Scrum League™ Team Developer (icSTD™), certification
examen francophone et reconnaissance internationale

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : SRF - Prix 2024 : 1 890CHF HT

Scrum-league.org est la première certification francophone pour les métiers de l'agilité. Scrum fournit un cadre efficace et adaptable pour développer des produits en mode agile. Cette formation vous permettra de maîtriser le rôle essentiel de la "development team", ses outils, ses techniques et son autogestion. Vous passerez également l'examen de certification "icSTD" Scrum team developer de Scrum League™.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Comprendre le framework Scrum

Comprendre le rôle de développeur agile

Comprendre les pratiques de conception, de développement et de tests agiles

Être capable de planifier son action dans un projet agile en tant que membre de l'équipe de développement

Se préparer et passer l'examen "icSTD" de Scrum League™

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposé participatif avec retours d'expérience et vérification de la compréhension au fur et à mesure de l'avancement par des exercices et un examen blanc avec réponses commentées.

CERTIFICATION

Ce cours prépare les participants au passage de la certification "icSTD" de Scrum League™. Le passage de l'examen s'effectue en différé, en ligne et en français. Il consiste en un QCM de 45 questions, en 45 minutes. La condition de réussite est d'obtenir 85% de bonnes réponses.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2021

1) Vue d'ensemble de l'agilité

- De nouveaux besoins.
- La culture agile (introduction d'un changement, caractéristiques).
- Les principes et les bénéfices.
- Les origines et le manifeste.
- Mise en place de l'agilité : les cas appropriés, les cas inappropriés.

Réflexion collective : Découverte des concepts de l'agilité

2) Présentation du memento Scrum

- Scrum, un processus empirique : ses piliers, ses valeurs.
- Les différents rôles au sein de Scrum : le product owner, le Scrum master et l'équipe de développement.
- Définition d'un événement et d'un artéfact.
- Présentation des événements : sprint, sprint planning, revue de sprint, Rétrospective et mêlée quotidienne.
- Présentation des artéfacts : produit backlog, backlog sprint et incrément.

PARTICIPANTS

Développeurs, architectes, testeurs, analystes, Scrum masters, responsables qualité/méthodes.

PRÉREQUIS

Disposer d'un minimum de connaissances des fondamentaux agiles et avoir une expérience en développement de logiciel.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
• À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Autres notions : sprint 0, définition de "fini" (definition of done), user story, estimation et vélocité.
Exercice : Cartographie de Scrum.

3) Architecture et développement

- Dette technique : concept et conséquences.
- Exemples de bonnes pratiques de code : les règles communes, les modèles (SOLID et GRAPS) et le refactoring.
- Autres exemples : le design pattern (ou patron de conception) et pair-programming (ou programmation par paire).
- L'architecture en couches (ou layering), le principe du spike, le cross-cutting concern.
- Traitement des bugs : rapport de bug et cycle de vie d'un bug.
- La qualité du code, la complexité cyclomatique, la couverture de code.
- Notion de couplage et de cohésion.
- Les mesures au service de la dette technique.

Exercice : Les mauvaises odeurs du code.

4) Tests et intégration

- Classification des tests.
- Principe du Test driven development (TDD) : concepts et bénéfices.
- Behaviour driven development (BDD) et Acceptance test driven development (ATDD).
- Intégration continue et automatisation : concepts et bénéfices.
- Gestion de configuration.
- Infrastructure et outils.

Exercice : User stories et tests.

5) Préparation à la certification

- Inscription à l'examen.
- Mise en situation, examen blanc avec correction commentée.

Exercice : Examen blanc.

6) Examen Scrum League™ "icSTD"

- Rappel des règles d'examen et conditions d'obtention de la certification.
- Quelques conseils.
- Passage de l'examen "icSTD" (Scrum team developer) de Scrum League™.

Examen : Examen officiel.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2025 : 06 févr., 24 avr., 10 juil., 16 oct.