

Durée : 2 jours soit 14 heures

Référence : PSD1

Public visé :

Développeurs, architectes, testeurs...ou toute fonction dans l'entreprise ayant un rapport avec le développement et l'opérationnel voulant expérimenter les méthodes agiles.

Cette formation est destinée aux personnes qui souhaitent se préparer et passer la certification PSD1. Veuillez noter, que seule la formation ne suffit pas pour vous sentir prêt à passer la certification. Vous devez en plus de la formation, fournir un travail personnel de révision de plusieurs heures pour être prêt à passer la certification.

Pré-requis :

Avoir une connaissance de la méthode agile en général

Avoir une expérience significative en développement logiciel

Avoir un niveau d'anglais suffisant pour comprendre les termes utilisés et passer la certification

La connaissance des principes de la méthode DEVOPS est un plus

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les notions fondamentales de l'agilité et les principes du manifeste agile
- Différencier les rôles et responsabilités des différentes fonctions agiles dans son organisation et comprendre le rôle de Scrum Developer attendu
- Mettre en oeuvre l'eXtreme Programming au travers d'une architecture
- Comprendre le testing agile : identifier les différents types de testing agile et les mettre en application au travers du Test Driven Development (TDD)
- Ecrire des tests agiles dans son langage de développement
- Se préparer au passage de la certification Professional Scrum Developer (PSD)

Modalités pédagogiques :

Session dispensée en présentiel ou téléprésentiel, selon la modalité inter-entreprises ou intra-entreprises sur mesure.

La formation est animée par un(e) formateur(trice) durant toute la durée de la session et présentant une suite de modules théoriques clôturés par des ateliers pratiques validant l'acquisition des connaissances. Les ateliers peuvent être accompagnés de Quizz.

L'animateur(trice) présente la partie théorique à l'aide de support de présentation, d'animation réalisée sur un environnement de démonstration.

En présentiel comme en téléprésentiel, l'animateur(trice) accompagne les participants durant la réalisation des ateliers.

Moyens et supports pédagogiques :

Cadre présentiel

Dans le cas d'une formation réalisée dans nos locaux, salles de formation équipées et accessibles aux personnes à mobilité réduite.

- Un poste de travail par participant
- Un support de cours numérique ou papier (au choix)
- Un bloc-notes + stylo
- Vidéoprojection sur tableau blanc
- Connexion Internet
- Accès extranet pour partage de documents et émargement électronique

Cadre téléprésentiel

Session dispensée via notre solution iClassroom s'appuyant sur Microsoft Teams.

- Un compte Office 365 par participant
- Un poste virtuel par participant
- Un support numérique (PDF ou Web)
- Accès extranet pour partage de documents et émargement électronique

Modalités d'évaluation et suivi :

Avant

Afin de valider le choix d'un programme de formation, une évaluation des prérequis est réalisée à l'aide d'un questionnaire en ligne ou lors d'un échange avec le formateur(trice) qui validera la base de connaissances nécessaires.

Pendant

Après chaque module théorique, un ou des ateliers pratiques permettent la validation de l'acquisition des connaissances. Un Quizz peut accompagner l'atelier pratique.

Après

Un examen de certification si le programme de formation le prévoit dans les conditions de l'éditeur ou du centre de test (TOSA, Pearson Vue, ENI, PeopleCert)

Enfin

Un questionnaire de satisfaction permet au participant d'évaluer la qualité de la prestation.

Description / Contenu

Module 1 : Introduction aux méthodes agiles

- Historique
- Manifeste Agile
- Concepts fondamentaux et apports des méthodes agiles

- Exemple d'atelier : Identifier pour chaque principe Agile, comment il peut s'appliquer dans le contexte de son entreprise

Module 2 : Présentation générale de Scrum



- Objectif couvert : Différencier les rôles et responsabilités des différentes fonctions agiles dans son organisation et comprendre le rôle de Scrum Développeur attendu
- Vue d'ensemble de la méthode Scrum
- Rôles et responsabilités : Scrum Master, Product Owner et Scrum développeur
- Le Product Backlog
- Cérémonies Scrum : sprint planning, daily scrum, sprint review et sprint retrospective
- Organisation en équipe et individuelle
- Transversalité (cross-functional team) et esprit d'équipe
- Identifier et dépasser les dysfonctionnements et obstacles communs
- Exemple d'atelier : Identifier en groupe de travail les responsabilités associées à un rôle et une cérémonie

Module 3 : Pratiques de développement

- Standards de développement : dette technique, règles de nommage
- Principes programmation orientée objet (SOLID)
- Architecture : architecture en couches, Spikes et architecture émergente
- Programmation par paire (Pair Programming)
- Refactoring, Code Review et Clean Code
- Intégration continue
- Traitement des bugs
- Craftmanship
- Exemple d'atelier : Reformulation de chaque principe de l'eXtreme Programming

Module 4 : Techniques de tests

- Différents types de tests : structurels, fonctionnels, unitaires, intégration, validation, acceptation
- Principes et avantages des différentes techniques
- Test-Driven Development (TDD)
- Behaviour Driven Development (BDD)
- Acceptance Test-Driven Development (ATDD)

Module 5 : Préparation à la certification Professional Scrum Developer (PSD I)

- Présentation de la certification PSD I
- Préparation à la certification
- Entraînement à la certification en 2 parties