

## Acculturation aux enjeux techniques liés aux produits digitaux

### Acquérir une base technique et faciliter la communication

#### DESCRIPTION

Vous avez un profil métier ou fonctionnel sur un projet informatique, et vous peinez à vous sentir légitime dans les discussions techniques ? Savoir de quoi l'on parle, c'est pouvoir agir ! Acquérir un vernis permettra de fluidifier les échanges avec vos collègues et parties prenantes, et faciliter ainsi vos prises de décision.

En s'appropriant en amont les pratiques et enjeux technologiques et en sachant en discuter avec les équipes, vous serez plus convaincant lorsque vous porterez votre vision produit. A la clé, la capacité à prendre de meilleures décisions collectives et une équipe désormais plus soudée entre profils "tech et non tech".

Pour sortir de votre zone de confort en douceur et dans la bonne humeur, nous vous proposons cette formation intensive, au cours de laquelle seront abordées des thématiques majeures telles que les bonnes pratiques produit et celles du développement logiciel de qualité, les principes d'architecture, ou encore les principes de DevOps.

#### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Découvrir les aspects techniques du cadrage produit et les premières étapes du lancement d'un produit
- Se sensibiliser aux bonnes pratiques Software Craftmanship de l'artisan codeur
- Appréhender les spécificités des produits API, mobiles et web pour une meilleure synchronisation des équipes et ainsi optimiser l'effort à fournir
- Se repérer dans l'écosystème de la data afin de savoir l'exploiter et mettre en avant les atouts de ses produits pour prioriser ses évolutions sur le marché
- Aborder les grands principes d'architecture pour partager une vision commune
- Appréhender la stratégie de recette et le déploiement continu des applications en appliquant les bonnes pratiques
- Identifier les principes du DevOps et du monitoring pour répondre aux enjeux de l'intégration continue et du time to market

**Classe à distance**  
Transformation

Code :  
**CULTE**

Durée :  
**2 jour(s) (14,00 heures)**

Exposés : **30 %**  
Cas pratiques : **40 %**  
Echanges d'expérience : **30 %**

**Inter-entreprises :**  
Prochaines sessions disponibles [sur notre site web](#).  
Tarif : 2 030,00 € HT / participant

**Intra-entreprise :**  
Tarifs et dates sur demande.

## **PUBLIC CIBLE**

- Product owner
- Product manager
- Delivery manager
- Chef de projet MOE/MOA
- Responsable produit
- Directeur de produit
- Responsable e-commerce
- Business analyst
- Responsable digital
- Responsable innovation
- UX / UI
- Testeur
- 
- Toute personne travaillant dans un environnement digital/informatique et qui n'a pas ou peu de bagage technique.

## **PRE-REQUIS**

- Aucun pré-requis technique n'est nécessaire
- Connaissance de la démarche agile

## **METHODE PEDAGOGIQUE**

Une approche pédagogique participative basée sur une alternance entre présentation, retours d'expérience et travaux pratiques.

## **PROFIL DES INTERVENANTS**

## **MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION**

## PROGRAMME PEDAGOGIQUE DETAILLE

### JOUR 1

#### 1.CADRAGE ET ATELIERS TECHNIQUES

- 1.1.S'approprier les ateliers techniques du cadrage produit afin de découvrir le lien entre les deux mondes (fonctionnel et technique)
- 1.2.Identifier les contraintes organisationnelles et les fonctionnalités
- 1.3.Mise en pratique au travers d'un atelier technique de cadrage au choix (event storming, flux applicatif, etc.)

#### 2.CHOIX TECHNIQUES ET LANCEMENT DU PRODUIT

- 2.1.Les choix techniques, pilotés par les enjeux business, appartiennent aux experts techniques : le rôle des équipes métiers dans cette prise de décision
- 2.2.Savoir apporter toutes les informations nécessaires pour les accompagner
- 2.3.Mise en pratique : "Lister les questions à se poser et identifier les premières actions pour délivrer de la valeur dès les premières semaines"

#### 3.SOFTWARE CRAFTMANSHIP

- 3.1.L'expertise Software Craftmanship : un référentiel éprouvé d'analyse des processus de développement garantissant un code de qualité, testé automatiquement, facilement déployable et maintenable par les équipes
- 3.2.Mise en pratique : "Gamification de la programmation et bonnes pratiques Software Craftmanship"

#### 4.SPÉCIFICATIONS PRODUITS (MOBILE, WEB, API ET PROGRAMME)

- 4.1.Définition des spécificités d'un produit
- 4.2.Bonnes pratiques à appliquer
- 4.3.Contraintes à prendre en compte en fonction des contextes produits les plus courants
- 4.4.Mise en pratique : "Réflexions collectives autour des spécificités des produits et leurs interactions au sein d'un programme"

## JOUR 2

### 5. PRINCIPES D'ARCHITECTURE

- 5.1. Définition de l'architecture
- 5.2. Evolution et enjeux de maintenabilité et de robustesse
- 5.3. L'architecture comme reflet de l'organisation
- 5.4. Mise en pratique : "Co-construction d'une organisation à partir d'un schéma d'architecture"

### 6. RECETTE ET DÉPLOIEMENT

- 6.1. Enjeux de la recette
- 6.2. Différentes typologies de tests
- 6.3. Stratégie de tests
- 6.4. Mise en pratique : "Expérimenter un processus de delivery avec des cas d'usage pour améliorer les étapes de recette et de déploiement"

### 7. DEVOPS, AUTOMATISATION ET MONITORING

- 7.1. Découverte du DevOps
- 7.2. Enjeux du DevOps et indicateurs à suivre
- 7.3. Automatisation (Continuous Integration, Continuous Deployment, etc.)
- 7.4. Rôle et analyse du monitoring
- 7.5. Mise en pratique : "Analyser un board de monitoring type"

### 8. DÉCRYPTAGE DES CONCEPTS FONDAMENTAUX DE LA DONNÉE

- 8.1. Savoir différencier data science, machine learning, data engineering et data analytics, BI
- 8.2. Définir une entreprise data driven
- 8.3. Apports du big data

8.4. Atouts du machine learning et du deep learning

8.5. Mise en pratique au travers d'un quiz : "Différencier les différents profils data de ton projet"

9. BILAN ET CLÔTURE DE LA SESSION

9.1. Rappels des points clés

9.2. Plan d'action individuel : par où commencer demain

