E

GREAT PLACE TO WORK®

conserto
POSITIVE TECHNOLOGIE

Le **catalogue** de **formations**

01. CULTURE AGILE

02. DIGITAL

03. DEVOPS

Bienvenue dans la Conserto Academy !
L'objectif de notre organisme de formation, au-delà de faire grandir nos consultants dans les meilleures conditions, est de **partager notre expertise et notre savoir-faire.**

Retrouvez en détails **l'ensemble de nos formations** (contenus, objectifs, public, prérequis et méthodes pédagogiques employées).

Le contenu de notre catalogue est **éligible aux financements OPCO.**

Sommaire

1. Présentation de Conserto 3
2. Nos implantations 3
3. Pourquoi l'Academy ? 4
4. Les domaines couverts 5

4.1. Nos engagements **5**

Culture Agile **7**

Comprendre la démarche agile – 2 jours 12
Travailler en équipe agile – 2 jours 13
Scrum Master certifiante PSM1 – 2 jours 15
Product Owner certifiante PSPO1 – 2 jours 16
Formation Product Owner avancée PSPO II – 2 jours 17
Les postures du Tech Lead– 2 jours + 1 jour d'intervision 18
Initiation à la facilitation – 2 jours 19
Management visuel – 1 jour 20
Kanban – 2 jours 21
Manager Agile – 2 jours 22
Coach Agile – 2 jours 24
Chef de projets informatiques – 4 jours 25
Gestion du temps et organisation 27
personnelle – 2 jours 27
PowerPoint Black belt – 2 jours 28
Ou 8 x 2h distanciel 28
Tout sur la facilitation graphique – 2 jours 30
Sketchnote, un boost pour votre performance – 1 jour : 4x2h 32
Devenir Formateur - 2 Jours 34
Faciliter un groupe à distance - 2 Jours 35

Dev **36**

React – 3 jours 37
Angular – 3 jours 38

Devops **39**

Les fondations de DevOps – 2 jours 42
Docker – 3 jours 43
Docker Swarm – 3 jours 44
Ansible – 3 jours 45
Git – 1 jour 47
Kubernetes – 2 jours 48
Python Scripting – 3 jours 49
Terraform – 2 jours 50

Contacts **51**

Liens **51**

1. Présentation de Conserto

Conserto est une société innovante et dynamique qui propose des prestations de **conseil, de formation et d'expertise informatique**. Depuis la création de l'entreprise, nous proposons un projet différent : une entreprise technologique où l'humain occupe la place principale.

Nous mettons en œuvre les technologies et les méthodologies adaptées à chaque contexte pour répondre au mieux à la demande de nos clients et les accompagner dans leurs stratégies d'entreprise.

Notre vision : *« Cultiver le sens et les savoirs par la différence. »*

Chez **Conserto**, nous sommes persuadés que l'on peut développer une entreprise et donner du sens en étant cohérente avec les valeurs qu'elle défend :

2. Nos implantations

Avec 9 **agences réparties sur le territoire**, nous garantissons une proximité géographique mais aussi culturelle avec nos clients et nos apprenants.

Historiquement implanté à Nantes (son siège), **Conserto** a multiplié ses agences pour se diversifier et maîtriser ses dépendances client et sectorielle.

Notre couverture actuelle nous permet d'accéder à des référencements de grands groupes nationaux en garantissant une intervention **locale**.

En savoir plus

3. Pourquoi l'Academy ?

L'expertise technique étant au cœur de Conserto, nous portons une attention toute particulière à la formation de nos consultants. En 2021, Conserto a alloué plus de 3 163 heures de formation et formé plus de 60% de ses salariés.

Pour nous, former ce n'est pas uniquement une stratégie visant à améliorer les performances globales de l'entreprise, c'est aussi un excellent moyen de répondre à leurs besoins et de développer ainsi un véritable sentiment d'appartenance à l'entreprise.

Nous sommes acteurs & spectateurs d'événements Tech comme le *Devoxx, le Devfest, les Agile Tour, le Breiz'Camp, le Jug Summer Camp, DevOps D-Day DevFest ...*

Nous mettons également à disposition de nos salariés des accès à la plateforme Udemy, magazines techniques en complément des formations, et nous impliquons nos collaborateurs dans l'animation ou la participation à des Instants Techniques, MeetUp ..

L'objectif de cette structure est double :

- Permettre à nos consultants d'évoluer dans les meilleures conditions.
- Partager notre expertise et notre savoir-faire chez nos clients.

Le centre de formations de Conserto propose des prestations réalisées par des experts du Dev, du Devops et du Culture Agile car la transformation numérique n'est pas que technologique.

Nous mettons à votre disposition des formateurs formés et certifiés toujours connectés avec le terrain proposant des formations sur-mesure et près de chez vous.

Nous avons donc décidé en 2018 de structurer notre encadrement avec un centre de formation agréé.

Nous avons poursuivi cet engagement qualité en 2021 avec l'obtention de la certification Qualiopi.

Toutes nos formations sont donc éligibles aux financements OPCO.

Notre mission : accompagner vos projets de l'idéation jusqu'à leur réalisation (UX), fédérer et impliquer en associant vos équipes.

S'inscrire en ligne

4. Les domaines couverts

Notre **offre formation** s'articule autour de 4 **métiers** :

Culture Agile

- Scrum
- Kanban, Développeur Agile...)
- Innovation managérial
- Facilitation

Dev

- Angular, React
- Java, DotNet , PHP,Symfony
- HTML, CSS, JavaScript
- Python

Devops

- DevOps Fondation
- Docker
- Ansible
- Git
- Kubernetes
- Python Scripting
- Terraform

4.1. Nos engagements

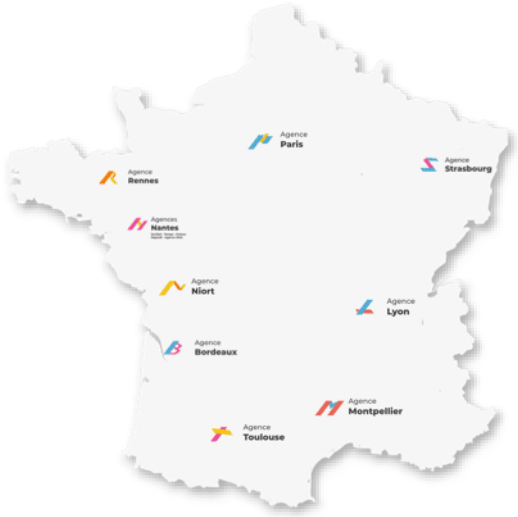
Chez **Conserto**, nous considérons que **les meilleurs formateurs** sont ceux qui expérimentent la théorie dans leur quotidien et qui partagent avec **leurs pairs**. Aussi, tous nos formateurs sont également sur des missions de développeurs, Lead Dev, Coachs, Product Owner, Scrum Masters..., tous expérimentés.

Mis au point par nos **experts/formateurs**, nos supports de formation sont améliorés et adaptés continuellement. Au travers de notre savoir-faire dans le domaine de **l'ingénierie pédagogique**, nous proposons les formats et supports les plus adaptés pour mieux appréhender des situations concrètes, favoriser l'appropriation et la mémorisation des contenus et s'exercer sur le **savoir-faire** mais également le **savoir-être**.

Des formations près de chez vous avec **des formateurs qui viennent du terrain** : nos agences réparties sur le territoire nous garantissent une **proximité géographique** avec nos apprenants.

4.1.1. Formations en présentiel dans nos locaux

Sur nos 9 sites en France, nous vous accueillons dans nos locaux aménagés **aux couleurs de Conserto**. Vous pourrez suivre nos **formations en présentiel**, dans le **respect des gestes barrières.**



4.1.1.1. Accessibilité et RQTH

Tous nos locaux sont **accessibles aux personnes à mobilité réduite et en situation de handicap.**

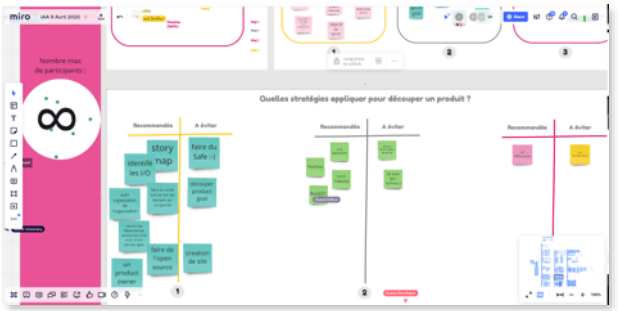
Toutefois, nous ne disposons pas d'équipements pour les personnes en situation de déficience visuelle ou auditive. Si vous possédez votre propre équipement, n'hésitez pas à vous rapprocher de l'agence la plus proche de chez vous afin que l'on puisse **organiser ensemble votre accueil**.

Pour toute demande d'informations et modalités d'accès, vous pouvez joindre le référent handicap Conserto à cette adresse : handicap@conserto.pro

4.1.2. Formations à distance

Nos formateurs disposent d'outils collaboratifs afin de vous former à distance.

Contactez-nous directement pour découvrir nos solutions.



Ateliers collaboratifs

Outils internes

Culture Agile

Préambule 8

Moyens pédagogiques 9

Serious Games 10

Comprendre la démarche agile – 2 jours 12

Travailler en équipe agile – 2 jours 13

Scrum Master certifiante PSM1 – 2 jours 15

Product Owner certifiante PSPO1 – 2 jours 16

Les postures du Tech Lead – 2 jours + 1 jour d'intervision 18

Initiation à la facilitation – 2 jours 19

Management visuel – 1 jour 20

Kanban – 2 jours 21

Manager Agile – 2 jours 22

Chef de projets informatiques – 4 jours 25

Gestion du temps et organisation personnelle – 2 jours 27

PowerPoint Black belt – 2 jours ou 8 x 2h distanciel 28

Tout sur la facilitation graphique – 2 jours 30

Sketchnote, un boost pour votre performance – 1 jour : 4x2h 32

Devenir Formateur - 2 Jours 34

Faciliter un groupe à distance - 2 Jours 35

Préambule

Actuellement les entreprises font face à 2 challenges : la progression du numérique et l'accélération de l'évolution des marchés.

De ces besoins d'adaptation permanente et d'occupation rapide de niche commerciale est née l'agilité.

L'agilité est un état d'esprit qui, appliqué à notre manière de concevoir et réaliser nos projets et nos produits, intègre les interactions entre les personnes, l'adaptation aux changements, la collaboration avec le client et la livraison rapide d'un produit fonctionnel.

La méthode agile la plus utilisée en Europe et dans le monde est actuellement Scrum. Son implémentation et son suivi permet de responsabiliser les personnes, d'auto-organiser les équipes polyvalentes et de soutenir l'amélioration continue.
Autrefois cantonnée à la gestion de projets dans le domaine de l'informatique, désormais cette méthode est adoptée par de nombreuses équipes y compris dans le domaine de la comptabilité/gestion, commerciale, marketing, ressources humaines et fonctions transverses.

L'avènement de ces méthodes collaboratives, participatives et prônant en partie l'auto-organisation a bouleversé les méthodes de management. Dans ce contexte, le management 3.0 élaboré par Jurgen Appelo est une nouvelle approche qui s'appuie justement sur la collaboration, l'auto-organisation et la responsabilisation afin de faire émerger les forces individuelles et collectives de nos équipes.

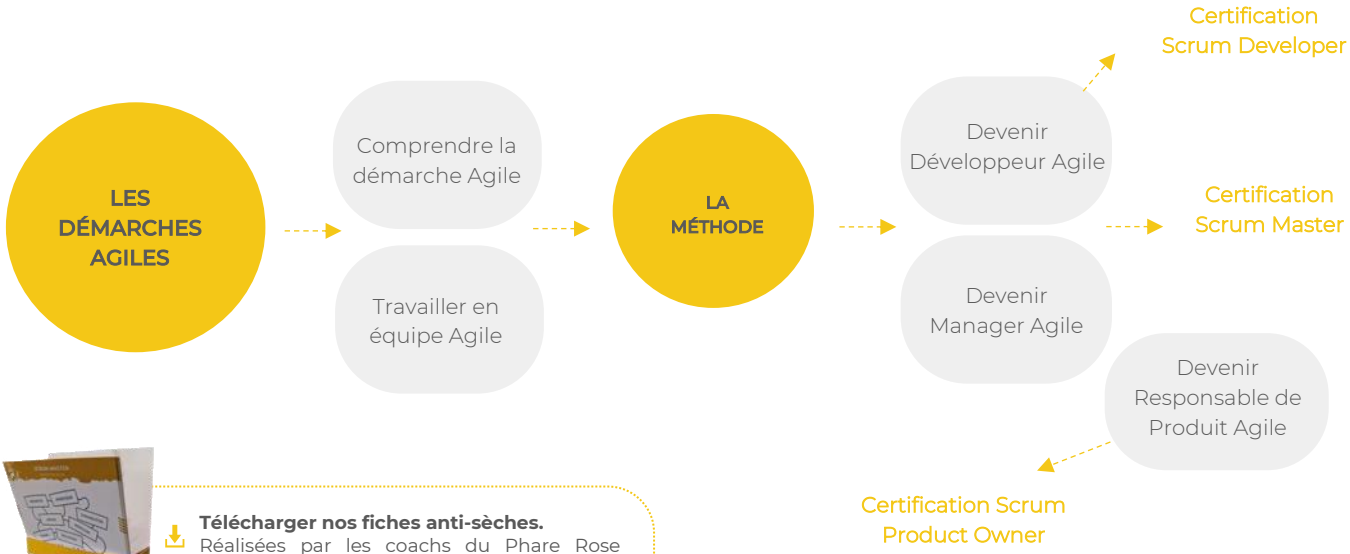
Hors contexte « gestion projet », l'adoption de certaines pratiques et état d'esprit de ces méthodes agiles et du management 3.0 permettent d'instaurer un environnement de travail combinant efficience des équipes et bien-être au travail.

L'agilité est un domaine de spécialisation fort chez Conserto.

Tous nos formateurs sont des coachs qui interviennent non seulement chez nos clients, mais accompagnent également au niveau du management, le pilotage de l'innovation et l'ensemble des transformations internes.

Dans un contexte de forte croissance, agiles par nature, nous avons fait de la culture du changement une priorité.

Cursus proposé



Télécharger nos fiches anti-sèches.
Réalisées par les coachs du Phare Rose (**Culture Agile** by Conserto), ces feuilles de route vous permettront de retenir les méthodes agiles de manière simplifiée.

Moyens pédagogiques

En début de formation

Afin de d'illustrer certains concepts agiles, le formateur met en place un **backlog de la formation** sous la forme d'un **kanban** en début de formation.
Le backlog sera ensuite utilisé durant le déroulement de la session afin de **suivre l'état d'avancement** de la formation conformément au plan de cours et la **vérification des attentes et objectifs** par rapport aux attentes définis en début de formation.

Pendant la formation

Les formations sont illustrées par des **jeux sérieux** permettant de déduire ou **comprendre les fondements de l'agilité** et des techniques utilisés.
Les formations sont ponctuées à la fin de chaque chapitre de questions de type QCM permettant **d'évaluer les acquis des stagiaires** tout au long de la formation.

En fin de formation

À la fin de chaque stage, une **mini rétrospective** de la formation sera effectuée, suivie d'une enquête de satisfaction.

Le formateur reste disponible pendant 30 jours **après la formation** pour aider le stagiaire à **appliquer ses connaissances nouvellement acquises**, et offre des conseils sur des applications spécifiques.

Une **version électronique du support** en plus de la version papier ainsi que des exercices **de type QCM** sont envoyées à la fin de la formation par le formateur. La conception des supports est effectuée par les formateurs de **Conserto** Academy.

3 mois après la formation

3 mois **après la formation**, une **enquête de satisfaction** est effectuée « à froid » afin de recueillir les impressions globales.

Passage de la certification scrum.org
Pour toutes les formations, un tableau de bord est mis à jour systématiquement synthétisant les évaluations de la formation par les stagiaires. Pour les formations certifiantes, un indicateur de passage à la certification est également tenu à jour.
Le taux de réussite à l'examen scrum.org avec les formateurs de **Conserto** Academy est proche de 99%.

Serious Games

Chaque concept de l'agilité est appuyé par **un ou plusieurs serious Games**. Ils sont de véritables **jeux de rôle** mettant les stagiaires **en équipe** en face de **situations concrètes** d'un projet et permettant de s'exercer sur le savoir-faire mais également sur le **savoir-être « Agile »**.

- **Dessine-moi une vache !**

Les stagiaires se répartissent en **deux groupes**.

Chaque groupe reçoit un texte décrivant un dessin à réaliser en 3 minutes. Il s'agit de **dessiner une prairie durant une belle journée d'été**.

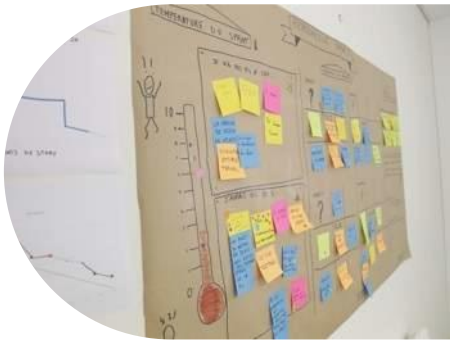
Le texte pour le premier groupe est très détaillé (**spécification détaillée**) alors que l'autre texte donne une vision de ce qu'il faut dessiner (= **User Story**), au résultat deux types de dessin.

Ce jeu aborde **la communication écrite vs. La communication orale**, la documentation exhaustive vs un produit opérationnel, l'atomisation de l'expression des besoins...

Objectifs	Durée
Meilleure communication Améliorer la créativité Comprendre l'over-spécification	20 min

- **Rétrospective**

À la fin du stage, le formateur peut mettre en pratique une technique d'**animation de rétrospective** comme « l'étoile de mer ».



Le sujet peut porter sur la formation ou bien lors d'une intra sur le fonctionnement du service. C'est un exercice qui permet aux stagiaires de se **projeter à court terme** sur la **mise en œuvre des pratiques apprises**.

Objectifs	Durée
Découvrir le management visuel Faciliter l'amélioration continue	100 min

- **Le guide touristique**

Jeu de simulation qui consiste à **créer un guide touristique** papier en 2 ou 3 itérations.
Chaque stagiaire se voit attribuer un rôle Scrum à chaque itération.
Ce jeu, fil rouge de la formation, permet **d'aborder tous les concepts de Scrum**.
Il permet également de **mettre en pratique** les concepts Scrum dans la réalisation d'un vrai produit.

Objectifs	Durée
Meilleure collaboration d'équipe Maîtriser les concepts Scrum	70 min

- **Le bâton d'Hélium**

Les stagiaires sont **alignés pour former deux rangées**. Le formateur dépose un bâton fait de papier sur l'index de chaque stagiaire. Le but étant de baisser ce bâton à terre.

Lors du debrief, les **notions de communication efficace**, de coopération, de patience et de **gestion de petites contributions** des autres dans la réalisation de grands résultats prometteurs sont abordées.

Objectifs	Durée
Meilleure communication Développe l'esprit d'équipe	30 min

- **Lego4Scrum**

Le but du jeu est de **construire une ville en LEGO®** en utilisant le process Scrum.

Cet atelier bien connu des agilistes est un **exercice très complet** qui permet **d'aborder les concepts d'itération**, d'incrément, de définition de terminé, d'estimation par point avec le Planning Poker, le Burndown etc.

Objectifs	Durée
Comprendre les différentes bases de Scrum Aborder les concepts d'itération	120 min

- **L'engagement cube**

Les stagiaires ont à leur disposition des petits cubes en bois. Ils doivent **s'engager sur le nombre de cubes qu'ils vont être en mesure d'empiler.** Le jeu se déroule en **plusieurs itérations** (engagement individuel sans apprentissage, avec apprentissage et engagement collectif).

Ce jeu permet de faire **constater les différentes stratégies personnelles** par rapport à l'engagement et **l'impact du contexte de groupe** sur l'engagement de chacun.

Objectifs	Durée
Comprendre les stratégies individuelles Aborder les concepts d'itération	45 min

Comprendre la démarche agile – 2 jours

Objectifs

- Appréhender les fondements théoriques et éthiques de l'agilité
- Comprendre les apports de l'agilité principalement l'adaptation aux changements et la réactivité

Public

Étudiants, Managers, Fonctionnels, Chef de projet/produit, Développeurs

Prérequis

Aucun hormis avoir une connaissance sur l'état de l'art de la gestion de projet

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages : Théorie 40% - Ateliers 60%

Jour 1 : Introduction

- Tour de table (l'arbre à personnages)
- Évolution des méthodes traditionnelles
- Le manifeste Agile
- Les 12 principes de l'agilité

Les différentes « méthodes » agiles

- Histoire des « méthodes » agiles
- Le Modern Agile
- eXtreme Programming

Aperçu du cadre Scrum

- Le Product Owner
- Le Scrum Master
- Les différentes maturités du Scrum Master

Organisation et lancement

- Comment démarrer un projet en mode agile ?
- Construire le bon produit avec le Lean Startup et le Design Thinking
- Le forfait agile

Jour 2 : Le suivi d'un projet agile

- Le management visuel
- Le Daily Standup
- La rétrospective

Aperçu de la méthode Kanban

- Concept de flux titré
- Goulot d'étranglement
- Kanban vs. Scrum

Réussir un projet Agile

- Quand utiliser une démarche agile ?
- Les contraintes humaines
- Les outils
- Les causes d'échecs
- Les zones de risques
- Retours d'expérience

Travailler en équipe agile – 2 jours

Actuellement les entreprises font face à 2 challenges : la progression du numérique et l'accélération de l'évolution des marchés.

De ces besoins d'adaptation permanente et d'occupation rapide de niche commerciale, est née l'agilité. L'agilité est un état d'esprit qui, appliqué à notre manière de concevoir et réaliser nos projets et nos produits, intègre les interactions entre les personnes, l'adaptation aux changements, la collaboration avec le client et la livraison rapide d'un produit fonctionnel.

La méthode agile la plus utilisée en Europe et dans le monde est actuellement SCRUM. Son implémentation et son suivi permet de responsabiliser les personnes, d'auto-organiser les équipes polyvalentes et de soutenir l'amélioration continue. Autrefois cantonnée à la gestion de projets dans le domaine de l'informatique, désormais cette méthode est adoptée par de nombreuses équipes y compris dans le domaine de la comptabilité/gestion, commerciale, marketing, ressources humaines et fonctions transverses.

L'avènement de ces méthodes collaboratives, participatives et prônant en partie l'auto-organisation a bouleversé les méthodes de management. Dans ce contexte, le Management 3.0 élaboré par Jurgen Appelo est une nouvelle approche qui s'appuie justement sur la collaboration, l'auto-organisation et la responsabilisation afin de faire émerger les forces individuelles et collectives de nos équipes.

Hors contexte « gestion projet », l'adoption de certaines pratiques et état d'esprit de ces méthodes agiles et du management 3.0 permettent d'instaurer un environnement de travail combinant efficience des équipes et bien-être au travail.

Objectifs

- Appréhender les fondements théoriques et éthiques de l'agilité
- Comprendre les apports de l'agilité principalement l'adaptation aux changements et la réactivité
- Comprendre Scrum et adopter les bonnes pratiques
- Faire émerger la responsabilisation des personnes et l'auto-organisation
- Découvrir les méthodes et pratiques du management 3.0
- Se projeter sur les premiers jalons de la mise en pratique

Public

Étudiants, Managers, Fonctionnels, Chef de projet/produit, Développeurs

Prérequis

Jour 1 : Sensibilisation méthodes agiles

- Histoire de l'agilité
- Pourquoi les méthodes agiles
- Valeurs et principes des méthodes agiles
- Objectifs des méthodes agiles

Focus sur SCRUM

- Le cycle et les cérémoniaux associés
- La notion de gestion du temps
- Les rôles dans une équipe polyvalente
- Les artefacts (Backlog)
- Suivi d'un projet Scrum

Découverte de Serious Games

- Pour accompagner l'intelligence collective
- Pour prioriser
- Pour planifier

Utilisation du Management Visuel

- Principe du management visuel
- Établir son Scrum Board

Jour 2 : Découvrir le Management 3.0 et ses implications

- Introduction aux différentes formes de leadership
- Comprendre le positionnement manager/équipe

Connaître et expérimenter les outils et pratiques du management 3.0

Aucun hormis être ouvert au travail collaboratif en équipe

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 40% - Ateliers 60%

- Pour l'affectation des tâches : Délégation Poker et Délégation Board
- Pour identifier et gérer les compétences de l'équipe : Matrice des compétences
- Pour innover ensemble : Pop-Corn Flow

Scrum Master certifiante PSM1 – 2 jours

Scrum est apparu dans les années 90. Il est devenu aujourd'hui le cadre de travail adopté par la plupart des organisations informatiques et même au-delà.
Scrum a l'avantage d'être léger (3 rôles, 4 événements 3 artefacts) mais difficile à mettre en place. C'est notamment au Scrum Master que revient la responsabilité de mettre en place ce cadre.
Cette formation va donc vous permettra d'une part d'appréhender ce nouveau rôle et d'autre part de vous préparer à la certification PSMI de scrum.org

Objectifs

- Comprendre les fondamentaux de Scrum
- Savoir initier et conduire un projet Scrum
- Préparer l'examen Scrum Master (PSM I)

Public

Scrum master, chef de projets, manage

Prérequis

Lire le Scrum guide au préalable est un plus.
Avoir une bonne maîtrise de l'anglais (examen en anglais).

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 40% - Ateliers 60%
Des serious Games sont joués tout au long de la formation.

La certification est passée après la formation

Jour 1 : Introduction à l'agilité

- Tour de table (l'arbre à personnages)
- Évolution des méthodes traditionnelles
- Le manifeste Agile
- Les 12 principes de l'agilité
- Les différentes « méthodes » agiles

Aperçu du cadre scrum

- Le Product Owner
- Le Scrum Master
- Les différentes maturités du Scrum Master

Jour 2 : La planification

- Le Story Mapping
- Le Sprint Review
- Définition de terminé
- L'objectif du Sprint
- La vélocité
- Les estimations agiles (Planning Poker…)

Les artefacts

- Le Backlog
- User Stories
- Prioriser et gérer un Backlog
- INVEST
- La dette technique
- Le Sprint Backlog
- L'incrément

Le suivi et le contrôle

- Le management visuel
- Le Burndown, Burnup
- Le Daily Scrum
- Le Sprint Review
- La rétrospective

SCRUM à grande échelle

- Ce que dit Scrum
- Aperçu du nouveau cadre Nexus
- Le cas Spotify

Préparation à l'examen (1/2 journée)

- Passage d'un examen blanc de 80 questions

Product Owner certifiante PSPO1 – 2 jours

Scrum est apparu dans les années 90. Il est devenu aujourd'hui le cadre de travail adopté par la plupart des organisations informatiques.

Un des rôles clés de Scrum est le Product Owner. Son objectif est de maximiser la valeur du produit.

Cette formation va donc vous permettre de comprendre ses responsabilités, d'aborder quelques pratiques et outils afin d'aborder sereinement ce nouveau rôle

Cette formation vous prépare également à la certification PSPOI de scrum.org

Objectifs

- Comprendre les fondamentaux de SCRUM
- Maîtriser le rôle du Product Owner au sein de Scrum
- Comment formaliser et entretenir un Product Backlog
- Prendre connaissance des outils de suivi du progrès
- Préparer l'examen Product Owner PSPO I

Public

futur product owner, assistance à maîtrise d'ouvrage, manager

Prérequis

Lire le Scrum guide au préalable est un plus.
Avoir une bonne maîtrise de l'anglais (examen en anglais).

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 40% - Ateliers 60%
Des serious Games sont joués tout au long de la formation.

La certification est passée après la formation

Jour 1 : Introduction à l'agilité

- Tour de table (l'arbre à personnages)
- Évolution des méthodes traditionnelles
- Le manifeste Agile
- Les 12 principes de l'agilité
- Aperçu du cadre Scrum
- Les rôles dans Scrum
- Le bon et le mauvais Product Owner

Pilotage par la valeur

- Qu'est-ce que la valeur ?
- Calculer le ROI et le TCO
- Les KPI
- Le modèle de Kano

Jour 2 : La planification

- L'Impact Mapping
- Le Story Mapping
- Le Sprint Review
- L'objectif du Sprint
- Les estimations agiles

La gestion du backlog

- User Stories
- INVEST
- Méthode OOPSI
- Organiser et gérer le Backlog
- La dette technique

Suivre un projet agile

- Le management visuel
- Le Burndown, Burnup
- Le Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective

Le Product Owner dans l'innovation et la stratégie d'entreprise

- Empathy Map
- Persona
- Le *value proposition canvas*
- Construire le bon produit avec le Lean Startup et le Design Thinking

Le forfait « agile » ? Comment faire ?

Préparation à l'examen (1/2 journée)

- Passage d'un examen blanc de 80 questions

Formation Product Owner avancée PSPO II – 2 jours

14/09/2023

Objectifs

- Maîtriser les différentes postures du Product Owner
- Savoir gérer les parties prenantes
- Savoir exprimer la vision et maximiser la valeur
- Expérimenter des techniques de gestion de produits

Public

Product Owner, Scrum Master
Chef de projet/produit, Coach Agile

Prérequis

Connaître le framework SCRUM

Avoir la PSPO I ou avoir eu une expérience en tant que product owner

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages : Théorie 40% - Ateliers 60%

Exercices d'équipe basés sur des cas réels et d'échanges

Certification PSPO II incluse

Le passage de la certification est effectué après la formation sur le site *scrum.org*

La certification consiste en un QCM de 60 minutes comportant 40 questions..
Un score minimum de 85% est requis pour réussir la certification.

Jour 1 : Connexion avec le client, vision et innovation

Les postures du Product Owner

- Tour de table
- Révision rapide des bases de Scrum
- Empirisme dans la conception produit, et navigation dans la complexité
- Postures et responsabilités du product owner
- Évaluation personnelle avec la CheckList PO et voies d'améliorations

Le Product Owner : Le représentant du client

- Comprendre les problèmes, les douleurs et les opportunités du client (Personas et Empathy Map)
- Parcours client : Customer Journey
- Delivrer de la valeur avec la Proposition Value Canvas

Le Product Owner : Le visionnaire

- Benchmark de l'ecosystem
- Etablir une vision et une stratégie (Start With Why,, Business Model Canvas...)
- Les Key Value Area (Evidence Based Management)

Le Product Owner : L'expérimentateur

- Définir un MVP
- Etablir une roadmap (Impact Mapping, Story Mapping)
- Construire le bon produit avec le Lean Startup et le Design Thinking

Jour 2 : Décision, collaboration et influence

Le Product Owner : Le Décideur

- Les techniques et approches de priorisation (WSJF, Matrice de priorisation,...)
- Dilemmes et prises de décisions complexes.
- Comment mesurer le feedback (Google Heart Framework, AARRR...)

Le Product Owner : Le collaborateur

- La place du PO dans l'équipe et les partie prenantes
- La contractualisation agile
- La mise à l'échelle du produit

Le Product Owner : L'influenceur

- Gérer les parties de prenantes (Le réseau des parties prenantes)
- Techniques et pratiques de gestion des demandes des parties prenantes.

Examen blanc:

- Conseils pour l'examen
- Passage d'un QCM de 40 questions avec corrections

Les postures du Tech Lead– 2 jours + 1 jour d'intervisio

Objectifs

- Connaître les différentes postures d'un Tech Lead
- Comprendre les attentes de chaque posture
- S'interroger sur ses postures de Tech Lead et savoir les améliorer

Public

Tech Lead, Développeur, Testeur, toute personne travaillant sur la fabrication d'un produit

Prérequis

Avoir 5 ans d'expérience dans des équipes projets informatiques

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages : Théorie 30% - Ateliers 70%

Des serious Games sont joués tout au long de la formation.

La formation se déroule en 2 sessions : 2 jours & 1 jour

Jours 1 & 2

Introduction

- Personal Map
- Mise en place du cadre de la formation
- Les différentes postures du Tech Lead

Expert

- Bonnes pratiques de développement
- Pratiquer le développement en équipe
- Savoir dire « non »

Tech Lead : un Coach

- Donner l'exemple
- Soutenir la motivation
- Théories de la motivation

Tech Lead : un Facilitateur

- Faciliter la communication
- Faciliter la résolution de problèmes
- La posture de Servant Leadership

Tech Lead : un Formateur

- Savoir transmettre
- Adapter sa posture
- Alimenter l'apprentissage collectif

Jour 3

Mise en pratique

- Présentations croisées
- Feedback & feed-forward
- Co-développement sur les mises en pratique des intervenants

Clôture

- Tour de table
- Retour sur la formation et projection sur la suite

Initiation à la facilitation – 2 jours

Comment permettre à chaque membre d'un groupe de s'**impliquer** dans la construction d'une solution acceptable par tous ?
Comment **engager** le groupe face à un enjeu commun et dans la mise en œuvre des actions qui en découlent ?
La **facilitation** peut répondre à ces challenges.
Cette formation permettra au stagiaire **de comprendre et animer un groupe** en tirant parti de l'intelligence collective.

Objectifs

- Améliorer l'efficacité des réunions
- Améliorer les échanges entre les collaborateurs
- Approfondir une problématique et la résoudre par la créativité
- Travailler sa posture de facilitateur

Public

Toute personne souhaitant infuser une dynamique co-participative,
En particulier : managers, coaches, facilitateurs, formateurs, consultants

Prérequis

Aucun

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 30% - Ateliers 70%

Des serious Games sont joués tout au long de la formation

Jour 1 : Introduction à l'intelligence collective

- Serious Game : Briser la glace pour apprendre à se connaître, jauger son public, donner de la cohésion au groupe.
- La force de l'intelligence collective
- Les dangers du groupe (paradoxe d'Abilène, expérience de Ash…)

Introduction aux innovations Games

- La résolution de problèmes
- Les techniques de génération d'idées en groupe
- La rétrospective et la priorisation des actions
- Serious Game: brainwriting, speedboat, blason, matrice DIXIT…

Jour 2 : La posture du facilitateur

- Mobiliser un collectif et coopérer : quels enjeux ?
- Comprendre les processus de résistance au changement
- Construire la carte des partenaires et comprendre la stratégie des alliés
- Serious Game : Les anti-patterns du facilitateur

Mobiliser l'intelligence collective dans le groupe

- Concevoir des ateliers collaboratifs (règles des 7P)
- Le matériel
- Cohésion d'équipe et team building
- Serious Game : Chocomiam Game issu du kit de l'*atelier-collaboratif.com*

Management visuel – 1 jour

Le management permet de visualiser et comprendre la mécanique d'un processus et ainsi rechercher la performance et les perturbations au quotidien d'une ou plusieurs équipes.

Cette formation est une initiation à la mise en place du management visuel et des principaux outils pour faciliter réunions, décisions afin d'améliorer le travail en équipe.

Objectifs

- Comprendre l'intérêt et le fonctionnement du management visuel
- Appréhender les différentes applications possibles de la démarche
- Comment améliorer la performance d'une équipe grâce au management visuel
- Comment mettre en œuvre une telle démarche

Public

Manager, chef de projet, Scrum Master, Product Owner, développeur…

Prérequis

Aucun

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 30% - Ateliers 70%

Des serious Games sont joués tout au long de la formation.

Les bases du management visuel

- L'Obeya : Kesako ?
- Les avantages du management visuel
- Zoom sur Kanban
- Les approches visuelles dans Scrum et Kanban
- Les indicateurs et leurs représentations graphiques (WIP, diagramme de flux cumulatif, Burndown…)
- Comment co-construire un management visuel ?

Les principaux outils

- Le mindmapping
- La matrice des attendues
- L'arbre à Post-it®
- Le diagramme des affinités
- Le Speed Boat

Mettre en place un management visuel

- Définir le type de management visuel
- Le matériel
- Les différentes cérémonies autour du management visuel

Serious Game

Simulation de la mise en place et de la gestion au quotidien d'un management visuel.

Kanban – 2 jours

Dans un contexte agile, Scrum est le cadre adopté par la plupart des entreprises mais ce n'est pas la seule approche. Il est parfois plus judicieux d'adopter un mode de fonctionnement de type Kanban dans un contexte multi projets, multi équipes et très changeant

Objectifs

- Comprendre les principes de l'agilité
- Connaître les différentes démarches agiles
- Comprendre le fonctionnement de Kanban
- Expérimenter Kanban par la pratique
- Comprendre l'optimisation du temps de traitement

Public

Manager, Développeur, Scrum Master, Product Owner…

Prérequis

Avoir eu une expérience dans la gestion de projets dans l'IT

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages : Théorie 40% - Ateliers 60%

Des serious Games sont joués tout au long de la formation.

.

Jour 1 : Introduction à l'Agilité

- Le Manifeste Agile
- Les principes de l'Agilité
- Limites des méthodes classiques / prédictives
- Tour d'horizon des différentes méthodes agiles

Les pratiques agiles

- Livraisons itératives, incrémentales et adaptatives
- L'auto-organisation de l'équipe
- Les estimations
- La priorisation et la planification
- La rétrospective

Principes du Kanban

- Kanban, kézako ?
- Visualiser le flux
- Les goulets d'étranglement (théorie des contraintes)
- WIP Limit
- Organiser un Kanban

Mesurer le flux

- Temps total (*Lead Time*)
- Temps de résolution (*Cycle Time*)
- Travail en cours et goulet d'étranglement (*Cumulative Flow Diagram*)

Jour 2 : Étudier et améliorer le système Kanban

- Théorie des contraintes
- Calcul des WIP Limit avec la loi de Little
- Réunion quotidienne et feedback
- Optimiser et réduire le temps de traitement

Manager Agile – 2 jours

Dans un monde de plus en plus complexe, il est désormais primordial de cultiver de nouvelles formes de **management** et de **leadership** pour dépasser un mode de gestion classique.

Dans ce contexte, le **Management 3.0** élaboré par Jurgen Appelo est une nouvelle approche qui s'appuie justement sur la **collaboration**, **l'auto-organisation** et la **responsabilisation** afin de faire émerger les forces individuelles et collectives des équipes.

Cette formation s'adresse aux managers et leaders souhaitant développer le potentiel de leurs équipes, mais également à toute personne désirant trouver sa place dans les **nouvelles formes d'organisations.**

Dans un contexte agile, Scrum est le cadre adopté par la plupart des entreprises mais ce n'est pas la seule approche. Il est parfois plus judicieux d'adopter un mode de fonctionnement de type Kanban dans un contexte multi projets, multi équipes et très changeant

Objectifs

- Comprendre le Management 3.0 et l'agilité
- Comment responsabiliser les équipes et favoriser l'auto-organisation
- Comprendre et motiver les personnes
- Développer les compétences des équipes
- Savoir gérer les changements et accompagner la croissance des structures agiles

Public

Direction, Manager, Responsable produit, Scrum Master, Coach agile, RH.

Prérequis

Connaissance des méthodes agiles est un plus mais pas indispensable.

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 50% - Ateliers 50%

Des serious Games sont joués tout au long de la formation.

Des mises en situation, quiz, exercices pratiques, études de cas ou jeux de rôles sont proposés par le formateur

Jour 1 : Agilité et complexité

- Comprendre l'agilité et ses pratiques
- La différence entre complexe et compliqué
- La fin des systèmes prédictifs
- Les enjeux et défis de l'adoption de l'agilité
- Leader et Manager Agile
- Propriétés d'une équipe agile et d'une organisation agile

Motiver les personnes

- Différence entre motivation extrinsèque et intrinsèque
- Les 10 désirs intrinsèques
- Comprendre ce qui est important pour les personnes de votre équipe
- La grille de célébration

Responsabiliser les équipes

- Les fondamentaux de l'auto-organisation
- Exemples d'entreprises libérées
- Protocoles de décision et gestion de conflit
- Les rôles délégués
- Cultiver la relation de confiance

Développer les compétences

- Niveau de compétence et de discipline
- Quand et comment appliquer les 7 méthodes du développement de compétences ?
- Comment mesurer les progrès dans un système complexe ?
- Les effets de la sous-optimisation

Jour 2 : Aligner les contraintes

- Les 3 responsabilités du manager
- Différence entre gouvernance et leadership
- Définir un objectif commun à l'équipe
- Protéger l'équipe auto-organisée

permettant d'évaluer les acquis des stagiaires tout au long de la formation.

Les formations à distance sont réalisées avec un outil de visioconférence innovant spécialement adapté à la formation à distance. Cette plateforme comprend tous les supports de formation ainsi que de nombreux quiz et disponible tout le temps même après la formation.

Développer la structure

- Agrandir une structure organisationnelle comme une fractale
- Différentes formes d'organisations agiles
- Comment concilier spécialisation et généralisation
- Comment choisir entre des équipes fonctionnelles et cross-fonctionnelles
- Le leadership informel et la croissance des titres
- Traiter les équipes comme des unités de valeurs dans un réseau de valeurs

Objectifs

- Appréhender les fondements théoriques et éthiques du coach agile
- Explorer les organisations agiles et les modèles de conduite du changement.
- Maîtriser les techniques de facilitation et les différentes approches de coaching
- Construire son identité de coach

Public

Scrum Master confirmé, coach agile en devenir, consultant, manager

Prérequis

Avoir de bonnes connaissances sur les concepts et cadres agiles.

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages : Théorie 40% - Ateliers 60%

Jour 1

Comprendre ce qu'est le coaching et la posture du coach agile

- Tour de table / Attentes
- Rôle du coach agile
- Compétences & postures du coach agile
- La demande et l'objectif du coaching
- Le cadre de coaching

Les organisations agiles

- Heart of Agile
- Team Topologies
- unFix

La conduite du changement

- Les 5 dysfonctionnements d'une équipe
- Kotter
- Tuckman
- ADKAR

Jour 2

Les différentes approches du coach

- Approche lean
- Approche systémique
- Approche paradoxale
- Approche solution focus

La Facilitation

- La dynamique de groupe
- Différentes techniques de facilitation

Construire son identité de coach

- Quel coach voulez-vous devenir ?
- Supervision collective

Chef de projets informatiques – 4 jours

Le chef de projets informatique est le garant des **délais**, des **coûts** et de la **qualité**. Il est également garant du **respect** des **besoins** des **utilisateurs**.

Il doit également **réaliser** les **études** nécessaires en s'assurant que la solution proposée s'intègre d Système d'Information, élaborer le **cahier des charges**, gérer les **équipes** de développement internes externes en tenant compte des délais, des budgets, du périmètre, et de la qualité..

Toutes ces missions nécessitent une **organisation**, des **outils** et des **méthodes**.

Les participants à cette formation disposeront des **fondamentaux** de la **conduite de projets** d'une part et d'autre part des **outils prêt à l'emploi** afin de démarrer un projet sereinement

Objectifs

- **Développer l'état de l'art et son expertise en matière de gestion de projet**
- **Harmoniser les méthodes de gestion de projet (outils, CR, reporting...)**
- **Adopter des outils, des méthodes et des langages communs.**

Public

Professionnels de l'informatique

Prérequis

Pas de prérequis nécessaires

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages : Théorie 70% - Ateliers 30%

Chaque concept abordé est illustré par des retours d'expériences du formateur.

Nous mettons à disposition des modèles, plan-types, check-lists, tableaux de bord, ... directement utilisables.

Des mises en situation, quiz, exercices pratiques, études de cas ou jeux de rôles sont proposés par le formateur permettant d'évaluer les acquis des stagiaires tout au long de la formation.

Jour 1 : Qu'est-ce qu'un projet ?

- Définir un projet
- Le triangle QCD
- Le cycle de vie d'un projet
- Les acteurs du projet
- Les types de contrats
- Portefeuille de projets / Multi projets
- Les grandes phases d'un projet informatique

Que demande-t-on à un CP ?

Ses activités : planification, analyse du besoin, manager, coordonner, gérer les risques, gérer les coûts, assurer la qualité, ...

- Qualités requises d'un chef de projet
- Analyser les besoins
- Planifier le projet
- Analyser les risques sur votre projet
- Assurer la gouvernance de projet (types de réunion pour un projet avec leur principe de gestion)

Méthodes et techniques de gestion de projet

- Méthodes : PRINCE2, Waterfall, Cycle en V, Itil, Agilité, etc.
- Découpage – Notion *d'organigramme technique*
- Gantt et PERT
- Méthodes d'estimation des charges
- Calcul du chemin critique
- Calcul des marges totales et libres

Jour 2 : Les outils

Outils utilisés par le chef de projet pour ses activités (Tableau de gestion des risques, Gantt, Tableaux de bord, etc...)

- Plan d'Assurance Qualité de projet
- Tableaux de bord – Journal de bord
- Avancement par la durée ou par la charge, le Reste à faire
- Courbe en s (cbtp, cbte, crte) et principe d'analyse
- Tableau de jalons
- Indice de performance pour estimer le RAF - exigences
- Indicateurs clés dans un projet

Management d'équipe

- Profil socio-dynamique d'une équipe

Les formations à distance sont réalisées avec un outil de visioconférence innovant spécialement adapté à la formation à distance. Cette plateforme comprend tous les supports de formation ainsi que de nombreux quiz et disponible tout le temps même après la formation.

- Style de management et utilisation
- Fédérer et Motiver son équipe
- Atelier Moving motivator
- Les enjeux et les attentes d'une équipe
- Atelier Wish Matrix
- Savoir déléguer, responsabiliser
- Atelier Délégation Board

Jour 3 : Ateliers simulation de projet sur la forme de jeux de rôles

- Etude de cas
- Bonnes pratiques

Jour 4 : Ateliers thématiques

- Méthode de résolution de problème (Pareto, diagramme de cause à effet, les 5P)
- L'amélioration continue
- Génération d'idées
- Hiérarchiser les idées
- REX Projet

Gestion du temps et organisation personnelle – 2 jours

Objectifs

- Améliorer sa gestion de temps
- Optimiser son organisation personnelle
- Maitriser son stress

Public

Managers, chef de projets, coordinateurs, mais aussi techniciens, ingénieur etc.

Prérequis

Aucun

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 10% - Ateliers 90%

2 jours de formation, 2 semaines entre chaque journée

Ateliers d'introspection
Ateliers participatifs
Supports visuels
Ateliers cadres
Programme adaptif

Jour 1 : Découvrir son organisation personnelle et sa gestion du temps

- Prendre conscience des facteurs de stress
- Transformer les inputs en tâches organiser
- Se créer un système de confiance
- Découverte de techniques de priorisation
- Découverte de techniques d'organisation personnelle
- Améliorer son système personnel

Jour 2 : Rétrospective & programme adaptif

- Ateliers-cadres adaptifs en fonction du résultat de la rétrospective parmi les sujets :
  - Gestion du stress
  - Priorisation
  - Organisation personnelle
  - Planification projet
  - Découpage de tâches
  - Outillage logiciel

PowerPoint Black belt – 2 jours
Ou 8 x 2h distanciel

Pourquoi cette formation :

Un des soucis quand on enchaine les réunions à longueur de journée, c'est que l'on se retrouve à passer son temps devant des slides toutes plus mal préparée les unes que les autres. Face à ce constat on peut se demander ce qui est le pire : Roger de la compta qui mets des animations qui rament quand il partage son écran dans Teams ou bien Roseline qui ne fait qu'un slide en police 8 pour parler de 15 sujets différents. Il est facile de se dire « Ouais, PowerPoint, c'est vraiment nul comme outil ! ». Et si nous vous disions que ce n'est pas l'outil qu'il faut mettre en cause, mais l'usage que l'on en a. Si nous vous disions qu'en passant 2 jours ludiques avec nous, vous ne regarderez plus jamais Power Point de la même façon, qu'il deviendra un outil de productivité et d'efficacité, garant de la qualité des réunions que vous animez ou de l'impact des présentations que vous donnerez ? Ce n'est pas un rêve, venez nous voir et vous verrez que d'une part vous aussi pouvez produire des slides dignes d'une agence de com et que d'autres part cela ne prend pas plus longtemps grâce aux astuces que nous vous montrerons

Objectifs

- Gagner en impact grâce à des documents percutants
- Animer des réunions de travail efficaces, créer des présentations percutantes, animer des ateliers ludiques
- Gagner en efficacité et en productivité sous PowerPoint
- Développer une esthétique propre dans PowerPoint
- Utiliser PowerPoint à bon escient, que ce soit pour des présentations, une réunion de travail ou pour des documents autoporteurs

Public

Toute personne ayant besoin de mieux illustrer ses propos et leur donner tout l'impact qu'ils méritent, que ce soit pour des présentations ou pour des documents autoporteurs.

Prérequis

Aucun

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 40% - Ateliers 60%

Jour 1 : Introduction

- Briser la glace : le slideware surprise
- Débat : C'est quoi un mauvais slide ?
- Les bonnes et les mauvaises pratiques

PowerPoint, une vaste boite à outils

- Les bases de PowerPoint
- Mettre en forme un texte
- Mettre en forme une image
- Créer un schéma de façon esthétique
- Utiliser un Template
- Créer ou modifier un Template

Des slides pour un document autoporteur

- Comment gagner en clarté ?
- Comment gagner en impact ?
- Création de schémas complexes, lisibles et esthétiques
- Exporter sa présentation, tous les petits secrets
- Exercice pratique : Promouvoir une innovation

Des slides pour une réunion

- C'est quoi une mauvaise réunion ?
- Les astuces pour une réunion productive
- Mettre les slides au service de la réunion
- Les slides, reflets de l'ordre du jour
- Les slides, supports de réflexion
- Aider à la décision avec des slides
- Exercice pratique : préparer un kick-off

Des serious Games et des mises en situation sont joués tout au long de la formation

Jour 2 : Des slides pour une présentation

- PechaKucha, un exercice de style
- Quelques bases pour bien pitcher
- Tout sauf un document autoporteur
- Identifier ses messages clefs
- KISS: Keep It Stupid Simple
- Les animations : bonne ou mauvaise idée ?
- Exercice pratique : Pitcher comme une startup

Générer une vidéo avec une voix off

- Animer ses slides et ses transitions
- Écrire le script
- Caler l'animation
- Exporter la vidéo et la diffuser
- Exercice pratique : 3 minutes de pub

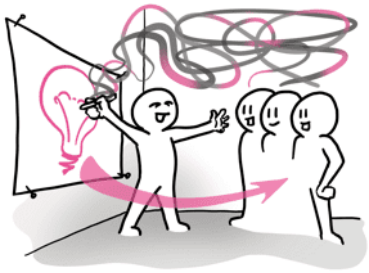
Notions avancées :

- Combinaison booléenne de formes
- Automatiser PowerPoint avec des macros
- Bibliographie : quelques ouvrages pour aller plus loin.

Tout sur la facilitation graphique – 2 jours

Pourquoi cette formation :

Dans une société où les problèmes se complexifient et demandent des expertises de plus en plus pointues, **l'intelligence collective est devenue une nécessité**.
Difficile de se projeter à travers un amoncellement de post-it hâtivement gribouillés ou bien sur un paperboard raturé.
Dans cette formation nous vous **apprendrons à dessiner en quelques traits les idées qui émergent** de vos travaux de groupe. Nous vous apprendrons même comment **animer l'intelligence collective autour d'une métaphore.**



Objectifs

- **Apprendre à utiliser la force du visuel au service de vos enjeux**
- **Construire et partager une vision en intelligence collective ou individuellement**
- **Développer sa pensée visuelle pour soi et pour le groupe**
- **Animer l'intelligence collective grâce à la force du visuel**

Public

Toute personne désireuse d'utiliser la pensée visuelle pour booster l'intelligence collective et faciliter des réflexions de groupe

Prérequis

Aucun, inutile de savoir dessiner

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 20% - Ateliers 80%

La formation passe essentiellement par la pratique, soit dans des ateliers soit par reproduction (bases du langage visuel).

Chaque stagiaire se verra remettre un kit de marqueurs Neuland pour bien démarrer.

Jour 1 : Introduction

- Briser la glace avec un visuel
- C'est quoi la force du visuel ?
- Effet « Wahoo ! » et effet « Ah ouais ! »
- Théorie : les différentes pratiques visuelles

Langage visuel de base

- Apprentissage d'un socle de visuels par reproduction
- Le vocabulaire visuel :
  - Texte /Personnages /Pictogrammes
- La syntaxe visuelle :
  - Connecteurs/ Conteneurs
- Une note artistique :
  - Les ombres / Les couleurs

Scribing : L'enregistrement visuel pour les autres

- Comme le sketchnoting, mais en grand ?
- Les outils et les supports
- Identifier les enjeux, bien préparer son intervention
- Entendre c'est un automatisme, écouter c'est un choix
- Comment filtrer l'information suivant les enjeux ?
- Exercice pratique
- Fish bowl : plutôt « Wahoo ! » ou plutôt « Ah ouais ! »

Jour 2 : Parler, dessiner : une méthode de présentation

- Structurer ses messages
- Préparer sa présentation
- Marqueur ou stylo, quel matériel choisir ?
- Exercice pratique

Facilitation graphique : booster l'intelligence collective

- Animer un groupe, un marqueur à la main
- Passer le marqueur !
- Utiliser une métaphore
- Utiliser un Template
- Animer l'atelier
- Exercice pratique

La vision est créée, il faut la diffuser

- Digitaliser vos travaux en deux coups de smartphone
- Utiliser vos visuels dans des slides
- Utiliser une fresque comme support de présentation

Sketchnote, un boost pour votre performance

1 jour : 4x2h

Pourquoi cette formation :

Nous voyons passer des centaines d'informations chaque jour, et franchement il y a de quoi s'y perdre. Impossible de tout mémoriser, de faire des liens logiques entre les différents sujets. En désespoir de cause on stocke toutes les informations importantes dans nos smartphones et on s'en remet à Google ou à Siri pour retrouver l'information importante quand on en a besoin.

Depuis quelques années de plus en plus de personnes se rebellent contre cette déliquescence de l'intelligence et choisissent de redonner une vraie ergonomie à l'information en faisant appel au sens que notre cerveau manipule le mieux : le visuel. Les sketchnotes, assemblage de petits dessins et de textes, ne sont rien d'autres qu'une super façon d'aborder l'information, de se l'approprier et de la restituer. Cette formation couvre toutes les bases nécessaires pour bien démarrer dans sa pratique des sketchnotes ou pour formaliser un savoir-faire dans le domaine quand on a appris par soi-même.

Objectifs

- Apprendre à utiliser la force du visuel pour atteindre vos objectifs
- Synthétiser sa pensée et la retranscrire visuellement
- Mieux mémoriser et développer sa créativité
- Modéliser une vision pour la partager

Public

Toute personne désireuse d'utiliser la pensée visuelle pour développer sa performance et sa créativité

Prérequis

Aucun

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 40% - Ateliers 60%

Les participants seront invités à pratiquer le sketchnoting du début à la fin de la formation, que ce soit pendant les parties théorique ou lors de parties pratiques.

Introduction

- Briser la glace avec un visuel
- C'est quoi la force du visuel ?
- Effet « Wahoo ! » et effet « Ah ouais ! »
- Théorie : les différentes pratiques visuelles

Langage visuel de base

- Apprentissage d'un socle de visuels par reproduction
- Le vocabulaire visuel :
  - Texte
  - Personnages
  - Pictogrammes
- La syntaxe visuelle :
  - Connecteurs
  - Conteneurs
- Une note artistique :
  - Les ombres
  - Les couleurs

Sketchnotes : une pratique visuelle pour soi

- Une super porte d'entrée dans les pratiques visuelles
- Les particularités des sketchnotes
- La base de toute pratique visuelle : le filtre
- Les outils et les supports
- Exercice pratique
- Fish bowl : quand et quoi sketchnoter, pourquoi ?

En présentiel chaque participant reçoit tout le matériel nécessaire à la pratique des sketchnotes.

Parler, dessiner : une méthode de présentation

- Structurer ses messages
- Préparer sa présentation
- Marqueur ou stylo, quel matériel choisir ?
- Exercice pratique

Un peu plus loin dans le visuel

- Dessiner des personnages qui ont de l'impact
  - Corps
  - Tête / visage / émotions
  - Main
  - Exercice pratique
- Le lettrage, un art qui pourrait être complexe
  - Différentes polices de caractère sans se fatiguer
  - Dessiner des mots
  - Exercice pratique

Sketchnote : une première marche vers les autres pratiques visuelles

- Pourquoi c'est un bon point d'entrée
- Les différentes pratiques visuelles :
  - Le scribing
  - La facilitation graphique
  - La présentation dessinée

La vision est créée, il faut la diffuser

- Digitaliser vos travaux en deux coups de smartphone
- Utiliser vos visuels dans des slides
- Utiliser une fresque comme support de présentation

Devenir Formateur - 2 Jours

Cette formation permet aux formateurs débutants et aux formateurs plus aguerris de découvrir le pourquoi et le comment de l'apprentissage actif. Le pourquoi, en explorant les mécanismes d'apprentissage illustrés de pratiques concrètes permettant de maximiser l'apprentissage.

Le comment, en découvrant un enchainement d'activités compatible avec nos mécanismes d'apprentissage. Vous repartirez avec un kit d'outils permettant de construire vos formations et vos séquences d'apprentissage (incluant plus de 50 activités pour diversifier vos déroulés).

Objectifs

- Comprendre les mécanismes cérébraux qui supportent l'apprentissage
- Comprendre les bénéfices de l'apprentissage actif
- Découvrir et expérimenter des principes d'apprentissage actif
- Découvrir et expérimenter des pratiques d'apprentissage actif
- Découvrir et expérimenter des ateliers d'apprentissage actif

Public

Formateurs débutants, intermédiaires et expérimentés

Prérequis

Aucun

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 20% - Ateliers 80%

Des mises en situation sont au cœur de la formation, en tant qu'apprenant pour mieux comprendre les mécanismes d'apprentissage et en tant que formateur pour mettre en pratique les apprentissages

Jour 1 : Comprendre les mécanismes d'apprentissage

- Obtenir l'attention
- Tenir compte des capacités de la mémoire de travail
- Favoriser l'encrage de l'information
- Faire le lien avec ce qui existe déjà
- Faciliter l'émergence de la conscience
- Consolider et optimiser les apprentissages

Jour 2 : Mettre en œuvre les ingrédients de l'apprentissage actif

- Se connecter au sujet
- S'approprier un concept
- Mettre en œuvre un concept
- Conclure la phase d'apprentissage par un débriefing

Faciliter un groupe à distance - 2 Jours

Lorsque qu'un groupe se trouve à distance, comment permettre à chaque membre du groupe de s'**impliquer ?**
Comment **engager** le groupe face à un enjeu commun et dans la mise en œuvre des actions qui en découlent ?
La **facilitation** à ditance peut répondre à ces challenges.
Cette formation permettra au stagiaire **de comprendre et animer un groupe à distance** en tirant parti de l'intelligence collective.
Cette formation est réalisée **uniquement à distance.**

Objectifs

- Améliorer l'efficacité des réunions à distance
- Améliorer la collaboration à distance
- Travailler sa posture de facilitateur
- Apprivoiser les outils de facilitation à distance

Public

Toute personne souhaitant infuser une dynamique d'équipe à distance, En particulier : managers, coaches, facilitateurs, formateurs, consultants

Prérequis

Aucun

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 30% - Ateliers 70%
Des serious games sont joués tout au long de la formation.

Jour 1- Introduction à l'intelligence collective

- La force de l'intelligence collective
- Les trois modes décisionnels
- Les quatre types d'objectifs d'ateliers

Les principes d'un atelier

- L'inclusion
- La divergence
- L'émergence
- La convergence
- La clôture

Introduction aux pratiques collaboratives

- Mobiliser un collectif et coopérer : quels enjeux ?
- Comprendre les processus de résistance au changement
- Construire la carte des partenaires et comprendre la stratégie des alliés
- Serious Game : Les anti-patterns du facilitateur

Mobiliser l'intelligence collective dans le groupe

- Le partage de la vision
- La résolution de problèmes
- La rétrospective
- La décision partagée
- Expérimentation de différentes pratiques

Jour 2- Les outils de la facilitation à distance

- Les murs Digitaux (Miro, KLaxoon, MetroRetro)
- 10 bonnes pratiques d'utilisation de Miro
- La visio : savoir utiliser le breakout session

Concevoir un atelier à distance

- La règle des 7P
- Concevoir des ateliers collaboratifs à l'aide du kit collaboratif

La posture du facilitateur à distance

- Différence entre facilitation en présentiel et à distance
- Les anti-patterns du facilitateur
- Conclusion

III

Dev

React – 3 jours **37**

Angular – 3 jours **38**

React – 3 jours

Objectifs

- Être capable de développer une application avec React afin de pouvoir être intégré dans une équipe de développement.

Public

Développeurs web

Prérequis

Connaissances en HTML5 / CSS3
Maîtrise du JS
Notions en Node JS

Méthodes pédagogiques

Alternance entre cours et travaux pratiques

7 sessions de travaux pratique sont prévues, permettant de construire sur les travaux précédents.

L'emphase est mise sur le travail en équipe. Les corrections se font en groupe

Jour 1 : Introduction

- Qu'est-ce que React ?
- Quand utiliser React ?
- Les autres utilisations de React

Pré-requis

- ECMAScript (ES2015+)
- NodeJS et NPM
- TypeScript
- Le DOM Virtuel
- JSX – le langage de React

Introduction pratique

- Préparer l'environnement de développement Webpack et Create React App
- TP 1 - Construire un premier composant en React /Les différentes formes de composants en React
- TP 2 - Construire un premier composant « statefull » en React /Le cycle de vie des composants /Les « hooks » en React / Les composants purs et HOC
- TP 3 – Construire une application en utilisant l'État et les « hooks »

Jour 2 : Aller plus loin

- CSS – SCSS et manières de gérer le visuel des applications
- TP 4 – Styler les composants faits à ce stade / Routing et Single Page Applications /Redux et les autres framework de gestion de l'état
- TP 5 – Ajouter Redux à une application React - Redux reducers / selectors / et react-thunk
- TP 6 – Ajouter Redux à une application React – partie 2 – une application complète

Jour 3 : Utiliser React en équipe et en entreprise

- Search Engine Optimisation en React
- Sigle Page Applications et Progressive Web Apps – différences et utilisations
- Tester un application React / Redux
- TP 7 – Ajouter et modifier des composants en équipe pour une application React / Redux complète
- Ressources et veille technologique

Debriefing et feedback

Angular – 3 jours

Objectifs

- Être capable de développer une application avec Angular point de départ pour une utilisation avancée du Framework

Public

Développeurs

Prérequis

Bases en HTML5 / CSS3 / JS
Bases en Programmation Orientée Objet.

Méthodes pédagogiques

Alternance entre cours, démonstrations et travaux pratiques autour d'un fil rouge.

10 travaux pratiques, avec une difficulté croissante sont réalisés

Les corrigés sont fournis

Des mises en situation, quiz, exercices pratiques, études de cas ou jeux de rôles sont proposés par le formateur permettant d'évaluer les acquis des stagiaires tout au long de la formation.
Les formations à distance sont réalisées avec un outil de visioconférence innovant spécialement adapté à la formation à distance.

Jour 1:

- Introduction
- Pré-requis
- Utiliser Angular CLI
- TP – Créer son premier projet
- Structure et philosophie
- TP - Mon premier composant

Jour 2 :

- Composants / Bindings / Directives
- TP - Créer des composants réutilisables
- Imbrication
- Cycle de vie des composants
- TP - Formulaire par binding
- Pipes
- Services Injection
- TP - Mise en place d un service
- Programmation Reactive
- TP - Formulaire

Jour 3 :

- Programmation Réactive Suite
- TP de finalisation
- Communication avancée
- TP appel externe
- Navigation
- TP routing
- Formulaire
- TP final une application qui fonctionne

Devops

Préambule 40

Les fondations de DevOps – 2 jours 42

Docker – 3 jours 43

Docker Swarm – 3 jours 44

Ansible – 3 jours 45

Git – 1 jour 47

Kubernetes – 2 jours 48

Python Scripting – 3 jours 49

Terraform – 2 jours 50

Préambule

Comme le mouvement Agile a rapproché donneurs d'ordre et équipes de réalisation autour d'une vision commune orientée « produits » le mouvement Devops rapproche les équipes de développement et les équipes d'exploitation autour d'une vision commune orientée « service », afin de concilier réactivité et qualité de service au profit des métiers.

L'approche Devops permet d'accélérer le « Time to market » en fluidifiant la chaine de fabrication des projets informatiques, en unifiant les processus et les outils, de la conception à la livraison à l'utilisateur final.

Pourquoi cette approche ?

Afin d'accompagner les clients dans leur transformation digitale et répondre à leurs enjeux :

Soutenir le business et être compétitif	Optimiser les coûts	Développer des outils fiables et performants pour les utilisateurs	Améliorer la qualité de service
Respecter les engagements	Être force d'innovation	Fournir des interfaces techniques simples (API, IHM...)	Collaborer et regagner la confiance

Le mouvement Devops autour du Framework « CALMS »

Le mouvement Devops permet d'unifier les forces, des infrastructures aux applications, dans un cercle vertueux symbolisé par Le Framework « CALMS »

Culture : principale mission d'une initiative Devops, la culture du partage des responsabilités, de la transparence et du retour d'information doit se faire à tous les niveaux de l'organisation en supprimant les silos.

Automatisation : permet d'éliminer les tâches manuelles et répétitives, de suivre des processus et de créer des systèmes fiables sur l'ensemble du pipeline de distribution.

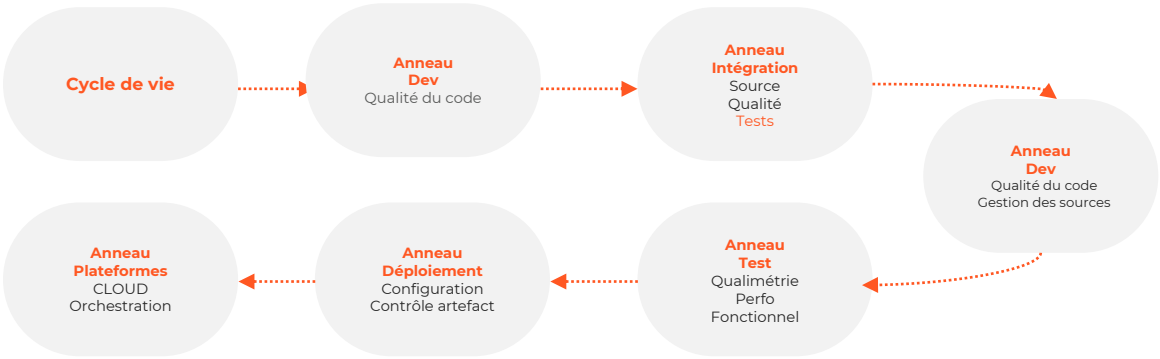
Lean : afin de créer un flux continu, en maximisant la valeur et en évitant le gaspillage tout en apportant la notion d'amélioration continue et de droit à l'échec.

Mesure : avec Devops tout est mesuré et accessible à tous : des métriques projet à la remontée d'indicateurs utiles pour la surveillance et à l'amélioration de la performance de l'ensemble de la chaine.

Partage : les équipes Dev et Ops doivent collaborer et partager des objectifs communs ainsi que les responsabilités et les réussites. Les méthodes Agile, IITIL, Lean doivent être utilisées et harmonisées entre tous les acteurs.

Le Pipeline d'intégration et de Déploiement Continu :

Il est réalisé en créant une chaine d'outils intégrés et automatisés qui contient généralement les catégories d'outils suivants :



Gestion du cycle de vie des applications (ALM) : Les outils de gestion du cycle de vie des applications créent un environnement normalisé pour la communication et la collaboration entre les équipes de développement et les groupes associés.

Build : Ces outils fournissent un référentiel logiciel pour le stockage et la gestion des versions des fichiers binaires et des métadonnées associées.

Qualité du Code : L'automatisation est utilisée pour écrire ou automatiser le processus de compilation du code source.

Référentiel de gestion des artefacts : Ces outils fournissent un référentiel logiciel pour le stockage et la gestion des versions des fichiers binaires et des métadonnées associées.

Test : Les outils de test automatisés incluent les tests unitaires et de réception, les tests de performance et les tests de charge.

Intégration continue : Les outils de CI automatisent le processus de compilation du code dans une construction après que les développeurs ont archivé leur code dans un référentiel central. Une fois que le serveur CI a construit le système, il exécute des tests unitaires et d'intégration, enregistre les résultats et publie généralement une version étiquetée des artefacts déployables.

Déploiement continu : Les outils de CD automatisent les déploiements d'applications dans les différents environnements dont celui de production. Ils facilitent les retours d'informations et la livraison continue tout en fournissant les pistes d'audit requises, les versions et le suivi des approbations.

Cette étape est la plus complexe à mettre en œuvre et repose pour beaucoup sur le choix qui sera fait de l'outil de déploiement en adéquation avec les Dev et Ops, mais est également lié aux contraintes et type d'infrastructure de l'entreprise (Docker, Cloud, etc...)

Les fondations de DevOps – 2 jours

Objectifs

- Comprendre ce qu'est le mouvement Devops
- Connaître les enjeux métier de Devops
- Maîtriser les valeurs, principes et pratiques de Devops au travers du modèle CALMS

Public

Étudiants, Managers, Fonctionnels, Chef de projet/produit, Infrastructures
Développeurs, et ITSM/, Coach Agile.

Prérequis

Aucun

Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :
Théorie 70% - Ateliers 30%

Jour 1 : Définition de DevOps

- Pourquoi DevOps ?
- Définition
- Exercice
- Conclusion ce qu'est DevOps
- Quizz
- Le modèle CALMS

LA CULTURE

- Pourquoi transformer l'organisation ?
- Comprendre la culture de l'organisation
- La dette culturelle
- La culture DevOps
- Conduire un changement de Culture
- La transformation de l'Organisation

L'AUTOMATISATION

- Pourquoi automatiser ?
- Le pipeline de déploiement
- Périmètre de l'automatisation
- La Tool chain
- Le Cycle de vie et les anneaux du DevOps
- Quizz

Jour 2 : LE LEAN

- Définition du LEAN
- Le Gaspillage
- Les 5 Principes du Lean
- DevOps et les 3 voies
- Pratiques associées au Lean

LA MESURE

- Introduction : DevOps et performance IT
- Mesurer la performance
- Mesurer, Monitorer l'ensemble de la chaîne

LE PARTAGE (SHARE)

- Notion de partage
- Compétences et équipe DevOps
- Collaboration
- Améliorer la communication
- Les outils collaboratifs de DevOps
- Notion de partage
- Compétences et équipe Devops
- Collaboration
- Améliorer la communication
- Les outils collaboratifs de Devops

Docker – 3 jours

Objectifs

- Appréhender la containerisation
- Créer et modifier des containers en local et en remote
- Être autonome sur l'exploitation d'une machine Docker
- Connaitre les fondamentaux de Docker (volumes / networks / reprises / etc.)
- Connaitre Docker compose et la théorie simple sur les orchestrateurs

Public

Développeurs, Exploitants

Prérequis

Connaissances lignes de commandes Unix (notions seulement)

Méthodes pédagogiques

Approche orientée Dev & Ops

50% Théorie / 50% Pratique

Après chaque point vu en théorie, un TP de mise en pratique.

Jour 1 : Qu'est-ce que Docker ? Pourquoi utiliser docker ?

- Docker VS Machine Virtuelle
- L'exploitation de docker
- Containers, Images et Dockerfile
- Registry Docker
- Cycle de vie d'un container

Création d'un container

- Choisir son image
- Le Dockerfile
- Compilation de l'image

Lancement container

- Les commandes de base de Docker
- Docker instance
- Images
- Registry
- Containers
- La commande "run"
- Docker Clean

Récupération de Docker

- Docker et ses montées de version
- Installation

Jour 2 : Les Volumes

- Le partage de répertoire depuis la machine hôte
- Le Volume Docker

Network

- Les commandes
- Network "docker" : le bridge particulier

Jour 3 : Démos fonctionnalités

- Healthcheck
- Spring Boot
- Entrypoint / cmd surcharge
- Valeur par défaut
- Restart
- Load-Balancer

Docker compose

- Versionning
- Notion de service
- Commandes de docker-compose
- Structure du docker-compose.yml
- Quelques balises courantes
- Les substitutions de variable
- Surcharges de docker compose

Docker remote
Docker en production
Les orchestrateurs

- Docker Swarm
- Kubernetes
- Amazon ECS, Google Container Service (GCS), Microsoft Azur
- Y'a-t-il d'autres "Container Runtime

Docker Swarm – 3 jours

Objectifs

- Comprendre le clustering Swarm
- Connaître les contraintes de Swarm
- Installer un cluster
- Manipuler des services
- Manipuler des stacks
- Choisir son infrastructure cible
- Administrer un cluster Swarm
- Savoir mettre à jour un service sans interruption de service

Public

Développeurs, Exploitants, Devops

Prérequis

Connaissances lignes de commandes Unix (notions seulement)

Méthodes pédagogiques

Approche orientée Dev & Ops

50% Théorie / 50% Pratique

Après chaque point vu en théorie, un TP de mise en pratique.

Formation sur des environnements online accessibles depuis un navigateur web.

Qu'est-ce que Docker Swarm ?

Glossaire

L'Architecture Swarm mode

Principes de Fonctionnement

Les networks spécifiques pour Swarm

IP flottante ou Reverse Proxy

Jour 1 : Partie A – Concepts

Les hôtes des Docker Engine

- Machine Physique
- Machine Virtuelle
- Docker-Machine

Les commandes

- Swarm
- Node
- Services
- Stack

Jour 2 : Partie B – Les volumes dans Swarm

Installation

- Activation du Swarm Mode
- Paramétrage / Administration

Gestion des services

- Déploiement d'un service
- Scaling d'un service
- Informations & suppression d'un service
- Continuité de service & mise à jour
- Rééquilibrage des charges

Jour 3 : Partie C – Traefik, un allié de taille

Les stacks

- Déploiement d'une stack
- Scaling d'un service d'une stack
- Suppression d'une stack

Exploitation

- Monitoring
- Driver logs

Partie D – Limitations

Ansible – 3 jours

Ansible est une plate-forme de configuration et la gestion des ordinateurs. Elle combine le déploiement de logiciels multi-nœuds, l'exécution des tâches ad-hoc, et la gestion de configuration.

Objectifs

- Apprendre le mode de fonctionnement d'Ansible
- Configurer l'agent ANSIBLE
- Utiliser Ansible VAULT pour stocker les informations sensibles
- Sécuriser les échanges entre l'agent et les nodes

Public

Développeurs, Exploitants

Prérequis

Avoir des notions sur les commandes UNIX

Méthodes pédagogiques

Approche orientée Dev & Ops

50% Théorie / 50% Pratique

Après chaque point vu en théorie, un TP de mise en pratique.

Jour 1 : C'est quoi Ansible ?

Mode de fonctionnement

- La documentation Ansible
- Premiers pas
- Installation
- Première connexion
- Outils de ligne de commande
- TP Premiers pas

Configuration

- Les options les plus importantes
- Configuration de base.*ansible.cfg*
- Organisation du répertoire de travail
- Fichiers d'inventaire
- Fichiers de Variables
- Priorité des variables
- Les bonnes pratiques de configuration
- TP Fichiers d'inventaire et des variables

Jour 2 : Introduction aux Modules

- Les modules Ad Hoc
- Le module *blockinfile*
- Le module file
- Le module service
- Le module package
- D'autres modules
- TP Modules

Les playbooks

- Bonnes pratiques exécution des playbooks
- Écriture des playbooks (Paramètres les plus utilisés)
- Les variables dans les playbooks
- Templating (filtres, module Template)
- Les boucles
- Les conditions
- Les blocks
- Les tags
- Gestion d'erreurs
- Bonnes pratiques écriture de Playbooks
- TP Playbooks

Jour 3 : Rôles

- Fonctionnement des Rôles
- Bonnes pratiques écriture de Rôles
- TP Rôles

Ansible VAULT

- Encoder des fichiers avec ANSIBLE
- Encoder des variables en fichier de texte en clair
- TP Ansible Vault

TP final

Git – 1 jour

Objectifs

- Découvrir des commandes de base afin d'utiliser Git au quotidien

Public

Développeurs, Exploitants

Prérequis

Connaissances lignes de commandes Unix (notions seulement)

Méthodes pédagogiques

50% Théorie / 50% Pratique

Après chaque point vu en théorie, un TP de mise en pratique.

- **Qu'est-ce que Git ?**
- **Fonctionnement Git**
- **Le projet Git**
- **Les commandes de base**
- **Les branches**
- **Merge & rebase**
- **Bonnes pratiques**
- **Modifier un commit / le cherry-pick / Stash**
- **Gitlab (pull request + review)**

Kubernetes – 3 jours

Objectifs

- Comprendre le fonctionnement d'un cluster Kubernetes
- Comprendre les ressources standard Kubernetes
- Etre autonome sur un cluster Kubernetes
- Déployer en local un cluster Kubernetes
- Déployer une application simple via Kustomize
- Déployer une application simple Helm

Public

Développeur
Peu/pas de connaissances en Kubernetes

Prérequis

·Docker

Méthodes pédagogiques

Théorie 20% - Ateliers 80%

Qu'est-ce qu'un orchestrateur ?

- A quoi sert un orchestrateur
- Les différents orchestrateurs existants
- Architecture de Kubernetes

Concepts/Ressources Kubernetes

- Provisionner un cluster en local
- Namespace
- Pod
- Deployment
- Jobs/CronJobs
- Services
- ConfigMap/Secrets
- Volumes
- Ingress
- Scheduling
- Autoscaling
- Rolling Update
- RBAC
- Network Policies

Déploiement sur Kubernetes

- Kustomize
- Helm

Qualiopi processus certifié
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : ACTIONS DE FORMATION

Python Scripting – 3 jours

Objectifs

- Apprendre les bases du langages Python
- Apprendre à faire des outils de scripting simple en Python

Public

- Développeur/DevOps
- Pas ou peu de notions en Python

Prérequis

- Notion de bases en développement

Méthodes pédagogiques

50% Théorie / 50% Pratique
Après chaque point vu en théorie, un TP de mise en pratique.

JOUR 1

1. **A quoi sert Python ?**
2. **Syntaxe**
   - Syntaxe de base
   - Variables / types de variables
   - Opérateurs
   - Fonctions
   - Classes
3. **Bonnes pratiques de développement (1/2)**
   - PEP-8 (Syntaxe de base)
   - PEP-257 (Docstring)
   - PEP-484 (Type hinting)
4. **TPs**

JOUR 2

1. **Bonnes pratiques de développement (2/2)**
   - Prospector
   - Black
   - Refurb
2. **Libraries standard**
   - Logging
   - Argparse
   - Json
   - Documentation de tous les modules standard
3. **TPs**

JOUR 3

1. **Libraries externes**
   - Comment installer des librairies externes (pip/pypi)
   - Requests
   - Virtualenv
   - Pyyaml
   - Click
   - Python-benedict
2. **TPs**

Terraform – 2 jours

Objectifs

- Comprendre le fonctionnement de Terraform
- Utiliser Terraform
- Développer ses premiers Terraform
- Développer un module Terraform

Public

Développeur
DevOps
Peu/pas de connaissances en Terraform

Prérequis

· Aucun

Méthodes pédagogiques

Théorie 20% - Ateliers 80%

Qu'est-ce que Terraform ?

- A quoi sert Terraform ?
- Quelles sont les solutions alternatives ?
- Comment fonctionne Terraform ?

Utiliser Terraform

- Comprendre la structure Terraform
- Apprendre à utiliser la documentation
- Créer ses premiers fichiers Terraform
- Utiliser les workspaces
- Séparer les states

Modules Terraform

- Utiliser un module Terraform
- Créer son module Terraform

Maintenir Terraform

- Comprendre le Drift
- Comment prévenir le Drift ?

Qualiopi processus certifié
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : ACTIONS DE FORMATION

Contacts

Pour tout projet de formation, contactez notre équipe Academy : **academy@conserto.pro**.

Gilles Brieux - Responsable Pédagogique Culture Agile

Coach Agile – Formateur – Facilitateur

Éric Aboudaram – Responsable Pédagogique Dev et Deveops

Tech Lead Java – Agitateur Technique

Audrey Hillion – Responsable Academy

Camille Poiron – Assistante Academy

Liens