



# 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
	<b>Culture Agile</b>	<b>7</b>
	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'intervention	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 + 1 jour	24
	Chef de projets informatiques – 4 jours	25
	Gestion du temps et organisation personnelle – 2 jours	27
	PowerPoint Black belt – 2 jours	28
	Tout sur la facilitation graphique – 2 jours	30
	Sketchnote, un boost pour votre performance – 1 jour : 4x2h	32
	Initiation au BDD (Behavior Driven Development) - 1 jour	324
	Devenir Formateur - 2 Jours	35
	Faciliter un groupe à distance - 2 Jours	36
	<b>Dev</b>	<b>37</b>
	React – 3 jours	38
	Angular – 3 jours	39
	<b>Devops</b>	<b>40</b>
	Les fondations de DevOps – 2 jours	43
	Docker – 3 jours	44
	Docker Swarm – 3 jours	45
	Ansible – 3 jours	46
	Git – 1 jour	48
	Kubernetes – 3 jours	49
	Python Scripting – 3 jours	50
	Terraform – 2 jours	51
	<b>Contacts</b>	<b>52</b>



# 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**.

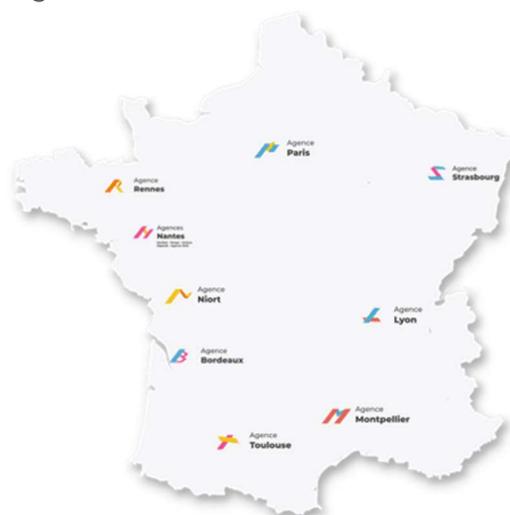
Des formations près de chez vous avec **des formateurs qui viennent du terrain** : nos agences réparties sur le territoire nous garantissent une **proximité géographique** avec nos apprenants.



## 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.



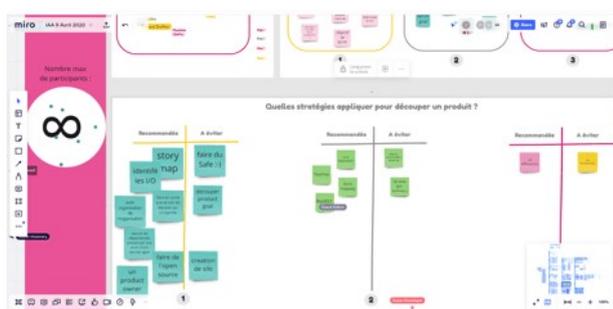
Toutefois, nous ne disposons pas d'équipements pour les personnes en situation de déficience visuelle ou auditive. Si vous possédez votre propre équipement, n'hésitez pas à vous rapprocher de [l'agence la plus proche de chez vous](#) afin que l'on puisse organiser ensemble votre accueil.

Pour toute demande d'informations et modalités d'accès, vous pouvez joindre le référent handicap Conserto à cette adresse : [handicap@conserto.pro](mailto: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	<b>8</b>
Moyens pédagogiques	<b>9</b>
Serious Games	<b>10</b>
Comprendre la démarche agile – 2 jours	<b>12</b>
Travailler en équipe agile – 2 jours	<b>13</b>
Scrum Master certifiante PSM1 – 2 jours	<b>15</b>
Product Owner certifiante PSPO1 – 2 jours	<b>16</b>
Formation Product Owner avancée PSPO II – 2 jours	<b>17</b>
Les postures du Tech Lead– 2 jours + 1 jour d'intervision	<b>18</b>
Initiation à la facilitation – 2 jours	<b>19</b>
Management visuel – 1 jour	<b>20</b>
Kanban – 2 jours	<b>21</b>
Manager Agile – 2 jours	<b>22</b>
Coach Agile – 2 jours + 1 jour	<b>24</b>
Chef de projets informatiques – 4 jours	<b>25</b>
Gestion du temps et organisation personnelle – 2 jours	<b>27</b>
PowerPoint Black belt – 2 jours	<b>28</b>
Tout sur la facilitation graphique – 2 jours	<b>30</b>
Sketchnote, un boost pour votre performance – 1 jour : 4x2h	<b>32</b>
Initiation au BDD (Behavior Driven Development) - 1 jour	<b>34</b>
Devenir Formateur - 2 Jours	<b>35</b>
Faciliter un groupe à distance - 2 Jours	<b>36</b>



## 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.

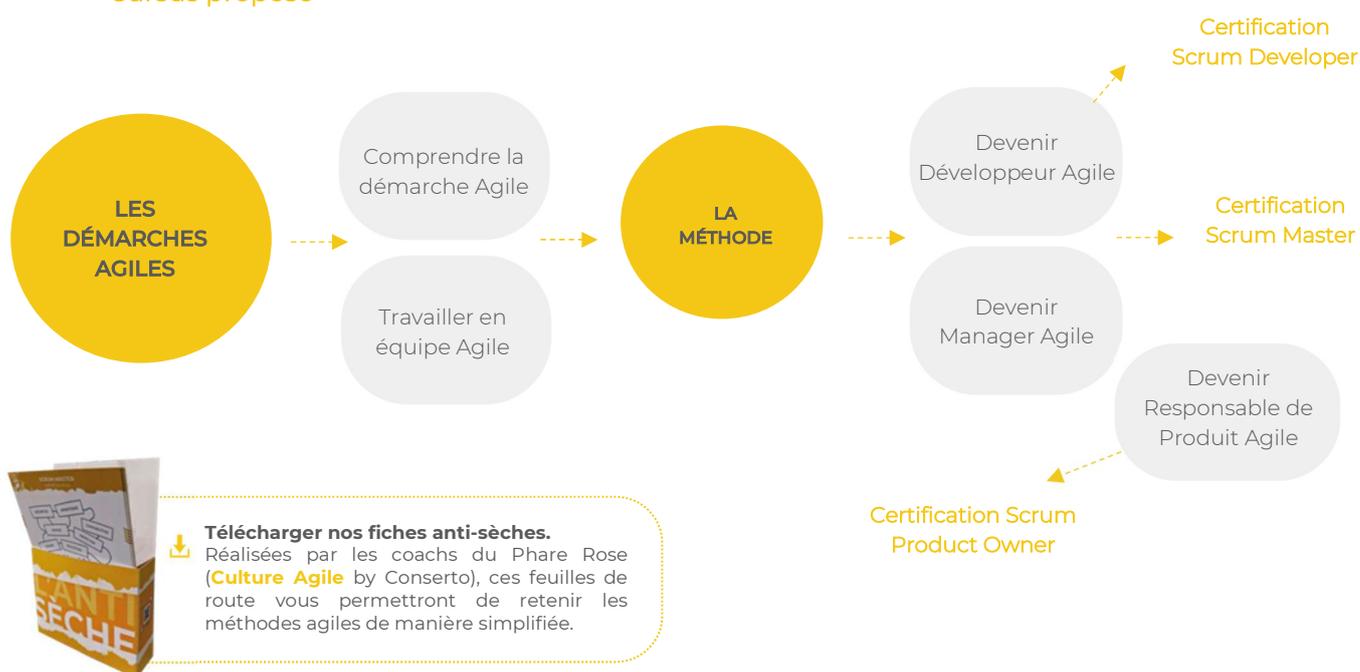
Hors contexte « gestion projet », l'adoption de certaines pratiques et état d'esprit de ces méthodes agiles et du **management 3.0** permettent d'instaurer un environnement de travail combinant **efficience des équipes** et **bien-être au travail**.

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



## 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 définies 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](https://www.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](https://www.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...



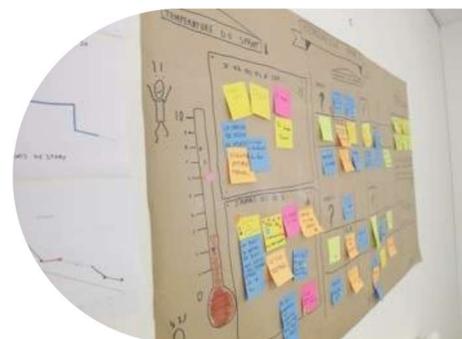
Objectifs	Durée
Meilleure communication	
Améliorer la créativité	20 min
Comprendre l'over-spécification	

- **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	30 min
Développe l'esprit d'équipe	

- **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	120 min
Aborder les concepts d'itération	

- **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	45 min
Aborder les concepts d'itération	



# 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 efficacité 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 permettre d'une part d'appréhender ce nouveau rôle et d'autre part de vous préparer à la certification PSM1 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, 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
- 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 PSPO1 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



## 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](https://www.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
- Délivrer de la valeur avec la Proposition Value Canvas

### Le Product Owner : Le visionnaire

- Benchmark de l'écosystème
- 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 parties 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'intervention

## 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](http://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 de du coach agile
- Acquérir les compétences clés du coaching agile

## 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 mécanismes de résistance au changement et le principe de l'homéostasie
- Les 5 dysfonctionnements d'une équipe
- Kotter
- Tuckman
- Gestion des conflits

## Jour 2

### La Facilitation

- La dynamique de groupe
- Différentes techniques de facilitation

### Les différentes approches du coach

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

### Construire son identité de coach

- Quel coach voulez-vous devenir ?
- Supervision collective

## Jour 3

### Supervision

(minimum 1 mois après les deux premiers jours)

- Rex sur la mise en œuvre des concepts-outils
- Séance de 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 enchaîne les réunions à longueur de journée, c'est que l'on se retrouve à passer son temps devant des slides toutes plus mal préparées 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 boîte 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



# Initiation au BDD (Behavior Driven

## Development) – 1 jour

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 enchaînement 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

- Découvrir et comprendre les principes et les concepts du BDD
- Expérimenter par la pratique, sur des exemples concrets, les activités essentielles du BDD

### Public

Étudiants, Développeurs

### Prérequis

Savoir coder en Java

### Méthodes pédagogiques

Pédagogie inversée, approche participative et ludique pour ancrer les apprentissages :

Théorie **30%** - Ateliers **70%**

### Introduction - Matinée

- Attentes de la journée
- Le BDD c'est quoi ? D'où ça vient ?

### Le BDD dans la stratégie de test

- Les différents types de tests
- Les tests ça coûte cher ?

### Les pratiques collaboratives au service du BDD

- Cas pratique : le Backlog
- Atelier **Example Mapping** (affinage par les tests)

### Écriture des comportements attendus - Après-midi

- **Gherkin** un langage spécifique pour décrire les tests
- Mise en pratique : décrire les comportements attendus par notre système à l'aide de scénarios **Gherkin**

### Automatiser les tests avec Java et Cucumber

- Automatiser les scénarios **Gherkin** avec **Cucumber**
- Faire passer les tests avec le principe du TDD

### Conclusion

- Débriefing et retour sur les attentes de la journée
- Take Away : Comment allez-vous utiliser les apprentissages de la journée ?



# 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 enchaînement 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 distance 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



React – 3 jours

38

Angular – 3 jours

39



# 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
- Single 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

<b>Préambule</b>	<b>41</b>
Les fondations de DevOps – 2 jours	<b>43</b>
Docker – 3 jours	<b>44</b>
Docker Swarm – 3 jours	<b>45</b>
Ansible – 3 jours	<b>46</b>
Git – 1 jour	<b>48</b>
Kubernetes – 2 jours	<b>49</b>
Python Scripting – 3 jours	<b>50</b>
Terraform – 2 jours	<b>51</b>



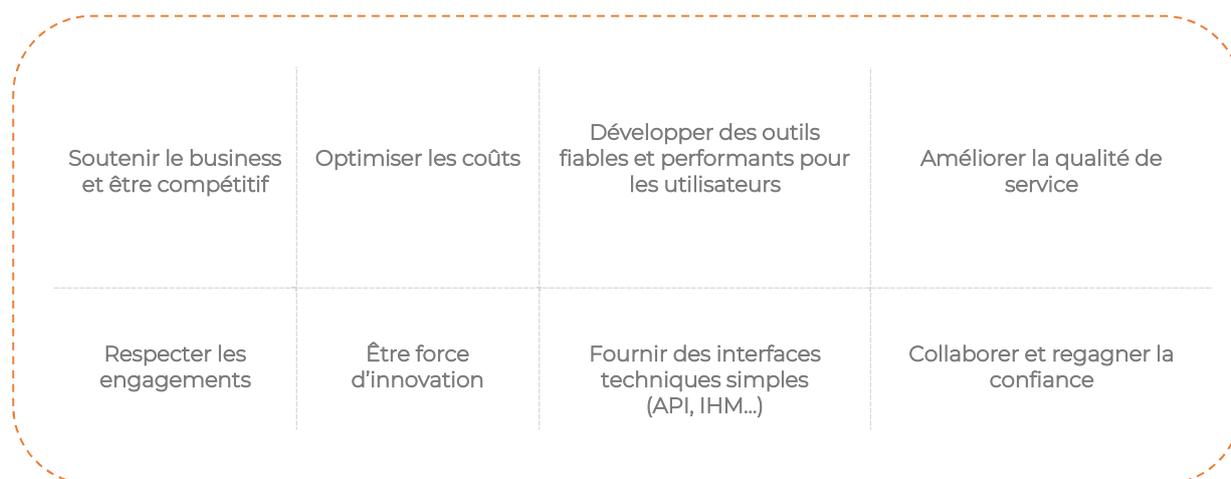
## Préambule

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 chaîne de fabrication des projets informatiques, en unifiant les processus et les outils, de la conception à la livraison à l'utilisateur final.

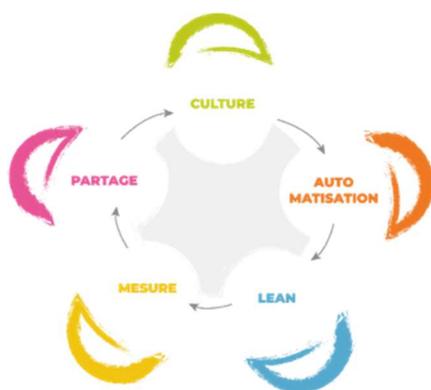
### Pourquoi cette approche ?

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



### 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.

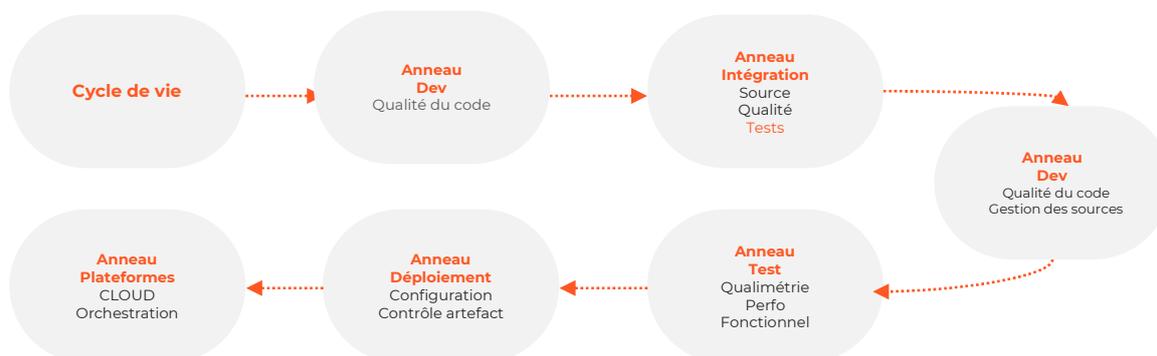
**Mesure** : avec **Devops** tout est mesuré et accessible à tous : des métriques projet à la remontée d'indicateurs utiles pour la surveillance et à l'amélioration de la performance de l'ensemble de la chaîne.

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



## Le Pipeline d'intégration et de Déploiement Continu :

Il est réalisé en créant une chaîne 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
- Connaître les fondamentaux de Docker (volumes / networks / reprises / etc.)
- Connaître 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 Azure
- 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 de commandes Unix (notions seulement) lignes de

## 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



# Python Scripting – 3 jours

## Objectifs

- Apprendre les bases du langage 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. Bibliothèques standard**
  - Logging
  - Argparse
  - Json
  - Documentation de tous les modules standard
- 3. TPs**

## JOUR 3

- 1. Bibliothèques externes**
  - Comment installer des bibliothèques 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 ?



## Contacts

Pour tout projet de formation, contactez notre équipe Academy : [academy@conserto.pro](mailto:academy@conserto.pro).



**Gilles Brioux** - 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

