



Catalogue de nos formations



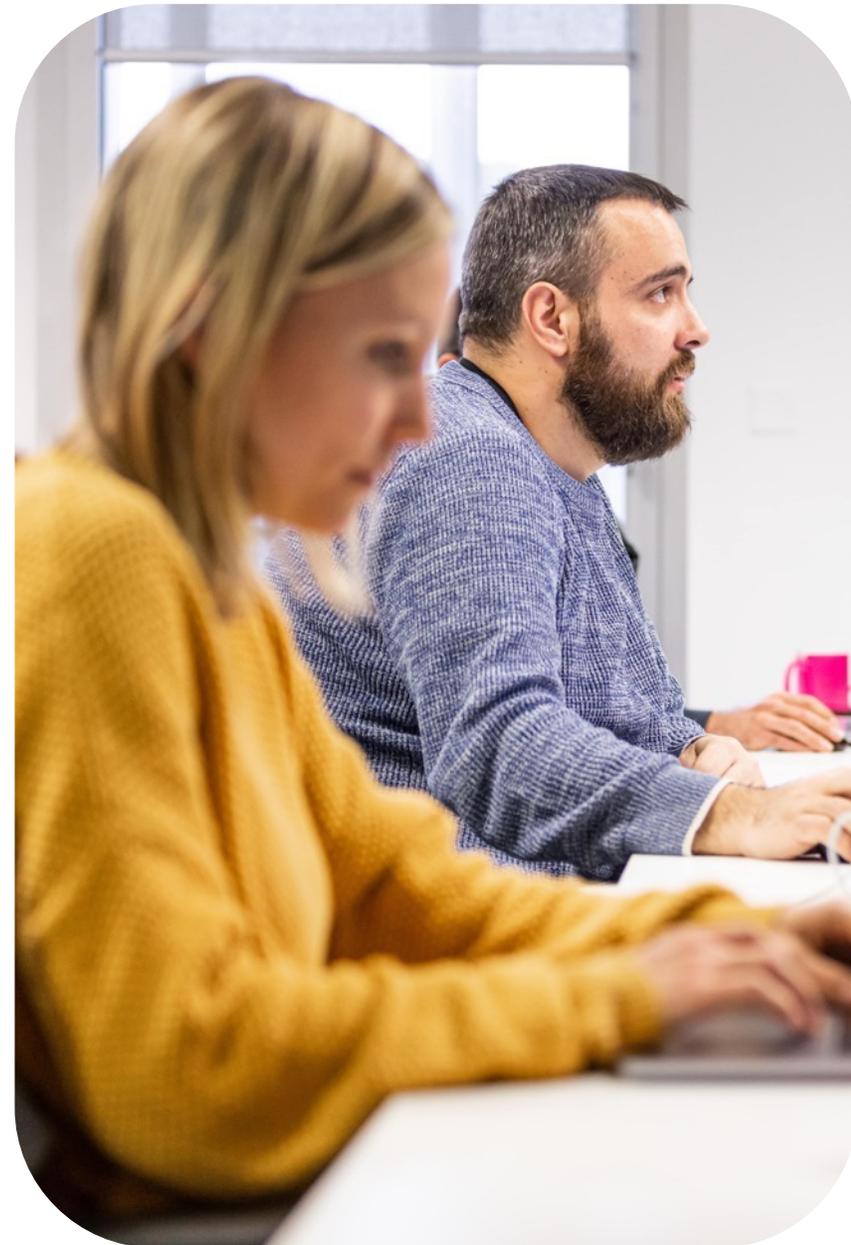
La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante :
ACTIONS DE FORMATION

Culture Agile

Dev

DevOps

Numérique Responsable



1. Présentation de Conserto
2. Pourquoi l'Academy ?
3. L'Academy
4. Nos engagements
5. Nos formations en présentiel ou distanciel
6. Formations Culture Agile
7. Formations Dev
8. Formations DevOps
9. Formations Numérique Responsable

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 :



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.

Pourquoi l'Academy

L'expertise technique étant au cœur de **Conserto**, nous portons une attention toute particulière à la formation de nos consultants. En 2024, Conserto a 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 et Meet-up**.



S'inscrire en ligne

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**, du **Numérique Responsable** et de la **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

Notre mission

Accompagner la montée en compétences de nos consultants.

Partager nos expertises et nos savoir-faire chez nos clients.

Le centre de formation de Conserto

La transformation numérique n'est pas que technologique.

• Des formateurs qui viennent du terrain

Nos formateurs sont avant tout des consultants experts reconnus dans leur domaine. Ils interviennent tous les jours sur le terrain auprès de nos clients et lors de conférences techniques ou agiles.

• Des projets de formation sur-mesure

En inter ou en intra, nous écoutons vos besoins et proposons des solutions et un suivi pédagogique adapté.



Culture Agile

- Démarche Agile
- Design Thinking
- Facilitation
- Manager Agile
- Management visuel
- Kanban
- Scrum
- ...



DevOps

- Ansible
- Kubernetes
- Docker
- Docker Swarm
- GIT
- Terraform
- Python Scripting



Numérique responsable

- L'éco-conception pour les développeurs
- L'éco-conception pour les Product Owners
- Accessibilité



Dev

- Angular
- React



La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante :
ACTIONS DE FORMATION

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.

Présentiel ou distanciel ?

Sur nos 9 sites en France, nous vous accueillons dans nos locaux aménagés aux couleurs de Conserto. Vous pourrez suivre nos formations en présentiel.

Accessibilité et RQTH

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

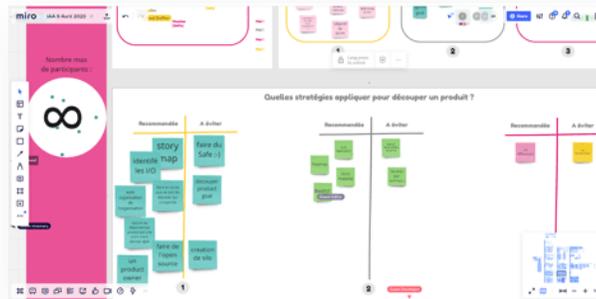
Toutefois, nous ne disposons pas d'équipements pour les personnes en situation de déficience visuelle ou auditive. Si vous possédez votre propre équipement, n'hésitez pas à vous rapprocher de **l'agence la plus proche de chez vous** afin que l'on puisse organiser ensemble votre accueil.

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

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





1

Formations Culture Agile

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.

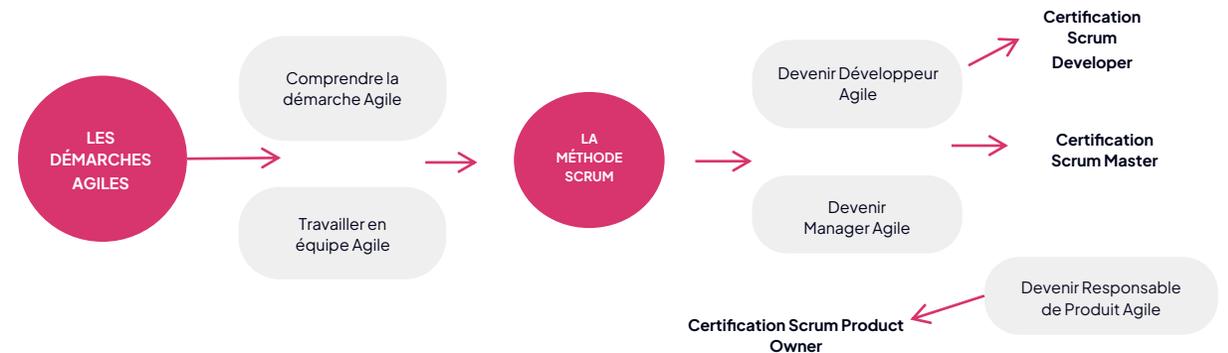
L'avènement de ces méthodes collaboratives, participatives et prônant en partie l'auto-organisation a bouleversé les méthodes de management. Dans ce contexte, le **management 3.0** élaboré par **Jurgen Appelo** est une nouvelle approche qui s'appuie justement sur la collaboration, l'auto-organisation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



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.

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.

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.

Pendant la formation

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

3 mois après la formation

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%**.

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

🕒 20 min

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 :

- Meilleure communication
- Améliorer la créativité
- Comprendre l'over-spécification

Le guide touristique

🕒 70 min

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 :

- Meilleure collaboration d'équipe
- Maîtriser les concepts Scrum

Rétrospective

🕒 100 min

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 :

- Découvrir le management visuel
- Faciliter l'amélioration continue

Le bâton d'hélium

🕒 30 min

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 :

- Meilleure communication
- Développe l'esprit d'équipe

Serious Games

Lego4Scrum

🕒 120 min

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 :

- Comprendre les différentes bases de Scrum
- Aborder les concepts d'itération

L'engagement cube

🕒 45 min

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 :

- Comprendre les stratégies individuelles
- Aborder les concepts d'itération

Les formations Culture Agile



1. Comprendre la démarche agile
2. Travailler en équipe agile
3. Scrum Master certifiante PSM1
4. Product Owner certifiante PSPO1
5. Formation Product Owner avancée PSPO II
6. Les postures du Tech Lead
7. Initiation à la facilitation
8. Management visuel
9. Kanban
10. Manager Agile
11. Coach Agile
12. Chef de projets informatiques
13. Gestion du temps et organisation personnelle
14. PowerPoint Black belt
15. Tout sur la facilitation graphique
16. Sketchnote, un boost pour votre performance
17. Initiation au BDD (Behavior Driven Development)
18. Devenir Formateur
19. Faciliter un groupe à distance
20. L'éco-conception pour les PO et PM

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

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

Aucun hormis être ouvert au travail collaboratif en équipe

Méthodes pédagogiques

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

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

- 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

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 PSM1 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

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
- 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

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 PSPO1 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

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

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 PSPO1 est passée après la formation.

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
- Établir 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
- Établir 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 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

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 et feed-forward
- Co-développement sur les mises en pratique des intervenants

Clôture

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

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

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

- 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.

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 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)

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

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

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 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 : 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

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

Le Management 3.0 par Jurgen Appelo est une approche qui s'appuie 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, et à toute personne désirant trouver sa place dans les nouvelles formes d'organisations.

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

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
- 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

Le chef de projets informatique est le garant des délais, des coûts et de la qualité, mais aussi du respect des besoins des utilisateurs. Il doit réaliser les études nécessaires en s'assurant que la solution proposée s'intègre dans le SI, élaborer le cahier des charges, gérer les équipes de développement internes et/ou externes en tenant compte des délais, des budgets, du périmètre, et de la qualité..
Ces missions nécessitent une organisation, des outils et des méthodes.

Objectifs

- Améliorer sa gestion de temps
- Optimiser son organisation personnelle
- Maîtriser 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

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

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 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 : 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

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.

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 PowerPoint 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 ?



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

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 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.

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

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 ?

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

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 ?

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

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

- 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

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

- Comprendre les enjeux du numérique Responsable
- Connaître les différents référentiels d'écoconception et les outils essentiels
- Savoir mettre en pratique l'éco-conception dans le cadre du RGEN

Public

Product Owner, Product Manager, UX, BA, Chef de projet fonctionnel, Architecte d'entreprise

Prérequis

Connaissance du métier de Product Owner, Product Manager, UX, avoir (à minima) une expérience actuelle ou passée au sein d'un produit

Méthodes pédagogiques

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

Jour 1

Partie 1 – Le Numérique Responsable, contexte et définitions

- Comprendre les enjeux climatiques
- Pourquoi s'inscrire dans une démarche NR ?
- Vocabulaire et définitions

Partie 2 – La démarche d'écoconception

- Raisonner en unités fonctionnelles
- Utiliser le cycle d'écoconception
- Découvrir les référentiels d'écoconception

Partie 3 – Stratégie et cadrage

- Questionner la valeur du service numérique au vu de son impact environnemental et social
- Définir la pertinence du produit ou du service
- Identifier et prendre en compte les enjeux du NR dès le cadrage
- Assurer le pilotage de l'écoconception

Jour 2

Partie 4 – Spécifications / UX

- Spécifier un produit utile
- Spécifier un produit utilisable
- Spécifier un produit utilisé

Partie 5 – Design d'interfaces

- Designer des interfaces écoconçues

Partie 6 – Enjeux techniques

- Durabilité et obsolescence
- La mesure
- Les leviers d'action
- L'hébergement

Les pratiques d'éco-conception ayant un impact majeur se jouent lors des phases de mise en œuvre de la stratégie produit et des activités de spécifications. Les différents référentiels d'éco-conception (RGEN, RG491, les 115 bonnes pratiques, etc.) peuvent paraître confus et difficiles à mettre en pratique.

Cette formation a pour objectif d'apporter un décryptage de ces différents référentiels pour donner les clefs de lectures nécessaires à leur mise en pratique au quotidien.



2

Formations Dev

Les formations Dev



1. React
2. Angular

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 et 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

Objectifs

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

Public

Développeurs web

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



3

Formations DevOps

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.

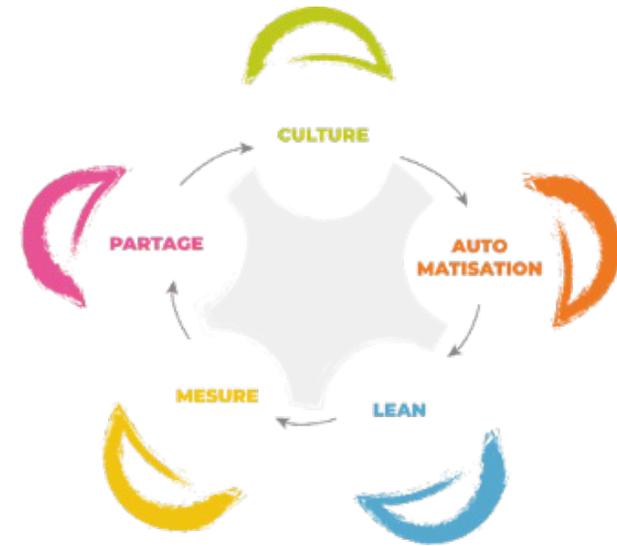
Pourquoi cette approche ?

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

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.

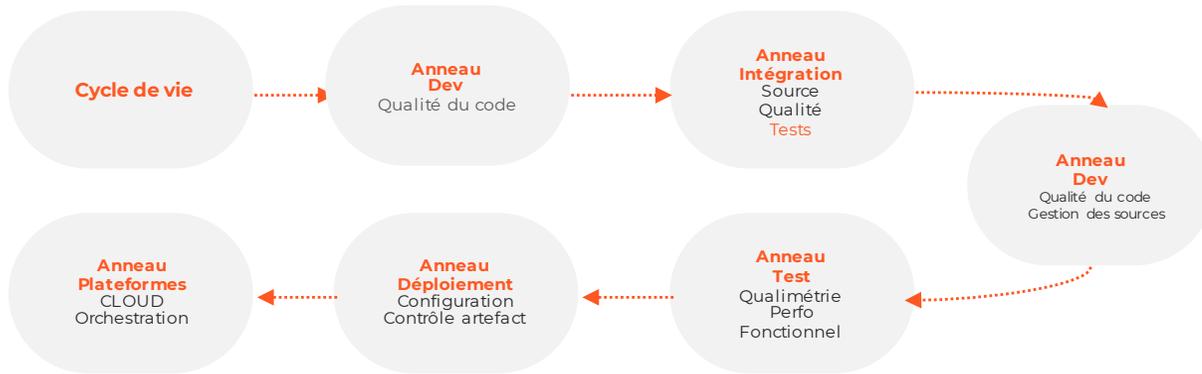
Lean : afin de créer un flux continu, en maximisant la valeur et en évitant le gaspillage tout en apportant la notion d'amélioration continue et de droit à l'échec.

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 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 formations DevOps



1. Les fondations de DevOps
2. Docker
3. Docker Swarm
4. Ansible
5. Git
6. Kubernetes
7. Python Scripting
8. Terraform

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 **40%** - Ateliers **60%**

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

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

Pour ancrer les apprentissages :

Théorie **50%** - Ateliers **50%**

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 : Démonstrations fonctionnelles

- 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"

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

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

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

Objectifs

- Comprendre les concepts Ansible
- Apprendre à utiliser Ansible
- Apprendre à écrire son premier Playbook
- Réutiliser des rôles existants
- Apprendre les bonnes pratiques Ansible

Public

Développeurs, Exploitants, DevOps

Prérequis

Connaissances lignes de commandes Unix (notions seulement)

Méthodes pédagogiques

Approche orientée Dev & Ops

Théorie **20%** - Ateliers **80%**

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

JOUR 1

Concepts Ansible (1/3)

Inventaire

Playbook

Tasks

Modules

TPs (1 / 3)

TP1: Premiers pas

TP2: Ecrire son premier playbook

TP3: Utiliser les conditions/boucles

TP4: Exploiter les variables

JOUR 2

Concepts Ansible (2/3)

Roles

Structure d'un role

Bonnes pratiques d'écrire d'un rôle

Ansible Galaxy

Ansible Vault

TPs (2/3)

TP5: Comprendre et écrire un rôle

TP6: Réutiliser des rôles existants

TP7: Chiffrer les informations sensibles

JOUR 3

Concepts Ansible (3/3)

- Tester son rôle Ansible

TPs (3/3)

- TP8: Comprendre comment tester son rôle
- TP9: Cas concret de déploiement

Ansible est un outil de configuration de machine distantes (ou locales). Cela permet d'automatiser les actions répétitives sur 1 ou plusieurs machines

Objectifs

- Comprendre les concepts Ansible
- Apprendre à utiliser Ansible
- Apprendre à écrire son premier Playbook
- Réutiliser des rôles existants
- Apprendre les bonnes pratiques Ansible

Public

Développeurs, Exploitants

Prérequis

Avoir des notions sur les commandes UNIX

Méthodes pédagogiques

Théorie **50%** - Ateliers **50%**

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)

Objectifs

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

Public

Développeur/DevOps
Peu/pas de connaissances en Kubernetes

Prérequis

Docker

Méthodes pédagogiques

Théorie **20%** - Ateliers **80%**

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

JOUR 1

Qu'est-ce qu'un orchestrateur ?

- Rôles d'un Orchestrateur
- Architecture de Kubernetes

Concepts/Ressources Kubernetes (1/2)

- Namespace
- Pod
- Deployment
- ConfigMap/Secrets
- Services

TPs (1/3)

- TP1 : Créer son namespace
- TP2 : Créer son premier pod
- TP3 : Créer un Deployment
- TP4 : Utiliser des ConfigMap/Secrets
- TP5 : Mettre en place un Service

JOUR 2

Concepts/Ressources Kubernetes (2/2)

- Ingress
- Volumes
- Scheduling
- Autoscaling

TPs (2/3)

- TP6 : Mettre en place un Ingress
- TP7 : Rendre des données persistentes
- TP8 : Contrôler le placement des pods
- TP9 : Scaler une application

JOUR 3

Déploiement sur Kubernetes

- Kustomize
- Helm

TPs (3/3)

- TP10 : Déployer une application avec Kustomize/Helm

Kubernetes est un orchestrateur de conteneur Docker. Il permet de garantir la haute disponibilité d'une application, ainsi que sa montée en charge.

Objectifs

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

Public

Développeur/DevOps
Peu/pas de connaissances en Python

Prérequis

Notions de base en développement

Méthodes pédagogiques

Théorie **50%** - Ateliers **50%**

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

JOUR 1

A quoi sert Python ?

Syntaxe

- Syntaxe de base
- Variables / types de variables
- Opérateurs
- Fonctions
- Classes

Bonnes pratiques de développement (1/2)

- PEP-8 (Syntaxe de base)
- PEP-257 (Docstring)
- PEP-484 (Type hinting)

TPs

JOUR 2

Bonnes pratiques de développement (2/2)

- Prospector
- Black
- Refurb

Libraries standard

- Logging
- Argparse

- Json
- Documentation de tous les modules standard

TPs

JOUR 3

Libraries externes

- Comment installer des librairies externes (pip/pypi)
- Requests
- Virtualenv
- Pyyaml
- Click
- Python-benedict

TPs

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

Notions de base en développement
Notions AWS conseillées

Méthodes pédagogiques

Théorie **20%** - Ateliers **80%**

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

JOUR 1

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

TPs (1/2)

- TP1: Ecrire ses premiers fichiers Terraform
- TP2: Utiliser les conditions/boucles
- TP3 : Variabiliser son Terraform
- TP4 : Stocker son state de manière distante

JOUR 2

Modules Terraform

- Utiliser un module Terraform
- Créer son module Terraform

Maintenir Terraform

- Comprendre le Drift
- Comment prévenir le Drift ?

TPs (2/2)

- TP5 : Créer son premier module
- TP6 : Mettre en place une Base de Données
- TP7 : Déployer des instances avec Load Balancer AWS

Terraform est un outil de provisionnement et de configuration de ressources Cloud. Il permet de garantir que la source vérité soit le code.



Formations Numérique Responsable

Les formations Numérique Responsable



1. L'éco-conception pour les développeurs
2. L'accessibilité pour les équipes de dev

Objectifs

- Comprendre les enjeux du numérique Responsable
- Connaître les différents référentiels d'écoconception et les outils essentiels
- Savoir mettre en pratique l'éco-conception lors du développement

Public

Développeurs Web, Architectes applicatifs, Intégrateurs HTML

Prérequis

Connaissance du développement Web (Front)

Méthodes pédagogiques

Formation qui fait référence aux différents référentiels pour donner les clefs de mise en pratique.

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.

Dans un contexte où les pratiques d'écoconception ayant un impact majeur se jouent lors des phases de cadrage et de conception métier, les développeurs se sentent souvent peu impliqués ou démunis

Pourtant à l'étape de la conception technique et du développement les choix d'implémentation ont encore un impact significatif et les développeurs ont une responsabilité importante dans l'éco-conception d'un site ou d'une application Web.

Les différents référentiels d'éco-conception (RGESN, RG491, les 115 bonnes pratiques, etc.) peuvent paraître confus et difficiles à mettre en pratique.

Cette formation a pour objectif d'apporter un décryptage de ces différents référentiels pour donner les clefs de lectures nécessaires à leur mise en pratique au quotidien.

Module 1 – Le NR, contexte et référentiels (0,5 j)

- Comprendre les enjeux climatiques
- Pourquoi s'inscrire dans une démarche NR ?
- Vocabulaire et définitions
- Quels sont les différents référentiels d'écoconception ?

Module 2 – Architecture (0,5 j)

- Mise en place de la démarche
- Le choix des technos
- Les notions essentielles
- Les décisions qui impactent l'architecture dans son ensemble

Module 3 – Développement Front (0,5j)

- Les bonnes pratiques d'éco-conception applicable au développement front

Module 4 – Développement Back (0,5j)

- Les bonnes pratiques d'éco-conception applicable au développement back

Objectifs

- Comprendre les enjeux de l'accessibilité Web
- Connaître les référentiels principaux et les outils de test
- Savoir appliquer RGAA pour produire des sites accessibles

Public

Développeurs Web, Intégrateurs HTML

Prérequis

Connaissance du développement Web Front (HTML, CSS, JS)

Méthodes pédagogiques

Une formation orientée sur la mise en application :
Théorie **30%**, Mise en pratique **70%**

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.

Dans un contexte où l'accessibilité web est plus un enjeu que jamais, trop peu de développeurs sont sensibilisés à l'accessibilité. Si certaines décisions sont cruciales au moment du cadrage pour définir les attentes liées à l'accessibilité d'un site, la majeure partie des interventions vont se faire au moment du développement.

Ce sont ces développements qui différencieront un site parcourable et inclusif d'un site inutilisable par les personnes porteuses de handicap.

Le référentiel qui pose les bases du cadre technique et légal lié à l'accessibilité web (le RGAA) peut paraître confus et difficile à mettre en pratique, et contre-productif quand il est mal appliqué. Cette formation a pour objectif d'apporter un éclairage sur l'accessibilité web, et de donner les clés de compréhension du RGAA nécessaire à sa mise en pratique au quotidien.

Module 1 – L'accessibilité, contexte social et juridique (0,25 j)

- Comprendre la notion de handicap
- L'accessibilité dans le contexte du Web
- Des besoins spécifiques

Module 2 – Les référentiels (0,25 j) • Le WCAG

- La conformité à la norme
- De la norme au référentiel : le RGAA

Module 3 – Les critères clés du RGAA (1,5j)

- Appliquer les critères du RGAA dans un contexte de développement



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



Audrey HILION
Responsable Academy



Gilles BRIEUX
Responsable pédagogique
Culture Agile



Eric ABOUDARAM
Responsable pédagogique
Dev



Arnaud HATZENBUHLER
Responsable pédagogique
DevOps



Camille POIRON
Assistante Academy

