

Comprendre le code pour mieux décider



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Appréhender le code et les pratiques de développement
- Ecrire du code en groupe et individuellement
- Comprendre les enjeux de l'algorithmique et des performances du code
- Percevoir les bénéfices des pratiques collaboratives et agiles de management de projet
- S'approprier les règles et la philosophie de la programmation



PUBLIC CONCERNE

- Décideur, Directeur, Chef de projet



PREREQUIS

- Aucun



MOYENS PEDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



MODALITES D'EVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



ACCESSIBILITE

- Les personnes en situation de handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



CERTIFICATION POSSIBLE

- Aucune

Comprendre le code pour mieux décider

VOCABULAIRE, PATTERNS ET ARCHITECTURE

- Architectures
- Couches logicielles
- Frameworks

PREMIERS PAS DE "CODEUR"

- Présentation des langages et des plateformes de développement
- Présentation des concepts liés au code
- UML : langage de modélisation
- Syntaxe / Sémantique
- Bug / Message d'erreur

LA CONCEPTION OBJET

- Caractéristique d'un programme « objet » ?
- Vocabulaire et concepts (classes, instances)
- Réutiliser les traitements et les données (héritage)
- Un même nom pour des traitements différents (polymorphisme)
- Principe d'ouverture/fermeture (OCP)
- Exemples de mauvaises conceptions

ADAPTATION AUX CHANGEMENTS

- Prise en compte de demandes d'évolution
- Mise en application de l'Agilité et de la collaboration
- Programmation des nouvelles demandes
- Réaliser différentes modifications de votre code en priorisant les demandes par la valeur

REVENIR SUR LES APPRENTISSAGES ET COMMENT LES METTRE EN ŒUVRE

SESSION DE QUESTIONS / REPONSES

- Session de questions / réponses