest bereits praktische Erfahrungen in der professionellen Softwareentwicklung im Team haben. Außerdem sind Grundkenntnisse in mindestens einer Programmiersprache von Vorteil sowie auch UML-Grundkenntnisse, Kenntnisse in Objektorientierung und Basistechnologien wie relationale Datenbanken und Netzwerke.

**96%**  
unserer  
Prüflinge  
bestehen beim  
ersten  
Versuch!

**TRAINER**

Alexander Kaserbacher	Johannes Seitz
Benjamin Wolf	Markus Harrer
Falk Sippach	Michael Plöb
Felix Kammerlander	Stefan Zörner
Gernot Starke	Sven Johann
Gerrit Beine	

**DAUER**

4 Tage

**ZUSAMMENFASSUNG**

In diesem kompakten Training erlebst du, wie eine angemessene Softwarearchitektur iterativ entsteht und auf Dauer besteht. Übungen mit Aha-Effekt entlang eines konkreten Vorhabens folgen den prägnanten, inhaltlichen Inputs deiner Trainer:in. Auf der Agenda steht Wesentliches zu Architekturtreibern, Softwareentwurf und Bewertung von Lösungsansätzen. Am Ende kannst du eine iterative Architekturentwicklung durchführen, Qualitätsziele und Rahmenbedingungen einordnen, Architekturentscheidungen treffen, Lösungsansätze fundiert absichern, und natürlich den Abschluss zum iSAQB® Certified Professional for Software Architecture – Foundation Level ablegen.

Erhalte Feedback und tausche dich mit den anderen Teilnehmer:innen aus. Wir schaffen den Spagat, dir das methodische Rüstzeug für zeitgemäße Softwarearchitektur auf lebendige Weise zu vermitteln, und zugleich eine solide Basis für eine erfolgreiche Zertifizierung zu legen.

**EXTRAS**

- > Preis inklusive Buch „Effektive Softwarearchitekturen“ von Gernot Starke
- > Preis inklusive Gutschein für die CPSA®-F-Zertifizierungsprüfung

**CREDIT POINTS**

- 0 Technik
- 0 Methodik
- 0 Kommunikation

10 · iSAQB®-TRAININGS · SOCREATORY TRAININGSPROGRAMM 2025

Hier siehst du wieviele Credit Points du für unsere iSAQB®-Trainings erhältst.

## Vertrauen ist die beste Referenz.

Ohne Investitionen in IT und Fachkräfte kommt kaum noch eine Branche zum Ziel. Ein kleiner Auszug unserer Kunden:

 Business & Decision

 EnBW

 idealo

iteratec

 ITUC  
Ingenieurgesellschaft  
für Technologieunterstützung

PROVINZIAL

 tracetrionic

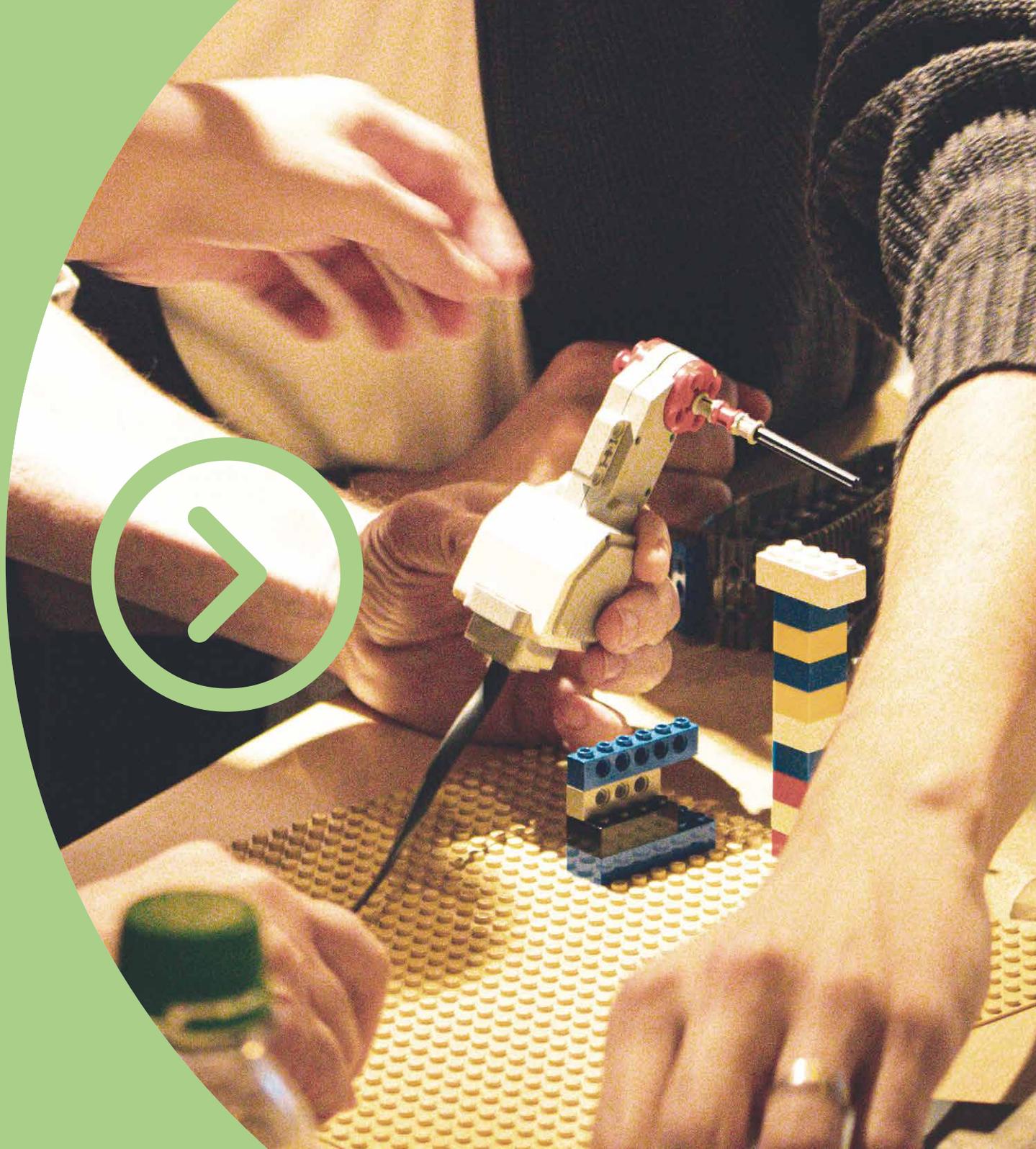
 zühlke  
empowering ideas

**Diese Branchen haben wir bisher unterstützt:**

E-Commerce, Elektronik, Energie, Finance, Gesundheit, Handel,  
Konsum, Medien, Technik, Tourismus, Umwelt und Versicherung.



**iSAQB® Trainings**





# iSAQB® CPSA®-Foundation

## Grundlagen der Softwarearchitektur



> iSAQB®-Zertifizierungen  
> Softwarearchitektur  
Grundlagen

**DAUER**  
4 Tage

### ZIELGRUPPE

Du solltest bereits praktische Erfahrungen in der professionellen Softwareentwicklung im Team haben. Außerdem sind Grundkenntnisse in mindestens einer Programmiersprache von Vorteil sowie auch UML-Grundkenntnisse, Kenntnisse in Objektorientierung und Basistechnologien wie relationale Datenbanken und Netzwerke.

**96%**  
unserer  
Prüflinge  
bestehen beim  
ersten  
Versuch!

### TRAINER

Alexander Kaserbacher	Johannes Seitz
Benjamin Wolf	Markus Harrer
Falk Sippach	Michael Plöd
Felix Kammerlander	Stefan Zörner
Gernot Starke	Sven Johann
Gerrit Beine	

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem kompakten Training erlebst du, wie eine angemessene Softwarearchitektur iterativ entsteht und auf Dauer besteht. Übungen mit Aha-Effekt entlang eines konkreten Vorhabens folgen den prägnanten, inhaltlichen Inputs deiner Trainer:in. Auf der Agenda steht Wesentliches zu Architekturtreibern, Softwareentwurf und Bewertung von Lösungsansätzen. Am Ende kannst du eine iterative Architekturentwicklung durchführen, Qualitätsziele und Rahmenbedingungen einordnen, Architekturentscheidungen treffen, Lösungsansätze fundiert absichern, und natürlich den Abschluss zum **iSAQB® Certified Professional for Software Architecture – Foundation Level** ablegen.

Erhalte Feedback und tausche dich mit den anderen Teilnehmer:innen aus. Wir schaffen den Spagat, dir das methodische Rüstzeug für zeitgemäße Softwarearchitektur auf lebendige Weise zu vermitteln, und zugleich eine solide Basis für eine erfolgreiche Zertifizierung zu legen.

### EXTRAS

- > Preis inklusive Buch „Effektive Softwarearchitekturen“ von Gernot Starke
- > Preis inklusive Gutscheine für die CPSA®-F-Zertifizierungsprüfung

### CREDIT POINTS

- 0 Technik
- 0 Methodik
- 0 Kommunikation



# iSAQB® CPSA®-A ADOC

## Leichtgewichtige Architekturdokumentation



WEITERE INFOS

> Architekturdokumentation  
> iSAQB®-Zertifizierungen

**DAUER**  
2 Tage

### ZIELGRUPPE

Alle, die Softwarelösungen entwerfen und weiterentwickeln, oder an ihrer Entstehung maßgeblich beteiligt sind, z. B. in der Rolle eines Produktverantwortlichen.

**Vorwissen:** praktische Erfahrungen in IT-Projekten. Kenntnisse in einer bestimmten Technologie oder Programmiersprache sind nicht erforderlich. UML-Kenntnisse schaden nicht, sind aber keine zwingende Voraussetzung.

Mehr  
Doku-Themen  
auf S. 27  
und S.41

### TRAINER

Benjamin Wolf  
Stefan Zörner

### ZUSAMMENFASSUNG

#### Dokumentation als Ballast?

Angemessene Dokumentation unterstützt den Austausch im Team und gegenüber Dritten. In diesem interaktiven Training erfährst du, wie die Dokumentation der Architektur von der lästigen Pflicht zu einem integralen Kommunikations- und Arbeitsmittel wird. Lerne, architekturelevante Einflussfaktoren und zentrale Entscheidungen prägnant festzuhalten. Und erlebe, wie eine plausible Softwarearchitektur entsteht.

#### Als erstes stellen wir uns die Frage:

Welche Ziele verfolgst du mit Architekturdokumentation?  
Welche Werkzeuge kann ich nutzen und was gehört in einen Architekturüberblick?

Am Ende des Trainings kannst du unter anderem Ziele und Nutzen von Dokumentation erklären, aussagekräftige Abbildungen anfertigen, Entscheidungen nachvollziehbar festhalten, Rückmeldungen zu Dokumentationsergebnissen geben, Werkzeuge und Formate bedarfsgerecht auswählen und du kennst typische Notations- und Darstellungsmittel.

### EXTRAS

> Preis inklusive Buch  
„Softwarearchitekturen dokumentieren und kommunizieren – Entwürfe, Entscheidungen und Lösungen nachvollziehbar und wirkungsvoll festhalten“ von Stefan Zörner

### CREDIT POINTS

0 Technik  
20 Methodik  
0 Kommunikation



*Obwohl in der agilen Softwareentwicklung das Big Upfront Design glücklicherweise der Vergangenheit angehört, bleibt Architekturarbeit weiterhin von zentraler Bedeutung. Stefan Toth gelingt es innerhalb der AGILA-Schulung hervorragend Ansätze zur Integration iterativer Architekturarbeit in einem agilen Kontext zu vermitteln. Er schafft eine ausgewogene Mischung aus theoretischen Inhalten, praktischen Erfahrungen und fruchtbarem Austausch unter den Teilnehmenden. Ein besonderes Highlight ist das praktische Übungsprojekt: Hier werden die vermittelten Konzepte unmittelbar angewendet und in einem unterhaltsamen Rahmen vertieft!*

**DANIEL WOCHNIK**  
SENIOR MANAGING CONSULTANT, ATRA.CONSULTING



*Für viele Entwickler ist „Dokumentation“ zumeist ein recht trockenes Thema – dieses Klischee widerlegt Stefan Zörner in der ADOC-Schulung innerhalb von zwei Tagen (die wie im Flug vergangen sind) gründlich. Neben den üblichen Zutaten einer Architektur-dokumentation konnte ich vor allem meinen methodischen Werkzeugkasten um einiges erweitern. Und langweilig geworden ist mir (nicht zuletzt aufgrund Stefans lockerer Art und aufgrund des Austauschs mit den anderen Teilnehmern) nie.*

**MARTIN HELMICH**  
HEAD OF ARCHITECTURE & DEVELOPER RELATIONS, MITT WALD



*„Das Training (iSAQB® CPSA®-A DDD) war super auf- und vorbereitet und vermittelt gut, dass es bei dem Thema um das Menschliche geht und die Kommunikation im Mittelpunkt steht. Nach dem 3-tägigen Training ist ein guter Grundstein für das Thema gelegt, um sich auch mit den technischen Aspekten von DDD auseinanderzusetzen. Der Trainer bringt Begeisterung für das Thema mit und ist zeitgleich reflektiert und lässt sich auf Diskussionen ein.*

**BIRGIT CHMELAR**  
SOFTWAREENTWICKLERIN, ITERATEC GMBH





# iSAQB® CPSA®-A AGILA

## Agile Softwarearchitektur



> iSAQB®-Zertifizierungen  
> Softwarearchitektur  
Grundlagen

**DAUER**  
3 Tage

### ZIELGRUPPE

Entwickler:innen und Architekt:innen, die effektive Architekturarbeit in agilen Teams und größeren Vorhaben verankern wollen.

Auch technische Projektleiter:innen und Product Owner werden wertvolle Anregungen finden.

**Vorwissen:** Praktische Erfahrung im Entwurf und der Entwicklung von Systemen, sowie ein agiler Kontext im eigenen Umfeld

### TRAINER

Alexander Kaserbacher  
Falk Sippach  
Stefan Toth

### ZUSAMMENFASSUNG

Erlebe in diesem Training, wie sich agile Prinzipien und Ideen auf Architekturarbeit übertragen lassen und wie du Architekturpraktiken sinnvoll und effizient im agilen Vorgehen verankerst.

Architekturen entstehen zunehmend in selbstbestimmten Teams und die technische, konzeptionelle Verantwortung wird in modernen Organisationen breiter gestreut. Architekturkonzepte müssen sich dynamisch den Gegebenheiten anpassen und Technologiewandel soll stetig und kleinteilig – evolutionär – erfolgen. Von Entwickler:innen

und Architekt:innen sind deshalb neue Fähigkeiten gefragt – sie umfassen sowohl **technische, als auch methodische und kommunikative Aspekte.**

Am Ende des Trainings kannst du unter anderem Architekturtreiber in Epics und Stories verankern, kennst Modelle für effiziente Konsensfindung sowie moderne Rollenmodelle für Architekt:innen, und verstehst die agile Weiterentwicklung von Systemen und Systemlandschaften sowie die iterative Architekturgestaltung und Priorisierung.

### EXTRAS

> Preis inklusive Buch  
„Vorgehensmuster für Softwarearchitektur: Kombinierbare Praktiken in Zeiten von Agile und Lean“

### CREDIT POINTS

0 Technik  
20 Methodik  
0 Kommunikation



# iSAQB® CPSA®-A ARCEVAL Architekturbewertung



## > iSAQB®-Zertifizierungen

### DAUER

2 Tage

### ZIELGRUPPE

Architekt:innen und Designer:innen, die Architekturbewertung praktisch erschließen wollen. Auch interessierte Entwickler:innen oder technische Projektleiter:innen.

**Vorwissen:** Kenntnisse im Bereich von Architekturmustern und Designprinzipien sowie praktische Erfahrung in Softwarearchitektur und -entwicklung

### TRAINER

Stefan Toth  
Stefan Zörner

### ZUSAMMENFASSUNG

Architekturbewertung ist ein zentrales Werkzeug, um Sicherheit im Architekturentwurf zu gewinnen und um bestehende Lösungen oder Lösungsansätze fokussiert und nachhaltig weiterentwickeln zu können. Oder auch um sie informiert zu verwerfen. Vor allem fördert Architekturbewertung Kommunikation und Transparenz, richtig angewendet passt sie daher auch in agiles Vorgehen.

Auf der Agenda stehen unter anderem die **ATAM** (Architecture Tradeoff Analysis Method), Workshop-basierte Architekturbewertung in der Praxis, alternative **Bewertungsmethoden** (wie DCAR, PBAR, CBAM und

TARA), statische und dynamische Analyse-Tools, die Entwicklung eines **Bewertungsmaßstabs**, sowie das Einbetten von Bewertungsmethoden in das agile Entwicklungsvorgehen.

Nach Abschluss des Trainings kannst du Nutzen und Ziele von Bewertungen und Reviews erklären, **Qualitätsanforderungen** erheben, ATAM einordnen, anpassen und Alternativen erkennen, Bewertungen in dein Vorgehen einbetten und Ergebnisse verwerten, qualitative von quantitativen Methoden abgrenzen, sowie Grundlagen für eine Bewertung schaffen.

### EXTRAS

> Preis inklusive Ebook  
„Software Systeme reviewen  
(mit dem Lightweight Approach  
for Software Reviews – LASR)“  
von Stefan Toth und Stefan Zörner

### CREDIT POINTS

0 Technik  
20 Methodik  
0 Kommunikation



# iSAQB® CPSA®-A CLOUDINFRA

## Infrastruktur, Container und Cloud-Native



> iSAQB®-Zertifizierungen  
> Verteilte Systeme

**DAUER**  
3 Tage

### ZIELGRUPPE

Entwickler:innen und Architekt:innen mit praktischer Erfahrung in Entwurf und Entwicklung kleiner bis mittelgroßer Softwaresysteme.  
**Vorwissen:** Erste praktische Erfahrung in Wartung oder Weiterentwicklung von Softwaresystemen als auch im Umgang mit Containern und deren Deployment sind von Vorteil.

### TRAINER:INNEN

Anja Kammer  
Christopher Schmidt  
Daniel Bornkessel  
Kofi Jedamzik  
Sascha Selzer  
Sebastian Schwaiger

### ZUSAMMENFASSUNG

Dieses Training vermittelt dir Wege zur Realisierung dynamischer Cloud-Native-Architekturen. Außerdem werden typische Konzepte aktueller Container-Manager aufgezeigt und vermittelt, wie sich damit für größere Webanwendungen gängige Qualitätsanforderungen realisieren lassen.

Microservices, Container und Container-Manager haben die Art und Weise, wie Software konzipiert, entwickelt und in Produktion gebracht wird, in den letzten Jahren stark verändert. Moderne Applikationen müssen in einem Cluster von mehreren Knoten funktionieren, dynamisch platzierbar, skalierbar und fehlertolerant sein.

Du lernst hier Wege zur Realisierung dynamischer Cloud-Native-Architekturen, Container Application Design, Logging/Monitoring/Alerting, Container Native Storage und Möglichkeiten zur UI-Integration. Ebenso werden typische Konzepte aktueller Container-Manager aufgezeigt und vermittelt, wie sich damit für größere Webanwendungen gängige Qualitätsanforderungen realisieren lassen. Zusätzlich werden bekannte Cloud-Anbieter klassifiziert, Möglichkeiten zur Automatisierung aufgezeigt, Ansätze der Softwareentwicklung und des Application Lifecycle besprochen.

Nach Abschluss des Trainings hast du das nötige **Handwerkszeug, das für den Cloud-basierten Betrieb von Webanwendungen essenziell ist und verfügst über technisches Wissen, Marktüberblick und Anwendungsfälle.**

### CREDIT POINTS

20 Technik  
10 Methodik  
0 Kommunikation



# iSAQB® CPSA®-A DDD

## Domain-driven Design in der Praxis



> Domain-driven Design  
> iSAQB®-Zertifizierungen

**DAUER**  
3 Tage

### ZIELGRUPPE

Software-Entwickler:innen, -Architekt:innen, Product Owner oder Menschen aus dem Business-Kontext, die an digitalen Produkten arbeiten. In dieser Schulung gibt es keine Programmierübungen. Entwickler:innen erhalten jedoch eine Menge Ressourcen und einen Link zu einem GitHub-Repository.  
**Vorwissen:** Erfahrung in der Entwicklung und der Delivery von Softwareprodukten sind von Vorteil.

Mehr DDD  
auf S. 35

### TRAINER

Gerrit Beine  
Johannes Seitz  
Martin Otten  
Michael Plöd

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Training lernst du alles, was du wissen musst, um mit Domain-driven Design zu starten. Du lernst Techniken der kollaborativen Modellierung kennen, richtest die Geschäfts- und Softwarearchitektur auf das strategische Design aus, entwirfst hochspezifische Domänenmodelle mit Hilfe der taktischen Entwurfsmuster und richtest Teams und Architektur mit Hilfe der Context Map aus.

#### Tag 1:

Gewinne einen Überblick und lerne die Geschichte hinter DDD und Konzepte wie die Ubiquitous Language und die Motivation für eine enge Zusammenarbeit zwischen Domänenexpert:innen und Software-

praktiker:innen kennen. Der Nachmittag besteht aus einer Big Picture **EventStorming**-Sitzung zur Fallstudie.

#### Tag 2:

Der zweite Tag steht ganz im Zeichen des **Strategic Domain-driven Design**. Du lernst, zwischen Problem- und Lösungsraum zu unterscheiden sowie die Grundlagen der Problemdomänen, Subdomänen und **Bounded Contexts** kennen.

#### Tag 3:

Wir setzen die Ideen und Muster des taktischen Domain-driven Designs in die Praxis um. Wir führen ein Design-Level-Event Storming für einen der

Bounded Contexts durch und können Kandidaten für Aggregates, Services und Policies identifizieren. Im zweiten Teil des Tages dreht sich alles um den **soziotechnischen Teil** von Domain-driven Design. Du lernst die Ausrichtung von Teams, Bounded Contexts und Governance kennen.

### CREDIT POINTS

0 Technik  
20 Methodik  
10 Kommunikation



# iSAQB® CPSA®-A FLEX

## Flexible Architekturen



WEITERE INFOS

> iSAQB®-Zertifizierungen  
> Softwarearchitektur  
Grundlagen

**DAUER**  
3 Tage

### ZIELGRUPPE

Wer erfahren will, wie man mit Microservices, Self-contained Systems und Domain-driven Design zu flexiblen und nachhaltigen Software-Architekturen kommt, ist in diesem Training richtig. Interesse an Software-Architektur ist ausreichend, es ist keine Entwicklungserfahrung notwendig.

### TRAINER:INNEN

Alexander Kaserbacher  
Anja Kammer  
Christoph Iserlohn  
Eberhard Wolff  
Falk Sippach  
Stefan Zörner

### ZUSAMMENFASSUNG

Anforderungen an Software ändern sich immer schneller – darauf muss die Architektur reagieren. Dieses Training vermittelt pragmatische und moderne Ansätze für flexible Softwarearchitekturen wie **Microservices und Self-contained Systems**, **Domain-driven Design** und das eng verwandte **Strategic Design** zeigen, wie mit Bounded Context und Context Maps auch große Anwendungen langfristig wartbar nach Fachlichkeiten aufgeteilt werden können.

Nach dem Gesetz von Conway ist die Organisation eng mit der Architektur verwoben und kann ihren Beitrag zur Flexibilität leisten. Ein weiterer Einflussfaktor ist Continuous Delivery: Sie bringt Software schneller und zuverlässiger in Produktion, aber das ist nur mit einer darauf abgestimmten sauberen Modularisierung möglich. Continuous Delivery bietet auch neue Werkzeuge für Architekten: Infrastrukturen wie IaaS, PaaS und Virtualisierung eröffnen ganz andere Möglichkeiten, Software zu flexibilisieren. Mit Hilfe von Metriken und Logging können mehr Informationen in die Architektur-Arbeit einfließen. All diese Themen stehen auf der Agenda dieses Trainings.

Nach Abschluss hast du vom iterativen Entwurf bis zur kontinuierlichen Auslieferung einen Rundumblick in Sachen Architekturkompetenz und kennst flexible Architekturmodelle, um die Modernisierung von gewachsenen Systemen voranzutreiben.

### CREDIT POINTS

20 Technik  
10 Methodik  
0 Kommunikation



# iSAQB® CPSA®-A IMPROVE

## Evolution und Verbesserung von Softwarearchitekturen



WEITERE INFOS

> iSAQB®-Zertifizierungen  
> Umgang mit Legacy

**DAUER**  
3 Tage

### ZIELGRUPPE

Softwareentwickler:innen und -architekt:innen, die bestehende Systeme gezielt verbessern wollen.

**Vorwissen:** praktische Erfahrungen in Softwarearchitektur und -entwicklung sind von Vorteil. Keine Kenntnisse in einer bestimmten Technologie oder Programmiersprache erforderlich.

Passende  
Ergänzung  
auf S. 31  
und S. 40

### TRAINER

Benjamin Wolf  
Falk Sippach  
Markus Harrer  
Stefan Zörner  
Sven Johann

### ZUSAMMENFASSUNG

Softwarearchitektur betrifft alle Projektmitglieder und ist auf eine lange Lebensdauer ausgelegt. Daher sind Verbesserungen an der Softwarearchitektur immer wieder gefragt. Sei es durch neue Anforderungen an ein bestehendes (Legacy-)System oder technologischen Fortschritt. In diesem Training befassen wir uns mit der Analyse der bestehenden Softwarearchitektur, der Identifikation von sinnvollen Lösungsansätzen und der Planung und Umsetzung von geeigneten Verbesserungsmaßnahmen.

Auf der Trainings-Agenda stehen unter anderem praxistaugliche **Analysemethoden**, Szenario- und Metrik-basierte **Bewertung**, Rezepte fürs **Refactoring** und das richtige Einschätzen von Risiken, Kosten und Nutzen.

Nach Abschluss kannst du deine Maßnahmen an Architekturzielen ausrichten, moderne Ansätze informiert einordnen und kennst typische Ansätze zur Verbesserung und **Rezepte für strukturelle Verbesserungen**.

### CREDIT POINTS

10 Technik  
20 Methodik  
0 Kommunikation



# iSAQB® CPSA®-A SOFT

## Soft Skills für Softwarearchitekt:innen



WEITERE INFOS

- > iSAQB®-Zertifizierungen
- > Zusammenarbeit im Team

**DAUER**  
3 Tage

### ZIELGRUPPE

Alle, in deren Umfeld Konflikte oder unklare Kommunikation auftreten. Das Training unterstützt Softwarearchitekt:innen, Softwareentwickler:innen, Scrum Master, agile Coaches, Facilitators, und Führungskräfte.

### TRAINER:IN

Kim Nena Duggen

### EXTRAS

- > Der praktische Konfliktanalyse-Canvas im Hosentaschenformat

### ZUSAMMENFASSUNG

#### Was hält Softwarearchitekt:innen von der eigentlichen Arbeit ab?

- > Sie stehen im Spannungsfeld zwischen diversen Stakeholder:innen (Management, Kund:innen, Entwicklungsteam, etc.) und müssen empfängerorientiert kommunizieren und vermitteln.
- > Sie müssen mit ihrem Entwicklungsteam Lösungen erarbeiten, die motiviert umgesetzt und gleichzeitig den Spagat zwischen Budget und Qualität schaffen.
- > Sie müssen den Blick über den Tellerrand wahren und gleichzeitig praxisnah und eigentlich allwissend überall unterstützen. Und das alles mit einer häufig sogar nur schwammig definierten Rolle, die zu Erwartungsunterschieden führt und meist ohne

klassische Führungsautorität auskommen muss, während sie als Architekt:innen Verantwortung für die Ergebnisse tragen.

All diese Umstände führen zu kleinen und größeren Konflikten, die wir in diesem Training adressieren und für die Zukunft lösen wollen. In diesem Training nimmst du konkret anwendbares Handwerkszeug für deine eigene Praxis mit. Wir arbeiten an eigenen Fällen und erlernen Strategien für die konstruktive Gesprächsführung, Moderation und Lösung von Konflikten.

Nach Abschluss bist du in der Lage, **heterogene Gruppen zu moderieren**, kennst Werkzeuge für die

gemeinsame Entscheidungsfindung und **Strategien zur Prävention und konstruktiven Konfliktlösung**, hast deine eigene Rolle als Softwarearchitekt:in geschärft und einen Einstieg in **Coachingwerkzeuge und lokales Führen** gefunden.

### CREDIT POINTS

- 0 Technik
- 0 Methodik
- 30 Kommunikation



# iSAQB® CPSA®-A WEB

## Web-native Softwarearchitektur



> iSAQB®-Zertifizierungen  
> Softwarearchitektur  
Grundlagen

### DAUER

3 Tage

### ZIELGRUPPE

Alle mit Erfahrungen mit verteilten Systemen – idealerweise Webanwendungen.

**Vorwissen:** Grundkenntnisse in den Web-Technologien HTML, CSS, JavaScript sowie in mindestens einem serverseitigen Framework sind notwendig.

### TRAINER

Stefan Bodewig  
Till Schulte-Coerne

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Training lernst du, wie Softwarearchitektur für Webanwendungen aussehen muss. Reverse Proxies, Caching, Intermediates, HTTP 1/2/3, SSR, SPA, OpenID-Connect – all das sind nur einige der Technologien, die du kennen musst, um eine moderne Webanwendung zu entwerfen. Eine Webanwendung, die nicht nur Hypes folgt, sondern nachhaltig und skalierbar ist. Eine Webanwendung, die nicht gegen das Web kämpft, sondern dessen native Technologien voll ausnutzt.

Eine Webanwendung, die hohen, nichtfunktionalen Anforderungen unterliegt, ist eine Gesamtlösung, die aus vielen individuell entwickelten, aber auch vielen Standardkomponenten besteht. Deswegen sind einzelne Werkzeuge nur ein kleiner Baustein des Ganzen.

Wir zeigen dir unabhängig von einer bestimmten Programmiersprache oder einem Framework die Konzepte, Architekturoptionen und Entscheidungsalternativen, die du dafür in petto haben musst.

Nach Abschluss hast du ein **tiefes Verständnis der Webarchitektur**, kannst **nachhaltige und robuste Anwendungen entwickeln** und **hochskalierbare Architekturen entwerfen und umsetzen**.

### CREDIT POINTS

30 Technik  
0 Methodik  
0 Kommunikation



# iSAQB® CPSA®-A WEBSEC

## Web Security



WEITERE INFOS

> iSAQB®-Zertifizierungen  
> Security

**DAUER**  
3 Tage

### ZIELGRUPPE

Softwarearchitekt:innen und -entwickler:innen profitieren zu jedem Zeitpunkt im Entwicklungszyklus vom erlernten Wissen. Denn Security berührt jede Ebene von Entwurf, Entwicklung, Test und Betrieb: Wenn ein Software-Produkt erst nach Abschluss der Entwicklung „sicher“ gemacht werden soll, ist es meist schon zu spät.

Mehr  
Security auf  
S. 29-30  
und S. 39

### TRAINER

Christoph Iserlohn  
Dimitrij Drus  
Felix Schumacher

### ZUSAMMENFASSUNG

Der Betrieb eines Softwaresystems geht immer mit dem Risiko eines Angriffs einher. Sei es durch Ausnutzung von Schwachstellen in verwendeten Bibliotheken, eigene Nachlässigkeiten oder Social Engineering. Insbesondere weltweit erreichbare Webanwendungen sind einer Vielzahl von Angriffen ausgesetzt. Dieses Training versetzt dich in die Lage, typische Angriffsmethoden zu erkennen, Risiken bei der Entwicklung von Webanwendungen zu bewerten und durch eine saubere Architektur und klare Kommunikation zu unterbinden.

Auf der Agenda stehen unter anderem die **Risikoanalyse**, Security-Gates, Kryptographie, **Authentifizierungsarten** und **Autorisierungskonzepte**, Gefahren von Social Engineering, **Incident Management**, bekannte Angriffe und Angriffsfaktoren im Web, Intrusion Detection, und der Einsatz von **Transport-Layer-Security**.

Das erlernte Wissen lässt sich sowohl in Architektur als auch Entwicklung unabhängig von Technologien und Sprachen einsetzen. Es ermöglicht dir, Verantwortung für die Sicherheit deiner Software-Architektur zu übernehmen. Du wirst **sichere Webanwendungen ohne externe Spezialist:innen schreiben** können.

### CREDIT POINTS

20 Technik  
10 Methodik  
0 Kommunikation

# socreatory Trainings





## Accessibility in der IT



WEITERE INFOS



## Advanced Product Owner



WEITERE INFOS

### > Software- architektur Grundlagen

#### ZIELGRUPPE

Softwareentwickler:innen,  
Interaction/Visual/  
Screen Designer:innen,  
Informationsarchitekt:innen  
und Führungskräfte

Bald  
gesetzlich  
verpflich-  
tend

**DAUER**  
3 Tage

### > Zusammenarbeit im Team

#### ZIELGRUPPE

Product Owner, Produkt-Manager:innen und  
andere Führungskräfte von Produktteams  
**Vorwissen:** Kenntnisse und Erfahrungen im  
Projekt- oder Produkt-Management und  
agilem Arbeiten

**DAUER**  
3 Tage

#### ZUSAMMENFASSUNG

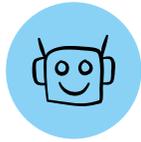
Nachdem barrierefreie Websites, mobile Anwendungen, Prozesse in der öffentlichen Verwaltung schon lang gesetzlich vorgeschrieben sind, wird eine ähnliche Verpflichtung ab dem 28.06.2025 europaweit auf die Privatwirtschaft ausgeweitet. Elektronischer Geschäftsverkehr, Apps für Personenbeförderungsdienste, Kommunikations- und Bankdienstleistungen und Fahrkartenautomaten z. B. müssen dann barrierefrei sein. Dieses Training vermittelt einen **umfassenden Überblick** über die grundlegenden Details der gesetzlichen Vorgabe. **HTML- und ARIA-Beispiele** verdeutlichen die Möglichkeiten der Umsetzung, und **praktische Übungen** festigen das Gezeigte unmittelbar. Damit liefert das Training das Wissen, um die gesetzlich vorgegebene Erfüllung von ca. 50 Anforderungen der WCAG meistern zu können.

**TRAINER** Andreas Maier

#### ZUSAMMENFASSUNG

Als Product Owner bist du dafür verantwortlich, dein Produkt zum Erfolg zu bringen. Jeden Tag arbeitest du mit unterschiedlichen Menschen: CEO, Entwicklungsteam und Kund:innen. Du kennst bereits viele Methoden und Tools, die dir dabei helfen. In dieser Schulung vertiefst du dein Wissen und lernst, Entscheidungen anhand von **Business Value, Real Options und Cost of Delay** zu treffen. Richte die Arbeit am Produkt an dessen Lebenszyklus aus und nutze Daten, um Hypothesen zu validieren. Im Training werden verschiedene Formate eingesetzt: Lehrvorträge, Diskussionen und Übungen. Im Anschluss des Trainings hast du die Möglichkeit, dich durch eine unabhängige Prüfungsinstitution zum „Advanced Product Owner“ prüfen und zertifizieren zu lassen.

**TRAINER** Gerrit Beine



## AI-Produkte mit Domain-driven Design



WEITERE INFOS



## API Design mit OpenAPI



WEITERE INFOS

> AI & Data

**DAUER**  
2 Tage

### ZIELGRUPPE

Softwarearchitekt:innen, Entwickler:innen, Data Scientists, Product Owner:innen, mit ersten praktischen Machine-Learning-Erfahrungen.

### ZUSAMMENFASSUNG

Du stehst vor der Herausforderung, innovative datenbasierte Softwarelösungen zu entwickeln? Du fragst dich, an welchen Stellen der Produktentwicklung KI zum Einsatz kommen kann? Mittlerweile existieren unzählige Modelle, die über APIs verfügbar sind, sowie Open-Source-Lösungen, die genutzt werden können, ohne dass ein eigenes Modell trainiert werden muss. **Commodity AI** wird möglich. Wie legst du los? An welchen Stellen deines Produkts macht es Sinn, KI zu integrieren? Lass dich von unseren erfahrenen Trainer:innen in die praxisnahe Anwendung von Künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen einführen. Im Laufe des Workshops nutzen wir dabei **Event Storming** und den **ML Design Canvas**.

**TRAINER:INNEN** Christopher Stolle, Dr. Larysa Visengeriyeva

> Software-  
architektur  
Grundlagen

**DAUER**  
2 Tage

### ZIELGRUPPE

Softwareentwickler:innen, die HTTP APIs erstellen möchten, aber bislang noch wenig Erfahrung sammeln konnten oder ihre Kenntnisse vertiefen möchten. API-Beauftragte, die einen API Styleguide entwickeln und hierzu etwaige Design-Alternativen kennenlernen und diskutieren möchten.

### ZUSAMMENFASSUNG

HTTP APIs haben sich in den vergangenen Jahren als eines der wichtigsten Werkzeuge zur Systemintegration etabliert. Früher oder später steht jede(r) Entwickler:in vor der Aufgabe, eine solche Schnittstelle zu implementieren. In diesem Training lernst du, wie HTTP APIs entworfen und mit Hilfe von OpenAPI dokumentiert werden. Am Ende wirst du in der Lage sein, die erlernten Konzepte in eigenen Projekten anzuwenden und gelungene HTTP APIs zu entwerfen. Ein Schwerpunkt des Trainings liegt auf dem Einsatz von Best Practices beim Design der Schnittstelle und der Einhaltung wichtiger **Qualitätsmerkmale**, wie Konsistenz, Verständlichkeit und Erweiterbarkeit. Zudem werden Strategien für die **Versionierung** von APIs, Dokumentation und **API Design Guidelines** diskutiert.

**TRAINER** Thilo Frotscher



## Architektur-Kickstart



WEITERE INFOS

### > Softwarearchitektur Grundlagen

#### DAUER

2 Tage Präsenz/  
4 x 4 Std. remote

#### ZIELGRUPPE

Alle, die in Softwareprojekten an der Architektur mitwirken. Wir setzen **kein Vorwissen** über Softwarearchitektur voraus.

#### ZUSAMMENFASSUNG

Architekturen zu entwerfen ist eine komplexe Aufgabe. In der Praxis haben sich dennoch einige Praktiken herauskristallisiert, mit denen eine Architektur viel besser gelingt. In diesem Training lernst du nicht nur die wichtigsten Ansätze für Softwarearchitektur, sondern wendest sie gleich praktisch an. Architektur-Arbeit ist komplex: Jedes Projekt hat seine eigenen Herausforderungen, daher ist jede Architektur anders. Aber es gibt **grundlegende Techniken, denen beim Entwurf von Architekturen eine zentrale Rolle zukommt**. Dieses Training vermittelt dir solche Techniken **praktisch an konkreten Beispielen**. Das stellt sicher, dass du diese bereits im Rahmen der Fortbildung anwendest und so problemlos auch im Projekt nutzen kannst.

**TRAINER** Eberhard Wolff



*Der Softwarearchitektur-Kickstart von Eberhard Wolff hat mir mit vielen AHA-Momenten eine neue Perspektive auf Software-Architektur gegeben.*

#### LUKAS JUSTEN

SENIOR SOFTWARE DEVELOPER,  
SCHOTT AG





## Behavior Driven Development



WEITERE INFOS



## Data Mesh: Einführung



WEITERE INFOS

> **Zusammenarbeit im Team**

### ZIELGRUPPE

Product Owner:innen, Business-Analyst:innen, Entwickler:innen und Tester:innen.  
Vorkenntnisse sind nicht zwingend erforderlich, aber einige Grundkenntnisse in Java sind von Vorteil.

**DAUER**  
2 Tage

### ZUSAMMENFASSUNG

BDD sorgt von Anfang an für ein gemeinsames Verständnis darüber, wie sich unsere Software verhalten soll, unterstützt uns bei der Umsetzung und wirft ganz nebenbei eine **Dokumentation und Testautomatisierung** ab. In diesem Training lernt ihr die Methode nicht nur kennen, sondern setzt sie direkt ein. Gemeinsam entwickelt ihr aus der Vision eines neuen Features (mindestens) eine User Story, die ihr mit Hilfe von **Example Mapping** und Behavior-driven Development refined, implementiert und reviewt. Ihr erkennt, wie ihr als Team nicht nur ein gemeinsames Verständnis über die Fachlichkeit und das Verhalten eurer Software erlangt, sondern sich ganz automatisch auch eine **gemeinsame (Fach-)Sprache** (*ubiquitous language*) entwickelt.

**TRAINER:IN** Katrin Rabow

> **AI & Data**

### ZIELGRUPPE

Softwarearchitekt:innen und Datenexpert:innen, die Datenprodukte verstehen und entwerfen möchten



**DAUER**  
2 Tage

### ZUSAMMENFASSUNG

Das Konzept Data Mesh basiert auf domänenorientierten, dezentralisierten Datenarchitekturen und ermöglicht es Entwicklungsteams, **Datenanalysen autonom durchzuführen**. Data Mesh ist eine sozio-technische Datenarchitektur und wird in Form von vier Prinzipien präsentiert. In diesem Training zeigen wir dir, was diese Prinzipien von Data Mesh bedeuten. Du lernst die **Herausforderungen der Einführung** von Data Mesh kennen und bekommst Empfehlungen für ein schrittweises Vorgehen. Wir werden gemeinsam ein **Datenprodukt**, das zentrale Element in einem Data Mesh, mithilfe unseres **Data Product Canvas** entwerfen und die Implementierungsalternativen aufzeigen. Am Ende des Workshops kannst du die soziotechnischen Implikationen von Data Mesh bewerten und Datenprodukte entwerfen.

**TRAINER:INNEN** Jochen Christ, Larysa Visengeriyeva, Simon Harrer



## Docker und Kubernetes Hands-on



WEITERE INFOS



## Documentation-as-Code



WEITERE INFOS

### > Verteilte Systeme

**DAUER**  
3 Tage

### ZIELGRUPPE

Entwickler:innen und Architekt:innen, die praktische Erfahrung im Umgang mit Container-Technologien sammeln möchten. Grundlegende Kenntnisse im Umgang mit Linux sind von Vorteil, aber für das Verständnis nicht zwingend.

### ZUSAMMENFASSUNG

Die Container-Technologie hat sich für den Betrieb skalierbarer und resilienter Applikationen etabliert. In diesem Training lernst du die **technischen Hintergründe und Konzepte** hinter Docker und Kubernetes kennen, erfährst welche Gründe zu ihrem Erfolg beigetragen haben – und wie du davon profitieren kannst. Das Training gliedert sich in drei Lernabschnitte verteilt auf drei Tage. Jede Lerneinheit wird durchgängig mit **praktischen Übungen** vertieft. Außer einem Webbrowser sind keine weiteren „Betriebsmittel“ erforderlich – alle Übungen erfolgen in einer gestellten Cloud-Umgebung. Nach Abschluss bist du in der Lage, in Projekten mitzuarbeiten, die Containerisierung nutzen und in Entscheidungsprozessen bzgl. des Einsatzes von Container-Technologie zu unterstützen.

**TRAINER** Kofi Jedamzik, Sebastian Schwaiger

### > Architektur-dokumentation

**DAUER**  
2 Tage

### ZIELGRUPPE

Alle, die Softwarelösungen qualitativ hochwertig dokumentieren wollen und einen technischen Background haben: Entwickler:innen, Architekt:innen, Produktverantwortliche. **Vorwissen:** praktische Erfahrungen in IT-Projekten. Kenntnisse in einer bestimmten Technologie nicht erforderlich.

### ZUSAMMENFASSUNG

Architektur-Dokumentation wird sehr oft stiefmütterlich behandelt. Die Gründe dafür sind vielfältig und unter anderem in der Verwendung unpraktikabler Werkzeuge und Formate zu finden. Beim **Docs-as-Code-Ansatz** wird Dokumentation wie Quellcode behandelt. Dokumente werden in leichtgewichtigen Text- und Grafikformaten erstellt, nahe beim Sourcecode in beispielsweise Git-Repos abgelegt und versioniert sowie in automatisierten Build-Prozessen verarbeitet. Dieses Training zeigt aufbauend auf schlanken **Tools und Markup-Sprachen** die Erstellung einer möglichst **redundanzfreien Dokumentation**, die für verschiedene Zielgruppen optimiert und in ansprechenden Formaten kontinuierlich ausgeliefert werden kann.

**TRAINER** Falk Sippach, Ralf Müller



## Evolutionäre Architekturmuster mit Clean und Hexagonal Architecture



WEITERE INFOS



## GenAI für Entwickler:innen



WEITERE INFOS

> Java  
> Softwarearchitektur Grundlagen

**DAUER**  
2 Tage

### ZIELGRUPPE

Alle, die Architekturmuster und ihre Anwendung verstehen möchten. **Vorwissen:** mind. 12 Monate praktische Erfahrungen in Softwareentwicklung, praktische Erfahrung in einer Programmiersprache, vertraut mit Schichtenarchitektur und der Erstellung fachlicher Objektmodelle in Java

### ZUSAMMENFASSUNG

Dieses Training vermittelt anhand vieler Übungen einen Werkzeugkasten, mit dem du Clean und Hexagonal Architecture implementieren kannst. Nach dem Training kannst du deine **Architektur kontinuierlich testen** und das Mindset der Evolutionären Architektur anwenden. Clean und Hexagonal Architecture versprechen eine klare Trennung der fachlichen Domäne von den infrastrukturellen Aspekten. Die Kernidee, das **Ports- und Adapters-Pattern**, ist mächtig und hilft, technische, fachliche sowie organisatorische Flexibilität in der Softwarearchitektur zu realisieren. Darauf aufbauend werden wir im Training die Clean und Hexagonal Architectures im Kontext der Evolutionary Architecture beleuchten und Umsetzungsmöglichkeiten von **Fitness Functions** für diese Architekturmuster darstellen.

**TRAINER** Matthias Eschhold

### > AI & Data

**DAUER**  
2 Tage

### ZIELGRUPPE

Das Training besteht aus Jupyter Notebooks. Der wenige zu schreibende Code ist nicht kompliziert. Grundwissen von Python genügt und mit einem AI-Assistenten zur Hand gelingt es auch **ohne Vorwissen**.

### ZUSAMMENFASSUNG

Generative AI bereitet den Weg für eine ganze Reihe neuer Use-Cases in Unternehmen. Allerdings handelt es sich um nichtdeterministische Modelle, die potenziell falsche oder unbrauchbare Informationen erzeugen. In diesem Training beleuchten wir die **Eigenschaften von generativen Modellen** und erkennen so die Ursachen für diese Probleme. Um Modelle mit eigenen Informationen zu versorgen, lernen wir die sogenannte **Retrieval-Augmented Generation (RAG)** als Architektur kennen. Das Ziel ist, alle Bausteine kennenzulernen, die für eine einfache RAG-Architektur benötigt werden. Zum Abschluss werden wir durch die verschiedenen Experimente in der Lage sein, alle Bausteine zu einem **Chatbot** zusammenzufügen, den wir zu unseren eigenen Dokumenten befragen können.

**TRAINER** Hermann Schmidt, Marco Steinke



## Hibernate Performance Tuning



WEITERE INFOS



## Keycloak Extensions entwickeln



WEITERE INFOS

> Zusammenarbeit  
im Team

### ZIELGRUPPE

Softwareentwickler:innen und -architekt:innen.  
**Vorwissen:** praktische Erfahrung mit dem Einsatz von JPA und Hibernate werden vorausgesetzt.

**DAUER**  
2 Tage

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Training wird anhand vieler praktischer Beispiele und Übungsaufgaben ein tiefes Verständnis von JPA und Hibernate vermittelt. Du erlernst einige **fortgeschrittene Features und Konzepte zur Performanzoptimierung**. Auf der Agenda stehen unter anderem **typische Ursachen** von Performanzproblemen, Konzepte zur Optimierung, der Aufruf von Funktionen und Stored Procedures, Optimierungsmöglichkeiten für schreibende Datenbankoperationen, sowie **Concurrency-Strategien**. Nach Abschluss des Trainings kannst du Performanzprobleme mit Hilfe von JPA- und Hibernate-spezifischen Features lösen, um einen effizienten Zugriff auf deine Datenbank zu ermöglichen.

**TRAINER** Thorben Janssen

> Java  
> Security

### ZIELGRUPPE

Softwareentwickler:innen, die Keycloak mit weiteren Features und eigenen Anforderungen erweitern möchten. **Vorwissen:** idealerweise im Umgang mit Keycloak. Fundierte und aktuelle Java- sowie Maven-Kenntnisse, sowie der Umgang mit einer Java-IDE unbedingt erforderlich.

**DAUER**  
2 Tage

### ZUSAMMENFASSUNG

Lerne in diesem zweitägigen Training, wie du Keycloak Extensions entwickeln und sie testen kannst. Du wirst die wichtigsten Konzepte und Objekte sowie die gängigsten **SPIs (Service Provider Interfaces)** kennenlernen. Wir lernen zunächst das Konzept der Keycloak SPIs, bestehend aus Factory- und Provider-Klassen, kennen, sowie die wichtigsten Objekte, wie die *KeycloakSession* und andere *\*Context*-spezifische Container. Danach implementieren wir Service Provider Interfaces wie *EventListener*, *ResourceProvider*, *Authenticator*, *RequiredAction* und *User Storage* und erstellen hiermit **Beispielweiterungen**. Mit diesen Übungen erlangen wir das grundlegende Verständnis, wie SPIs für Keycloak entwickelt werden und auf welche Dinge es zu achten gilt.

**TRAINER** Niko Köbler



## Keycloak IAM & SSO



WEITERE INFOS



## OWASP Top Ten in der Praxis



WEITERE INFOS

> Java  
> Security

### ZIELGRUPPE

Alle Personen aus Entwicklung und Betrieb, die eine Single-Sign-On oder Identity-Managementlösung in ihrem Unternehmen oder Projekt mit Keycloak aufbauen und integrieren möchten.

DAUER  
2 Tage

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Training starten wir mit dem Deployment und der Konfiguration eines Keycloak-Servers. Dabei lernen wir die Grundlagen der **OAuth 2, OIDC und JWT Spezifikationen** näher kennen und bekommen ein gemeinsames Verständnis der hierbei verwendeten Begriffe, während wir **erste Schritte mit Tokens, Claims und Authentifizierungen** machen. Gleichzeitig diskutieren wir Best Practices und Deprecations, die sich in diesen Spezifikationen ergeben haben. Wir behandeln die Konfiguration von Realms und Clients. Über das **Themeing** können wir die Keycloak-UIs an die Unternehmens- oder Projekt-Design-Vorgaben anpassen. Neben dem Keycloak-eigenen User-Management lernen wir, welche Möglichkeiten noch bestehen, um bestehende Benutzerquellen und andere, externe Identity Provider zu verwenden.

TRAINER Niko Köbler



VIDEOLINK

> Security

### ZIELGRUPPE

Softwareentwickler:innen und -Architekt:innen. **Kein Vorwissen** in einer bestimmten Technologie oder Programmiersprache notwendig.

DAUER  
2 Tage

### ZUSAMMENFASSUNG

Webanwendungen sind ständig dem Risiko von Angriffen ausgesetzt, der Schaden kann enorm sein. In diesem Training lernst du **Schwachstellen in Webanwendungen aufzuspüren und zu beheben**. In praktischen **Kleingruppen-Übungen** nimmst du die Rolle der Angreifer:innen ein, und lernst, wie man Schwachstellen ausnutzen kann. Dadurch bekommst du tiefergehendes Verständnis, wie diese Angriffe in der Praxis funktionieren. Wir orientieren uns dabei an der OWASP Top Ten, einer Liste der größten Sicherheitsrisiken für Webanwendungen. Nachdem wir gemeinsam eine Schwachstelle aufgespürt haben, diskutieren wir **adäquate Präventions- und Gegenmaßnahmen**. Nach Abschluss hast du ein tieferes Verständnis von Angriffsmethoden und wirksamen Sicherheitsmaßnahmen.

TRAINER Christoph Iserlohn, Felix Schumacher



## Projekt Management im Tech-Umfeld



WEITERE INFOS



## Softwarequalität datengetrieben verbessern



WEITERE INFOS

### > Zusammenarbeit im Team

#### ZIELGRUPPE

Projektfach- und Führungskräfte, denen kontinuierliches Lernen und methodisches Vorgehen am Herzen liegen und die Menschen und Technologie gut im Blick behalten wollen.

#### DAUER

3 Tage

#### ZUSAMMENFASSUNG

Lerne in diesem Training, **IT-Projekte methodisch aufzusetzen**, agile Rahmenplanung zu entwickeln und mit deinem Team umzusetzen. Am Ende hast du einen Blick für die Aspekte entwickelt, die herausragende Produkte ausmachen. Projekte im Tech-Umfeld sind komplex, technologie- und innovationsgetrieben und dürfen dabei dennoch die Menschen nie aus dem Auge verlieren. Erfolgreiches Projektmanagement in diesem Spannungsfeld braucht nicht nur ein Verständnis für den Umgang mit den technologischen Herausforderungen, sondern muss auch ein Rahmen für alle Beteiligten spannen, um gemeinsam Lösungen zu finden, die einen echten nachhaltigen Nutzen stiften. Nach Abschluss kannst du **IT-Projekte effektiv organisieren**, konstruktiv mit Unsicherheit und Risiken umgehen, und dich gezielt auf eine Rolle im agilen Projekt vorbereiten.

**TRAINER:INNEN** Jan Gentsch, Julia Dellnitz

### > Umgang mit Legacy

#### ZIELGRUPPE

Softwareentwickler:innen, Software-architekt:innen und alle, die schon immer einmal Daten mit einer Programmiersprache analysieren wollten.

**Vorwissen:** Erste Erfahrung in einer Programmiersprache (Variablen, Methoden, Schleifen, Zuweisungen etc.).

#### DAUER

2 Tage

#### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Training analysieren wir gemeinsam datengetriebene Softwaresysteme sowie umgebende Prozesse und Organisation, um **Schwachstellen in der Entwicklung und dem Betrieb aufzudecken**. Als Fundament verwenden wir Best Practices und Methodiken aus dem **Data-Science-Bereich**. Nach Abschluss kannst du Probleme datengetrieben, methodisch und strukturiert herausarbeiten und deine Analysen auch für Nicht-Techies verständlich kommunizieren. Wir werden handlungsorientierte Schlüsse aus den Analyseergebnissen ableiten. Zur Durchführung unserer Analysen nutzen wir Analysewerkzeuge aus dem Open-Source-Bereich. Diese kannst du nach dem Training kostenfrei weiterverwenden. Durch die große Community dahinter, steht dir eine große Fülle von Tipps und weiterem Wissen beiseite!

**TRAINER** Markus Harrer



VIDEOLINK



## Team Topologies Deep Dive



WEITERE INFOS



## Von Legacy zu Cloud-native



WEITERE INFOS

### > Zusammenarbeit im Team

#### DAUER

4 Tage

#### ZIELGRUPPE

Jede Person, die IT-Projekte mitgestaltet. Team Topologies berührt viele verschiedene Rollen, sodass die Zielgruppe sehr breit gefasst ist. Technische Vorkenntnisse sind nicht notwendig!

#### ZUSAMMENFASSUNG

Ein erstes Modell mit Team Topologies ist schnell gemalt und die Topologien verstanden, doch das komplexe Gebilde heutiger IT-Organisationen ist damit nicht einmal ansatzweise aufgelöst. In diesem Training wollen wir nicht nur die Basis von Team Topologies diskutieren, sondern auch in die **komplexeren Praxisprobleme eintauchen**. Wir sprechen u. a. über Organisations-Design, Fracture Planes, Independent Service Heuristics und Enabling Teams. Dabei profitierst du von dem umfangreichen Erfahrungsschatz und unterschiedlichen Perspektiven unserer Trainer:innen und TTAs (Team Topologies Advocates). Das Training zeigt dir auf, was in der Praxis nicht gut funktioniert, wie man Team Topologies wirklich umsetzt und wie man es **mit realen Rollen, Abteilungen und Teams wirklich leben** kann.

**TRAINER:INNEN** Kim Nena Duggen, Alexander Kaserbacher, Eberhard Wolff, Michael Plöd, Stefan Toth

**EXTRA** > Preis inklusive Buch „Team Topologies: Organisation von Business- und IT-Teams für einen schnelle Arbeitsfluss“ von Matthew Skelton, Manuel Pais, übersetzt von Michael Plöd

### > Verteilte Systeme

#### DAUER

2 Tage

#### ZIELGRUPPE

Architekt:in oder IT-Manager:in, beteiligt an Cloud-Migrationsinitiativen oder eine Cloud-Migration planend. Vertraut mit den Herausforderungen, die hier auftreten können.

#### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Training zeigen wir dir, was die Begriffe Cloud Native und Cloud Native Development eigentlich bedeuten und welche Konsequenzen du daraus ableiten musst. Du lernst die **Herausforderungen einer solchen Migration** kennen und bekommst **Empfehlungen für ein schrittweises Vorgehen**. Natürlich lassen wir auch die Sicherheit von Umgebungen und Daten nicht außer Acht. Abschließend entwickeln wir gemeinsam **Migrationsmuster**, die Best Practices aus echten Migrationsprojekten berücksichtigen. Nach Abschluss kennst du die gängigen Cloud-Lösungen für regulierte Organisationen, moderne und flexible Architekturmuster, Prozesse und organisatorische Maßnahmen zur Automatisierung und kontinuierlichen Bereitstellung, uvm.

**TRAINER** Christopher Schmidt

# Workshops



## Tech Stack Canvas for

### Group 1

#### Business goals

What objectives does this project aim to achieve?

#### Sizing numbers

What influenced decisions, such as number of users, regions, or second, data volumes?

#### Major Quality Goals

What influenced decisions, such as availability, fault tolerance, learnability, adaptability?

#### Infrastructure & Deployment

What servers, tools, and services used for hosting and deploying the application?

### Group 2

#### Frontend Technologies

languages, tools and frameworks used for developing the user interface and user experience

#### Backend Technologies

technologies used for server-side processing, data management, and business logic implementation

#### Data Storage & Management

languages, tools and frameworks used for developing the user interface and user experience

#### Monitoring & Analytics

tools and services used to monitor the application's performance, track user behavior, and gather insights for optimization

### API & Integrations

third-party services used to extend functionality of the product or service

### Group 4



## Cloud-native Teams



WEITERE INFOS



## Data Mesh für Führungskräfte



WEITERE INFOS

### > Verteilte Systeme

### ZIELGRUPPE

Technical Product Owner, Plattform-Architekt:innen, Enterprise-Architekt:innen, Staff Engineers, IT-Verantwortliche, alle, die an der Gestaltung und Umsetzung einer Cloud-native Transformation beteiligt sind

### DAUER

1 Tag

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Workshop lernst du, wie unter der Berücksichtigung von organisationalen Strukturen und Prozessen eine Cloud-native Transformation im Unternehmen erfolgreich umgesetzt werden kann. Theoretische Grundlagen werden mit praktischen Übungen kombiniert, um ein realistisches Verständnis der Herausforderungen und Lösungsansätze zu ermöglichen. Auf der Agenda stehen unter anderem die **Cloud-Native Maturity Matrix**, **Theory of Constraints**, **Team Topologies** und Self-Service-Plattformen. Nach Abschluss bist du in der Lage, eine Cloud-native Transformation im Unternehmen, mit dem **Fokus auf Teamstrukturen des IT-Departments**, zielgerichtet zu planen und umzusetzen. Die **Bedeutung von Organisationsstrukturen und Prozessen** wird verstanden, und du kannst Strategien anwenden, um Hindernisse zu überwinden und eine effektive Zusammenarbeit zu fördern.

**TRAINER:INNEN** Anja Kammer, Sven Johann

### > AI & Data

### ZIELGRUPPE

Personen in Führungspositionen

### DAUER

4 Stunden

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem kompakten halbtägigen Remote-Training widmen wir uns den Grundlagen von Data Mesh, einem Ansatz, der auf domänenorientierten, dezentralisierten Datenarchitekturen fußt. Ziel ist es, Führungskräften die **vier zentralen Prinzipien von Data Mesh** näher zu bringen, die Herausforderungen bei der Implementierung zu beleuchten und **praxisnahe Empfehlungen** für die Einführung bzw. dessen Begleitung als Führungskraft zu geben. Am Ende ist klarer, welchen Nutzen Data Mesh hat, wie du eine Data-Mesh-Initiative erfolgreich aufsetzen und begleiten kannst, und du kannst bewerten, **ob Data Mesh zu deiner Datenstrategie** passt.

**TRAINER** Jochen Christ, Simon Harrer



## Domain-driven Design für Führungskräfte



WEITERE INFOS



## Domain-driven Design saniert Legacy



WEITERE INFOS

### > Domain-driven Design

#### ZIELGRUPPE

Personen in Führungspositionen  
und aus dem Fachbereich.  
Ein gewisses IT-Grundverständnis  
ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

**DAUER**  
4 Stunden

#### ZUSAMMENFASSUNG

Dieser kompakte halbtägige Workshop zielt darauf ab, Personen in Führungspositionen einen **Überblick über Domain-driven Design (DDD) und dessen Bedeutung für IT-Lieferorganisationen** zu geben. Der Workshop beinhaltet sowohl Erläuterungen des Trainers als auch einige **Übungen**, die helfen werden, die vermittelten Themen zu reflektieren. Auf der Agenda stehen unter anderem: Zusammenarbeit zwischen Entwicklungsteams und Fachseite sowie -expert:innen; Gemeinsamkeiten zwischen DDD und anderen Praktiken wie Agile, DevOps, Digitalisierung und (digitalem) Produktdesign; **Strategisches DDD** und seine Auswirkung auf gute Personal- und Make-or-Buy-Entscheidungen; Alignment von Softwarearchitektur, Geschäftsarchitektur und Teams.

**TRAINER** Michael Plöd

### > Domain-driven Design > Umgang mit Legacy

#### ZIELGRUPPE

Architekt:innen, Entwickler:innen,  
POs, Business Analysten und  
Projektleiter:innen.  
Programmierkenntnisse sind  
nicht notwendig.

**DAUER**  
4 Stunden

#### ZUSAMMENFASSUNG

Legacy-Systeme sind für Techniker:innen wegen der gewachsenen Komplexität eine Herausforderung – aber für das Geschäft oft von zentraler Wichtigkeit. Daher lassen sich gerade in diesem Bereich große Geschäftswerte schaffen, indem man das System saniert und dabei besser an den Geschäftsprozessen ausrichtet. In diesem halbtägigen Workshop lernen wir dazu interaktiv einen Ansatz auf Basis von DDD kennen. Wir werden außerdem darüber diskutieren, wie man den **Ansatz in der Praxis umsetzen** kann und **generell mit Legacy umgehen** kann. Nach Abschluss weißt du, wie man einen möglichst **hohen Nutzen für die Sanierung** erreicht, wie man den Druck, neue Features zu implementieren, mit einer Architekturverbesserung verheiratet, und wie man die Architektur eines Systems mit DDD und Bounded Contexts verbessern kann.

**TRAINER** Eberhard Wolff



## Game-based Learning



WEITERE INFOS



## Gute Entscheidungen treffen und herbeiführen



WEITERE INFOS

### > Zusammenarbeit im Team

### ZIELGRUPPE

Alle, die Spiele und spielerische Interventionen bewusst in der Moderation einsetzen wollen. Das Training unterstützt Softwarearchitekt:innen, Softwareentwickler:innen, Scrum Master, agile Coaches, Facilitators, Führungskräfte.

**DAUER**  
1 Tag

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Training lernst du, wie du Workshops spielerisch gestalten und „**Serious Games**“ für spezifische Fragestellungen selbst entwickeln kannst. Spielerische-kreative Workshop-Methoden fördern das **Teamwork** und helfen den einzelnen Teammitgliedern besser miteinander zu interagieren, produktiv zusammenzuarbeiten und nachhaltig zu lernen. Im Spiel lassen sich **agile Prinzipien lebhaft vermitteln** und Prozesse verbessern. Spielen kann auch ein Zugang zu intuitivem Wissen sein und leistet so einen wichtigen **Beitrag zur Strategie oder zur Innovationskraft** im Unternehmen. Es bietet einen sicheren Rahmen, Dinge auszuprobieren und Ideen zuzulassen, die wir im echten Leben noch nicht für möglich halten. Es erlaubt, sich in anderen Rollen und Verhaltensweisen zu erleben. Es holt Menschen als Individuen und als Teams in den Moment und wenn alles gut läuft, **weckt es Kreativität** und Tatkraft.

**TRAINER:INNEN** Jan Gentsch, Julia Dellnitz

### > Zusammenarbeit im Team

### ZIELGRUPPE

Erfahrene Softwarearchitekt:innen, Softwareentwickler:innen, IT-Führungskräfte, IT-Projektleiter:innen, Product Owner, Scrum Master, Agile Coaches, die sich praktisches Handwerkzeug mit theoretischem Fundament wünschen.

**DAUER**  
1 Tag

### ZUSAMMENFASSUNG

„Softwarearchitektur ist die Summe der getroffenen Entscheidungen“ – und abhängig von der Qualität dieser Entscheidungen ist auch die Qualität der resultierenden Softwarearchitektur. Wir schauen uns an, was Entscheidungen für die Softwarearchitektur-Arbeit bedeutsam macht. Dabei stehen vor allem die Stakeholder im Mittelpunkt. Darüber hinaus wird vermittelt, was psychologisch und sozial beim Treffen von Entscheidungen passiert. Ein wesentlicher Aspekt dabei sind strukturelle Denkfehler (Biases), die in der Praxis Entscheidungen ungünstig beeinflussen. Im Workshop werden Wege aufgezeigt, wie du mit diesen Denkfehlern umgehen kannst. Wir diskutieren gemeinsam, wie Entscheidungen am besten nachvollziehbar strukturiert werden können, z. B. mit Architectural Decision Records (ADRs), und wie du mit unangenehmen Entscheidungen umgehen kannst.

**TRAINER** Gerrit Beine



## Hands-on Einstieg in Wardley Maps



WEITERE INFOS



## Intensivvorbereitung für die iSAQB® CPSA®-A-Prüfung



WEITERE INFOS

### > Umgang mit Legacy

**DAUER**  
1 Tag

### ZIELGRUPPE

Menschen, die sich für die Weiterentwicklung von komplexen Softwaresystemen auf unterschiedlichen Hierarchiestufen verantwortlich fühlen.

**Voraussetzungen:** Interesse an visueller Kommunikation, keine Scheu vor praktischen Übungen, etwas Kenntnisse über IT-Systeme

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem interaktiven Workshop erarbeiten wir uns das Thema Wardley Maps und wie sich diese in der Weiterentwicklung von komplexen Softwaresystemen und Softwarelandschaften pragmatisch einsetzen lassen. Wardley Maps sind **evolvierende Strategielandkarten**, sie bieten uns einen Ort, um **komplexe Sachverhalte zu kommunizieren**: Wie hängen Business und Systeme zusammen? Wo bauen wir etwas selbst und was holen wir von extern? Welche Entwicklungspraktiken und Vorgehen setzen wir dafür ein? Mit Wardley Maps erstellen wir für diese Art von Fragen Landkarten, um unsere eigene Situation besser zu verstehen. Mit einer Karte können wir planen, wo die Reise hingehen soll. Das Wardley Mapping bietet uns hierfür einen reichen Fundus an **Wegweisern zum Navigieren und Tipps zum Umgang mit Altlasten**.

**TRAINER** Markus Harrer

### > iSAQB®- Zertifizierungen

**DAUER**  
1 Tag

### ZIELGRUPPE

Alle, die die iSAQB® CPSA®-A-Zertifizierung absolvieren wollen und sich noch nicht in einem aktiven Prüfungsprozess befinden.

### ZUSAMMENFASSUNG

Die CPSA®-A-Prüfung des iSAQB® ist eine der anspruchsvollsten Zertifizierungen am Markt. Um sie erfolgreich zu bestehen, bedarf es Know-how in Softwarearchitektur und vielen Methoden. Diese Intensivvorbereitung hilft dir, die **Hürde im ersten Anlauf zu nehmen**. Es werden passende Strategien besprochen, wie du die Prüfung meistern kannst. Darüber hinaus lernst du bei welchen Aspekten du besonders achtgeben solltest. Du erfährst, was die Prüfungssituation von einer Architekturdokumentation unterscheidet, wonach du deine Prüfer:innen fragen solltest und wie du mit deiner Softwarearchitekturkompetenz überzeugen kannst. Die Intensivvorbereitung wird von einem Prüfer gehalten, der seit 2016 **mehr als 250 Prüfungen** durchgeführt hat und dir die Idee und Philosophie der CPSA®-A-Prüfung vermitteln kann.

**TRAINER** Gerrit Beine



*Der Workshop hat den Teilnehmer\*innen sehr viel Spaß gemacht und wir konnten einige Themen mitnehmen. Schön war auch zu sehen, dass wir schon einiges richtig machen bzw. leben. Das freut mich persönlich ganz besonders, weil der richtige Umgang mit Technical Debt für mich als CIO ein wichtiges Thema insb. bei langlebigen Systemen ist.*

**MATTHIAS RIEDL**  
CIO, UPSTREAM



*Ich habe vor dem Training das Buch Domain-driven Design von Eric Evens gelesen und dadurch eine gute Vorstellung der grundlegenden Konzepte des DDD gewonnen. Das Training mit Michael hat mich noch einen gehörigen Schritt weitergebracht. Es hat mir gezeigt, wie ich diese Konzepte durch strukturierte und partizipative Methoden Wirklichkeit werden lassen kann. Michael hat die Inhalte an vielen Stellen durch Anekdoten aus seinen Projekterfahrungen anschaulich gemacht. Besonders bemerkenswert finde ich seine Architektur-Kata, die wir mittels der vermittelten Methoden bearbeitet haben. Die Kata erschien mir realitätsnah und hat die Brücke von einer fachlichen Zerlegung bis hin zur Code-Ebene geschlagen. Meine Erkenntnisse haben mir von Tag 1 nach dem Training in meinem Projekt geholfen. Deshalb kann ich die Teilnahme an dem Kurs voll empfehlen.*

**DR. JAN CHRISTIAN DAMMANN,**  
SENIOR SOFTWARE ARCHITECT, ITERATEC GMBH





## Keycloak und OpenID-Connect



WEITERE INFOS



## Legacy Software absichern



WEITERE INFOS

> Security

### ZIELGRUPPE

Personen aus der Entwicklung, die schnell eine Einführung in das Single-Sign-On (SSO) und Identity-Management mit Keycloak erhalten möchten. **Keine speziellen Vorkenntnisse** notwendig, grundsätzliche Erfahrung in der Software- und Web-Entwicklung sollte vorhanden sein.

**DAUER**  
1 Tag

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Einsteigerworkshop erkläre ich dir die Basics für eine OIDC-(OpenID-Connect-)basierte Authentifizierung und wie man Keycloak hierfür nutzt und konfiguriert. Keycloak als zentrales **IAM- und SSO-System** erlebt einen regelrechten Boom und ist in zahlreichen Unternehmen und auf unzähligen Websites im Einsatz. Für Einsteiger:innen ist es nicht immer ganz leicht, mit all dem neuen Stoff und den vielen neuen Begriffen zurechtzukommen. Vor dem Thema Sicherheit haben viele Entwickler:innen (leider) immer noch Angst. Wir sichern eine **verteilte Anwendungslandschaft mit einer Keycloak-basierten Authentifizierung** ab, richten Realms, Clients und User ein und passen den **Anmeldungsflow an unsere Wünsche** an. Danach bist du zwar noch kein:e Meister:in, hast aber einen besseren Überblick und weißt, wie Keycloak grundsätzlich funktioniert und wo du im Zweifel nachschauen musst.

**TRAINER** Niko Köbler

> Security

> Umgang mit Legacy

### ZIELGRUPPE

Softwareentwickler:innen und -architekt:innen

**DAUER**  
1 Tag

### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Workshop üben wir gemeinsam an einer größeren, in Java geschriebenen Applikation, ein systematisches Vorgehen, wie in einer Legacy-Software das Thema Security angegangen werden kann. Auf der Agenda stehen unter anderem die **Identifizierungen Security-relevanter Punkte**, die Erstellung von initialen **Threat Models**, das Aufspüren von **Sicherheitslücken im Code** und der Einsatz von **automatisiertem Security-Testing**. Besonders im Kontext sogenannter Legacy-Systeme werden Entwickler:innen oft auf das Problem treffen, dass bei der ursprünglichen Implementierung das Thema „Security“ keine oder lediglich eine untergeordnete Rolle spielte. Wenn die Applikation aber über einen längeren Zeitraum hinweg betrieben werden muss, eventuell sogar unter anderen Betriebsbedingungen, z. B. wegen einer Migration in die Cloud, muss man sich tiefergehend mit dem Security-Aspekt beschäftigen.

**TRAINER** Christoph Iserlohn



## Managing Technical Debt



WEITERE INFOS



## Remote Mob Programming



WEITERE INFOS

### > Umgang mit Legacy

#### ZIELGRUPPE

Product Owner, Softwareentwickler:innen und -architekt:innen

#### DAUER

1 Tag

#### ZUSAMMENFASSUNG

Das Training bietet Dir das notwendige Wissen und die praktischen Fähigkeiten, um Technical Debt in deinem Unternehmen **zu identifizieren, zu bewerten, Verbesserungen an deine Stakeholder zu verkaufen und einen klaren Plan für die Zukunft zu entwickeln**. Wir wechseln zwischen Theorieblock und praktischer Anwendung der Theorie auf eure konkreten Probleme, um am Ende eine gute Startrampe für Technical Debt Management geschaffen zu haben. Auf der Agenda stehen unter anderem: eine Analyse der negativen Auswirkungen, die problematischer Code, unpassende Architektur oder veraltete Technologie auf deine Stakeholder hat. Die Bewertung anhand verschiedener Faktoren wie Produkt- oder Unternehmensstrategie, Kosten, Risiken, Architekturziele und Opportunitätskosten. Die Entscheidungsfindung und Planung, welcher Technical Debt zurückgezahlt, umgeschuldet oder nicht zurückgezahlt werden sollte.

**TRAINER** Sven Johann

### > Zusammenarbeit im Team

#### ZIELGRUPPE

Ein Softwareentwicklungs-Team, das Interesse hat, Remote Mob Programming in einem Experiment auszuprobieren. Es spielt keine Rolle, welche Programmiersprachen ihr beherrscht und einsetzt.

#### DAUER

1 Tag

#### ZUSAMMENFASSUNG

Mob Programming bedeutet: alle im Team arbeiten an der gleichen Sache, zur gleichen Zeit, am gleichen Ort und am gleichen Computer. Remote Mob Programming nutzt anstatt eines Meeting-Raums den virtuellen Zoom-Raum und anstatt eines Computers den geteilten Bildschirm. Das Team arbeitet bei dieser Methode intensiv zusammen. Ziel ist ein **1-tägiges Teamevent für fünf Personen**. Einer unserer Facilitators wird die Rolle des Product Owners einnehmen, während die teilnehmenden Personen das Entwicklungsteam bilden. Im Rahmen einer **humorvollen, aber realistischen Fallstudie** erleben alle einen „typischen Remote Mob Programming“-Arbeitstag. Es wird gemeinsam geplant, konzipiert, designed, diskutiert, programmiert und sogar gemeinsam E-Mails geschrieben. Aber vor allem: gemeinsam gelernt und gelacht – genau das richtige um als Team noch stärker zusammen zu wachsen.

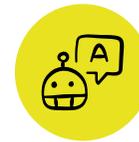
**TRAINER** Jochen Christ, Joshua Töpfer, Simon Harrer



## Phantastische Diagramme



WEITERE INFOS



## Prompt Engineering für Architekt:innen und Entwickler:innen



WEITERE INFOS

### > Architektur- dokumentation

**DAUER**  
1 Tag

### ZIELGRUPPE

Alle, die Softwarelösungen qualitativ hochwertig dokumentieren wollen und einen technischen Background haben. **Vorwissen:** praktische Erfahrungen in IT-Projekten. **Programmierkenntnisse** sind nicht erforderlich.

### ZUSAMMENFASSUNG

Die wichtigste Aufgabe eines Softwarearchitekten besteht darin, die Architektur zu kommunizieren. Neben den textuellen Inhalten gilt es auch, Grafiken zu erstellen. Getreu dem Motto „Ein Bild sagt mehr als tausend Worte“ helfen Diagramme bei einer effektiven und pragmatischen Dokumentation. Damit sie wirken, müssen sie leicht erfassbar, stets aktuell und korrekt sein. In diesem interaktiven Workshop spüren wir zuerst die **Schwachstellen vieler Diagramme** auf und überlegen uns anschließend, wie wir sie umgehen können. Das Ergebnis ist eine **Checkliste für richtig gute, fast schon phantastische Architektur-Diagramme**. Als Bonus werden wir aufzeigen, wie Diagramme **wartbar mit dem Docs-as-Code-Ansatz** umgesetzt werden, um sie jederzeit aktuell und im Einklang mit der Architektur halten zu können.

**TRAINER** Falk Sippach, Ralf Müller

### > AI & Data

**DAUER**  
1 Tag

### ZIELGRUPPE

Entwickler:innen, Softwarearchitekt:innen und Technologie-Expert:innen, die den Einsatz von LLM in Chat-Anwendungen in Betracht ziehen oder bereits erste Erfahrungen gesammelt haben.

### ZUSAMMENFASSUNG

Large-Language-Modelle wie die GPT-Serie von OpenAI gewinnen zunehmend an Relevanz, und Softwareentwickler:innen und -architekt:innen sehen sich mit der faszinierenden Aufgabe konfrontiert, diese Technologien für die Optimierung von Chat-Anwendungen einzusetzen. Der Schlüssel zu qualitativ hochwertigen Interaktionen mit diesen KI-Modellen ist die Kunst, die Anfragen präzise und bedachtsam zu gestalten. Der Workshop taucht tief in die Kunst des Prompt Engineering ein. Du lernst die **Grundlagen der LLMs** und erfährst wichtige **Tricks des Prompt Engineering**. Dabei ist dieser Workshop **speziell auf die Bedürfnisse von Softwareentwickler:innen in der Architekturrolle sowie Softwarearchitekt:innen** abgestimmt. Das i-Tüpfelchen ist der Bau eines eigenen Chat-Frontends, welches das Maximum aus der OpenAI API herausholt. Wir werden dem LLM unter anderem die Möglichkeit geben, sich selbst zu korrigieren.

**TRAINER** Ralf Müller



## Psychologische Sicherheit fördern



WEITERE INFOS



## Risikomanagement für Softwarearchitekt:innen



WEITERE INFOS

### > Zusammenarbeit im Team

#### ZIELGRUPPE

Alle im Unternehmen, die Teamarbeit gestalten und zu guter Teamarbeit beitragen wollen: vor allem Führungskräfte, Moderatoren, (agile) Coaches und Scrum Master

#### DAUER

1 Tag

#### ZUSAMMENFASSUNG

Mit psychologischer Sicherheit wird jene von Vertrauen geprägte Arbeitsatmosphäre beschrieben, die es Teammitgliedern erlaubt, auch unangenehme Wahrheiten auszusprechen, Fehler einzugestehen und untereinander Unsicherheit zu zeigen, ohne negative Konsequenzen befürchten zu müssen. Für agile Unternehmen ist eine solche Arbeitsatmosphäre eine Grundvoraussetzung. Während eines Tags mit **hohem Übungsanteil** erfährst du, was psychologische Sicherheit ist und warum sie so wichtig für erfolgreiche Teamarbeit innerhalb moderner Arbeitsformen (New Work, Agilität) ist. Du lernst **Methoden** kennen, mit denen man psychologische Sicherheit fördern kann. Ganz wichtig: Wir machen das nicht nur theoretisch, sondern vor allem **praktisch**. Während des Workshops probieren wir **diverse Übungen** aus und erleben dabei, wie sich Sicherheit und Vertrauen auch zwischen uns Teilnehmenden vertieft.

**TRAINER** Markus Wittwer

### > Persönliches Wachstum

#### ZIELGRUPPE

Softwarearchitekt:innen, Softwareentwickler:innen, IT-Führungskräfte, IT-Projektleiter: innen, Product Owner, Scrum Master, Agile Coaches

#### DAUER

1 Tag

#### ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Workshop lernst du, Risiken im Zusammenhang mit Softwarearchitektur strukturiert und fundiert zu bewerten. Du lernst, Risiken zu identifizieren und von Nicht-Risiken abzugrenzen. Dabei stehen Risiken im Fokus, die durch Softwarearchitektur-Entscheidungen entstehen oder durch diese abgemildert werden. Im Laufe des Workshops vermitteln wir dir, wo die klassische hoch/mittel/niedrig-Bewertung von Risiken unzureichend ist und welche Alternativen es gibt. Besonderes Augenmerk wird auf die **Impact-Analyse von Risiken** gelegt, die Handlungsfähigkeit beim Eintritt von Risiken sicherstellt. Auf diese Weise lernst du, Risikomanagement in der Softwarearchitektur von den Konsequenzen her zu denken. Die Risikomodelle beleuchten auch psychologische Aspekte und persönliche Verantwortung, die mit dem Aufgabenbereich Risikomanagement einhergeht.

**TRAINER** Gerrit Beine



## Sketchnotes in der IT



## Team Topologies in der Praxis



### > Persönliches Wachstum

#### ZIELGRUPPE

Alle, die Interesse haben, ihre Notizen hilfreicher zu gestalten. Künstlerische Vorkenntnisse werden nicht benötigt.

#### DAUER

4 Stunden

#### ZUSAMMENFASSUNG

In unserem Berufsalltag machen wir unzählige Notizen. Sei es von Vorträgen, Meetings oder zum Verständnis komplexer Aufgaben. Leider leiden die meisten dieser Notizen unter dem „Lang-und-unleserlich“-Syndrom, weswegen sie schnell im Altpapier landen. In diesem Workshop lernst du, wie du eine andere Art von Notizen anfertigen kannst: Sketchnotes. Du erfährst welche Vorteile sie haben und in welchen Bereichen deines Arbeitsalltags du sie integrieren kannst. Du wirst innerhalb des Workshops die **Kernelemente** von Sketchnotes und ihre Einsatzmöglichkeiten kennenlernen, Tipps bekommen, wie du am besten mit dem Sketchnoting starten kannst und einige **nützliche Symbole** mit auf den Weg bekommen.

#### TRAINER:IN

Lisa Maria Moritz

#### EXTRAS

> Preis inklusive Buch „Sketchnotes in der IT“ von Lisa Maria Moritz und Sketchnotes-Starterpaket

### > Zusammenarbeit im Team

#### ZIELGRUPPE

Softwarearchitekt:innen, IT-Projektleitende, IT-Teamverantwortliche, interne Organisationsentwickelnde

#### DAUER

1 Tag

#### ZUSAMMENFASSUNG

Microservice- oder Serverless-basierte Softwarearchitekturen sind das eine, aber werden diese auch in einem organisatorischen Umfeld eingesetzt, das Teams mit weitreichender Autonomie vorsieht? An dieser Stelle setzt unser Workshop an: Wir werden uns explizit nicht in die Technik stürzen, sondern ein Modell vorstellen, mit dem man ein gutes Alignment zur Architektur, aber auch eine hohe Agilität in der Organisation erreichen kann. Wir steigen mit **Team Topologies und seinen vier Topologien und drei Interaktionsmodi** ein. Darauf aufbauend modellieren wir mit euch den eigenen Organisationskontext und verfeinern eure Organisationsmodelle iterativ. Zudem werden wir jederzeit Bezug zu Themen wie Microservices-Architekturen, Elementen aus dem **strategischen Domain-Driven Design** und anderen **Organisations-Frameworks** herstellen, sodass zahlreiche direkte Anknüpfungspunkte für euch vorhanden sind.

**TRAINER:INNEN** Kim Nena Duggen, Stefan Toth

# Bei deinen Fragen und Wünschen helfen wir dir gern.



**Claudia Fröhling**

**E** [claudia.froehling@socreatory.com](mailto:claudia.froehling@socreatory.com)

**T** +49 2173 3366 111

**in** [linkedin.com/in/claudiafroehling](https://www.linkedin.com/in/claudiafroehling)

**socreatory GmbH**

Krischerstraße 100

40789 Monheim am Rhein

**E** [info@socreatory.com](mailto:info@socreatory.com)

**in** [linkedin.com/company/socreatory](https://www.linkedin.com/company/socreatory)



**Besuche uns jetzt auf [socreatory.com](https://www.socreatory.com)**

**IMPRESSUM** © socreatory GmbH 2024

Redaktion: Claudia Fröhling, Lisa Maria Moritz · Bilder: Christin Töpfer · Grafikdesign: [www.sueporterdesign.com](http://www.sueporterdesign.com)  
socreatory GmbH · Krischerstraße 100 · 40789 Monheim am Rhein · E-Mail: [info@socreatory.com](mailto:info@socreatory.com) · [www.socreatory.com](http://www.socreatory.com)

