

## Program szkolenia:

# Modelowanie biznesowe w UML - Archetypy modeli biznesowych

## Informacje:

<b>Nazwa:</b>	<b>Modelowanie biznesowe w UML - Archetypy modeli biznesowych</b>
<b>Kod:</b>	<b>DDD-Archetypes</b>
<b>Kategoria:</b>	Domain Driven Design
<b>Grupa docelowa:</b>	architekci developerzy analitycy
<b>Czas trwania:</b>	1-2 dni
<b>Forma:</b>	50% wykłady / 50% warsztaty

Szkolenie przedstawia archetypy modeli biznesowych - sprawdzone wzorce analityczne zapewniające otwartość systemu na rozbudowę.

Wykorzystanie profesjonalnych archetypów znacznie skraca czas analizy i gwarantuje wysoką jakość modelu.

Archetypy Modeli Biznesowych zostały opracowane przez czołowych inżynierów i analityków pracujących nad systemami klasy ERP.

Szkolenie przeznaczone jest dla analityków, projektantów i architektów pragnących sprawdzone wzorce modelowania złożonych domen.

## Zalety szkolenia:

- Sprawdzone wzorce
- Dorobek branży ERP
- Techniki wspierające DDD

## Szczegółowy program:

### 1. UML jako wspólna płaszczyzna porozumienia (wstęp do UML na życzenie)

1.1. Object Oriented Design i Object Oriented Analysis

1.2. Pragmatyczne podejście do UML

1.3. Najważniejsze elementy UML zapewniające produktywną komunikację członków zespołu (strategie komunikacji na styku abstrakcji analitycznej, architektonicznej, projektowej, implementacyjnej, testowej)

### 2. Wzorce Analityczne - jako wstęp do Archetypów Modeli Biznesowych

2.1. Kategoryzacja wg. Martina Fowlera

### 3. Archetypy biznesowe jako punkt wyjścia dla modeli domenowych (dobór archetypów w zależności od potrzeb klienta)

3.1. Modele organizacji i relacji między uczestnikami procesów

3.2. Modele geograficzne

3.3. Modele produktów i magazynów

3.4. Modele usług i zasobów

3.5. Modele procesów i aktywności

3.6. Modele kontraktów i rezerwacji

3.7. Modele dokumentów

3.8. Modele produkcji, zasobów i zapotrzebowania

### 4. Projektowanie aplikacji - umiejscowienie modeli domenowych w aplikacji

4.1. Dobór architektury (Wzorce architektoniczne)

4.2. Rozpinanie modelu na warstwach aplikacji

4.3. Wzorce projektowe