



ARCHITECTURE LOGICIELLE

800 € HT (tarif inter) | REF : DÉV658
TARIF SPÉCIAL : particuliers et demandeurs d'emploi

Le patron de conception appelé aussi Design pattern est un schéma orienté objet de bonnes pratiques de création.

PROGRAMME

Introduction à la conception objet et aux Design Patterns

- Analyse et conception.

Découverte d'un Design Pattern

- Les Patterns Grasp d'affectation des responsabilités.
- Design Patterns du GoF et autres Patterns.
- Les Design Patterns de comportement .
- Les Design Patterns de création.
- Les Design Patterns de structure.

Patterns et architecture

- Couches logicielles.
- Domain Driven Design.
- Démarche globale basée sur les Patterns.
- Mise en œuvre systématique des Patterns.

Proposer une solution architecture

- Appréhender la notion de dette techniques.
- Savoir créer le ROADMAP d'une architecture.
- Savoir organiser des tests .
- Découvrir les frameworks de la gouvernance de l'architecture.
- Mettre en place un POC (Proof of Concept).
- Apprendre à faire preuve d'agilité dans la gestion d'un projet.



2

JOURS

14

HEURES

OBJECTIFS

Maîtriser les bases des missions de l'architecte logiciel

PUBLIC | PRÉREQUIS

PUBLIC

Managers des Systèmes d'Information, chefs de projet, architectes

PRÉREQUIS

Maîtriser les grands concepts du management des systèmes d'information (composants, processus, acteurs)

INFOS PRATIQUES

HORAIRES DE LA FORMATION

de 9 h 00 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h 00

MÉTHODOLOGIE

PÉDAGOGIQUE

Théorie | Cas pratiques | Synthèse

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation qualitative des acquis tout au long de la formation et appréciation des résultats

DATES ET LIEUX

Aucune session ouverte