

Java - welche Anwender-GUI ist die richtige?

Welche Bedieneroberfläche eignet sich für welche Anforderung?

Ziele

Im Entwicklungsprozess neuer Software gilt es bei der Wahl der Benutzeroberfläche (engl. GUI) einiges zu bedenken: Benutzerfreundlichkeit, technische Zuverlässigkeit, Geschwindigkeit, Verteilbarkeit und nicht zuletzt Wirtschaftlichkeit. Dazu kommen immer komplexere, Desktop-ähnliche Anforderungen auf die GUI-Architektur und -Entwicklung zu. Gängige Technologien wie SWING und Rich Clients werden mit Eclipse RCP oder AJAX verglichen.

Inhalte

- Wahl der Benutzeroberfläche
 - Benutzerfreundlichkeit
 - Technische Zuverlässigkeit
 - Geschwindigkeit
 - Verteilbarkeit
 - Wirtschaftlichkeit
- Architekturen
- Web-Anwendungen vs. Desktop
- Request vs. Event
- JSF
- Swing
- RCP
- Softwareverteilung
- AJAX

Teilnehmerkreis

Entwicklungsleiter und Projektleiter mit Grundkenntnissen in der Softwareentwicklung.

Trainer

Dipl.-Inform. Dirk Weil

Dauer

1 Tag

Internet

www.involva.de/IT-JAV-GUI

Durchführungsarten

- Impulsvortrag
- Workshop
- Einzelcoaching

Durchführungsorte

- bei Involva
- beim Kunden (inhouse)
- Tagungshotel

Individuelle Termine auf Anfrage.

Es gelten die AGB der Involva GmbH.

Involva
Management-Training GmbH
Stieghorster Straße 60
33605 Bielefeld

Tel. (0521) 2 08 89 40
Fax (0521) 2 08 89 45

www.involva.de