

Intégration et travail en équipe

Durée : 1 jour

Objectifs

Cette journée a pour objectif :

- L'intégration des participants au groupe en mettant en valeur l'importance de réussir cette phase dans toute prise de fonction
- Une prise de conscience de l'importance de la dimension relationnelle et comportementale dans l'atteinte des objectifs pour les amener à accorder de l'attention dans la relation à des aspects comme l'écoute, la disponibilité, la confiance, l'esprit de coopération, etc.
- Une valorisation de l'impact de la méthodologie choisie sur l'atteinte des objectifs pour amener les participants à développer une approche structurée de leur travail.
- Un accompagnement à l'ancrage d'une projection individuelle et collective positive à l'issue du parcours.

Contenu

Accueil et Présentation du Parcours

- Présentation du Groupe Global Knowledge
- Présentation du Parcours de formation et de ses moments clés
Présentation des règles générales d'organisation

Activité d'intégration et de construction d'une équipe collaborative

Dans un cadre décontracté et une ambiance de jeu, les participants sont accompagnés tout au long de la journée à travers des jeux pédagogiques et ludiques pour les amener à s'intégrer et à prendre conscience de l'importance des dimensions non techniques et de leur impact sur l'atteinte de leurs objectifs et sur leur réussite dans leur rôle.

- Tirage au sort et organisation en équipes
- Jeu 1 : Plus tu connais plus tu gagnes
 - ✚ Principe : présentation croisée des participants
 - ✚ Objectifs pédagogiques : Se connaître les uns les autres en mettant en relief la richesse du groupe
- Jeu 2 : Les 5 objets
 - ✚ Principe : Transcription d'un schéma d'objets par commande distante
 - ✚ Objectifs :
 - Mettre en évidence l'importance de la phase de stratégie et planification dans tout projet
 - Analyser les causes possibles des écarts entre le message transmis et le message reçu
 - Valorisation de sens du détail et de la gestion optimisée du temps
- Jeu 3 : Le cercle des objets
 - ✚ Principe : Transmission de multiples objets au sein du groupe avec diverses contraintes
 - ✚ Objectifs pédagogiques :
 - Développement de la capacité à gérer la pression et le stress lié à la multiplicité des objets et à leur spécificité
 - Respect du récepteur dans l'acte de transmission et intégration de ses contraintes
 - Lien avec l'équilibre vie professionnelle/vie professionnelle d'une part et avec le renvoi des balles dans l'entreprise
- Jeu 4 : Le mur de la confiance
 - ✚ Principe : Aller vers un « mur de collègues »
 - ✚ Objectifs pédagogiques :
 - Prise de conscience des participants de leur distance spontanée de la notion de confiance quand le vis-à-vis en est incontestablement digne
 - Valoriser la dimension stratégie de l'équipe et son impact sur la performance individuelle et collective
- Jeu 5 : La corde au carré
 - ✚ Principe : Construction d'un carré parfait
 - ✚ Objectifs pédagogiques :
 - Renforcement de l'importance de l'organisation, de la planification et de la stratégie de groupe dans l'atteinte des objectifs
 - Mise en évidence des aptitudes du groupe à l'application minutieuse d'un plan de déploiement préétabli
 - Valorisation de la capacité du groupe à rebondir en cas d'imprévu
- Jeu 6 : La tour de papier
 - ✚ Principe : Construction de la plus haute tour
 - ✚ Objectifs pédagogiques :
 - Développement de la stratégie et de la différenciation
 - Accompagnement des participants à la valorisation du sens du détail et de la rigueur ainsi que leur impact sur

-
- la performance
 - Renforcement du sens d'équipe et de l'importance de la planification et de l'organisation et la répartition des rôles
 - Jeu 7 : Hymne du Groupe
 - ✚ Principe : Construire une chorégraphie d'équipe avec une chanson autour du métier
 - ✚ Objectifs pédagogiques :
 - Construction d'équipe
 - Activation des compétences de créativité des participants
 - Accompagnement des participants à la mise en avant des dimensions de leur futur métier
 - Valorisation du métier et projection positive des participants
 - Ancrage de l'émotion positive à travers la musique et la chorégraphie

Visualisation et débriefing

- La visualisation des différents exercices permet aux participants de prendre du recul face à leurs attitudes et comportement.
- Accompagnement vers une synthèse des enseignements de la journée autant à l'échelle individuelle que collective.
- Mise en avant de l'importance des notions suivantes :
 - ✚ Intégration au sein d'un nouvel environnement
 - ✚ Cohésion d'équipe
 - ✚ Travail en équipe
 - ✚ Stratégie et organisation du travail
 - ✚ Sens du détail et rigueur dans la mise en œuvre d'un plan d'action
 - ✚ Le récepteur est central dans l'acte de communication
 - ✚ Plaisir et travail

Le plus de cette formation

Pédagogie ludique et participative qui accélère les rencontres et la construction de l'équipe des stagiaires.

Le projet et les métiers du test - Découverte

Durée: 2 jours

Résumé:

Ce cours de 2 jours permet une vue globale d'un projet lié au métier de testeur.

Public visé

Cette formation s'adresse aux professionnels du test logiciel, les managers, et l'ensemble des professions souhaitant mieux maîtriser les différentes carrières possibles.

Objectifs :

Les objectifs de ce module sont :

- Comprendre le dispositif projet de la phase de lancement d'une solution logicielle à son déclassement
 - Découvrir l'ensemble des métiers du testeur logiciel et leurs interactions avec le projet
 - Connaître les évolutions classiques et les axes d'investissement attendus
-

Pré-requis :

Aucun

Avoir une vision d'un projet informatique est un plus.

Contenu :

Jour 1

C'est quoi une solution logicielle ?

- Connaître le vocabulaire classique :
 - Solution sur étagère ou Open Source
 - Installation sur Site ou utilisation du Cloud

C'est quoi un projet informatique ?

- Les grandes étapes d'un projet
- Les normes et les méthodes comme moyen de mise en œuvre

Les acteurs projets

- Présenter l'ensemble des intervenants, parties prenantes sur un projet
- Différencier les rôles et objectifs des équipes AMOA et

AMOE

- Présenter les métiers du test à travers les fiches de postes de l'OPIIEEC

JOUR 2

Comprendre plus en détail le projet de test (défini par ISTQB)

- Quels sont les objectifs du test
- Les 7 Principes du test
- Découverte du processus de test
- Complémentarité et relation avec les équipes de réalisation

Votre premier cas de test !

Travaux pratiques (25% du module)

Des QCM sont proposés à la fin de chaque chapitre

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Les fondamentaux de la méthode Agile SCRUM

Durée: 2 Jours

Résumé:

L'objet de la formation "Les fondamentaux" est de permettre à toute personne, quel que soit son poste dans l'entreprise et son rôle dans le projet Agile, de comprendre la démarche Agile et la rupture culturelle qu'elle induit par rapport aux méthodes classiques de gestion de projets.

Public visé:

Tous les candidats désirant s'initier aux méthodes agiles (les profils pouvant être très hétérogènes). Ce module est un prérequis pour de nombreuses autres formations - certifiantes ou non.

- Développeurs
 - Architectes
 - Chefs de projets
 - Directeurs de projets
 - Futurs Scrum Masters/ Futurs Managers Agiles
 - Responsables Méthodes/Qualité
 - Décideurs
 - MOA/Client/Product Owner
 - Commerciaux
-

Objectifs:

- Comprendre cette rupture
 - Faire un choix de méthode en gestion de projet
 - Parler des méthodes agiles et de les faire partager
-

Pré-requis:

Aucun pré-requis si ce n'est l'envie de découvrir l'agilité.

Contenu:

Serious Game « Icebreaker Agile » 1

Le "Icebreaker Agile" a pour but de démarrer la journée, d'amener les participants à exprimer par leur choix ce que représentent les méthodes Agiles pour eux et partager ces représentations avec le groupe. Ils expérimentent l'auto-organisation, la limitation du temps (le timeboxing) ainsi que la possibilité d'échouer à atteindre l'objectif prévu pour une itération.

Le mouvement Agile

- Les origines d'Agile, la culture Agile, le manifeste Agile, les principes Agile
- Le cycle de vie Agile, et en quoi il diffère du cycle de vie classique
- Les différentes méthodes classiques (PMP, Prince2), leurs avantages et leurs inconvénients par rapport aux méthodes agiles
- Illustration de la supériorité des méthodes Agile sur les méthodes classiques au travers d'un cas d'utilisation spécifique

L'Agilité en action

- Panorama des méthodes agiles et de leurs apports respectifs (les 10 méthodes agiles et leurs spécificités propres)
- Présentation des deux méthodes agiles les plus répandues: SCRUM et XP; leurs similarités, leurs différences
- Présentation de méthodes connexes à Agile (Lean IT, Kanban)

Mise en Œuvre d'Agile

- Le changement dans l'entreprise, les résistances traditionnelles au changement
- Les freins au déploiement des méthodes agiles, les spécificités de leurs domaines d'application, leurs risques particuliers, les contraintes particulières à Agile
- Les mythes sur Agile, les mauvaises applications d'Agile et les facteurs clés de succès d'une implémentation réussie d'Agile

Les participants seront amenés à travailler en équipe, notamment sur des serious games (Icebreaker Agile) pour faire comprendre les valeurs Agile, leurs avantages et mettre en pratique les acquis du cours.

Autre(s) Information(s):

Un support de cours papier sera remis à chaque participant, reprenant les éléments, concepts, jeux et outils présentés lors du cours. Ce support est destiné à favoriser la mise en place par le participant des acquis de la formation au sein de leur entreprise.

Qualité logicielle et Test

Durée: 4 jours

Résumé:

Les objectifs de ce module sont les suivants :

- Présenter les enjeux du test, les principes de base du test.
 - Comprendre comment s'inscrit le test dans un projet informatique.
 - Décrire le processus de test dans son ensemble en se basant sur la méthodologie ISTQB.
 - Connaître les livrables du test.
 - Découvrir les principales notions fondamentales du test : exigences, cas de test, scénario de test.
 - Connaître les différents rôles des acteurs d'une équipe de test et des parties prenantes interagissant avec l'équipe de tes
-

Public visé

Ce module s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE : testeurs, analystes, chefs de projet, toute personne souhaitant acquérir des méthodes, des savoir-faire dans le test logiciel

Pré-requis :

Pour suivre ce module, il est préférable d'avoir quelques connaissances de base du cycle de vie logiciel, de la gestion de projet et de la méthode Agile

Contenu :

Connaître et comprendre les enjeux du test logiciel

- Les tests dans notre quotidien
- Que sont les tests ?
- Pourquoi les tests sont-ils nécessaires ?
- Les 7 principes sur les tests
- Processus de test
- La psychologie des tests

Les méthodes projet & Les tests

- Les modèles de développement logiciel
- Les niveaux de test
- Les types de test
- Les tests de maintenance

Principes de la conception des tests

- Comprendre la notion d'exigence et de condition de test

- Cas de test et scénario de test
- Principe de conception de test

Tests statiques et processus de revue

- Bases des tests statiques
- Processus de revue
- Techniques de revue

La gestion des tests

- Organisation des tests
 - Planification et estimation des tests
 - Pilotage et contrôle des tests
 - Gestion de configuration
 - Risques et tests
 - Gestion des défauts
-

Travaux pratiques (40% du module)

Un TP fil rouge se déroule sur l'ensemble du module :

- Objectif : permettre aux participants de synthétiser les connaissances acquises sur le processus de test.
- Déroulement : les participants complètent chacun une page au format A3 en plusieurs étapes au fil des acquisitions sur les activités du test et les acteurs liés au test. Le formateur distribue et commente une correction en fin de module.

Exercices :

- Première approche sur les exigences : à partir d'une expression de besoin, en déterminer des exigences et leur niveau de criticité.
- Première approche sur la conception de test : à partir d'une spécification sur le thème des habilitations, déterminer les cas de test et les scénarios de test à prévoir.

QCM : à la fin de chaque chapitre, sont projetées quelques questions de QCM portant sur les connaissances fondamentales abordées, afin de mieux mémoriser ces connaissances et de commencer à s'habituer aux types de questions présentes dans un examen ISTQB

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Elaboration d'une campagne de test - Définition des exigences à partir des spécifications

Durée: 2 jours

Résumé:

L'une des premières activités du testeur logiciel est la phase d'analyse qui consiste à lire et analyser des documents de spécifications d'exigences (expression de besoin, cahier des charges ou spécifications fonctionnelles) pour d'une part en vérifier la qualité, d'autre part en extraire une liste d'exigences sur laquelle le testeur va se baser pour concevoir ses tests.

Public visé

Cette formation s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE, essentiellement les testeurs, analystes de test et manager de test.

Objectifs :

Ce module a pour objectifs de :

- Apprendre ce qu'est une exigence et en connaître les différentes catégories
 - Apprendre à décrire des exigences à partir d'une expression de besoins ou cahier des charges
 - Apprendre à identifier des exigences de test à partir de spécifications fonctionnelles
-

Pré-requis :

Connaître les principes de base du test et son processus.

Contenu :

JOUR 1

Fondamentaux sur les exigences

- Définition d'une exigence, d'une partie prenante
- Les activités principales de l'ingénierie des exigences
- Les catégories d'exigences

Définir les exigences à partir d'une expression de besoins

- Définir le périmètre et le contexte du système
- Elucider les exigences
- Documenter les exigences en langage naturel
- Critères qualité des exigences

Définir les exigences à partir d'une spécification

- Identifier les exigences selon leur catégorie
- Les modèles et leurs caractéristiques
- Modèle de cas d'utilisation
- Diagramme de classes UML
- Diagramme d'activité UML

JOUR 2

Travaux pratiques

- Définir les exigences à partir d'une spécification fonctionnelle
-

Travaux pratiques (60% du module)

Alternance d'exercices entre sous-chapitres théoriques sur un thème transverse (application mobile de réservation d'une place de parking pour automobiliste) en guise de fil conducteur, permettant une progression dans l'application de la méthode :

- Identifier les parties prenantes
- Etablir la liste des exigences utilisateurs
- Définir le périmètre et le contexte de l'application
- Choisir les bonnes techniques d'élucidation
- Valider la qualité des exigences
- Représenter les exigences par des modèles

Mise en œuvre de la méthodologie sous forme de travaux pratiques le 2^{ème} jour :

- Identifier et documenter les exigences de test à partir d'une spécification fonctionnelle d'une application client/serveur de réservation de vols d'avion
-

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Elaboration d'une campagne de test - Conception des test et jeux de données

Durée: 2 jours

Résumé:

Le testeur peut intervenir sur un ou plusieurs niveaux de tests et pour un ou plusieurs types de tests. Dans tous les cas, il doit concevoir des tests avec efficacité. Les techniques de conception de tests lui permettent de concevoir les tests avec efficacité, avec le juste effort de test. Les cas de tests doivent être agrémentés des jeux de données les plus pertinents pour pouvoir être exécutés.

Public visé

Cette formation s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE, essentiellement les testeurs, analystes de test et manager de test

Objectifs :

Ce module a pour objectifs de :

- Connaître les différents types et niveaux de test
- Apprendre les techniques de conception de test
- Apprendre à définir les données de test les plus pertinentes
- Découvrir quelques techniques complémentaires spécifiques à la méthode Agile
- Découvrir des formats spécifiques de structuration des données

Pré-requis :

Connaître les principes de base du test et son processus

Contenu :

Conception des tests

- Concevoir et prioriser les cas de test
- Identifier les données de test
- Concevoir l'environnement de test
- Etablir la traçabilité

Techniques de conception des tests

- Catégories de techniques de test
- Techniques de test boîte noire
- Techniques de test boîte blanche
- Techniques de test basées sur l'expérience

Implémentation des tests

- Développer et prioriser les procédures de test
- Créer des suites de test

- Définir un calendrier d'exécution
- Construire l'environnement de test
- Préparer les données de test
- Mettre à jour la traçabilité

Implémenter des tests avec les méthodes Test First (xDD)

- Behaviour Driven Development (BDD)
- Test Driven Development (TDD)

Structures de données

- XML
 - JSON
-

Travaux pratiques (50% du module)

Alternance d'exercices entre sous-chapitres théoriques sur un thème transverse (application mobile de réservation d'une place de parking pour automobiliste) en guise de fil conducteur, permettant une progression dans l'application de la méthode :

- Concevoir des tests
- Identifier les données de test

Exercices spécifiques pour :

- Méthodes de conception de test (au moins un exercice par technique)
- Méthodes de conception de test en Agile
- Structures de données

QCM : à la fin du chapitre 2 (techniques de conception de test), sont projetées quelques questions de QCM portant sur les connaissances fondamentales abordées, afin de mieux mémoriser ces connaissances et de commencer à s'habituer aux types de questions présentes dans un examen ISTQB

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Stratégie de test – Plan de test

Durée: 2 jours

Résumé:

La stratégie de test est le moyen de définir un processus de test en fonction du contexte du projet, afin d'accroître l'efficacité des activités de test. Elle doit être déclinée sous forme d'approche de test par le test manager dans un plan de test, et ce dès le début du projet

Public visé

Cette formation s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE, essentiellement les managers de test, analystes de test et testeurs.

Objectifs :

Les objectifs de ce module sont :

- Comprendre ce que sont les politiques et stratégies de test
 - Apprendre à concevoir un plan de test
-

Pré-requis :

Connaître les principes de base du test et son processus.

Contenu :

JOUR 1

La politique de test

- Définition
- Démarche de conception
- Modèle de politique de test

La stratégie de test

- Définition
- Objectifs de la stratégie de test
- Types de stratégie de test
- L'approche de test
- Gestion des risques

Le plan de test

- Définition
- Le contenu attendu du plan de test
- Exemples de plan de test
- Exercice de conception d'un sommaire de plan de test

JOUR 2

- Travaux pratiques
 - Concevoir un plan de test à partir d'un cahier des charges
-

Travaux pratiques (70% du module)

Exercice de construction d'un sommaire de plan de test le 1er jour.

Mise en œuvre de la méthodologie sous forme de travaux pratiques le 2ème jour :

- A partir d'un cahier des charges portant sur une application client/serveur de réservation de vols d'avion, concevoir un plan de test en se basant sur les hypothèses définies par le formateur
-

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

La conception orientée objet

Durée : 2 jours

Résumé

Cette formation permet d'acquérir les connaissances de base solides sur la conception objet et celle basée sur les composants, en manipulant des outils de conception et de développement. Elle présente et démystifie le vocabulaire de cette technologie, souvent considéré, par les développeurs de l'approche procédurale, comme complexe.

Les participants seront capables de comprendre et de raisonner en classes et objets, d'appréhender la notation UML et la nécessité de la modélisation. Il s'agit d'assimiler les architectures et technologies objets avant d'entreprendre l'étude d'un langage objet ou des développements "orientés objets".

Objectifs

A l'issue de la formation, les stagiaires seront en mesure de :

- Connaître les concepts essentiels de l'Objet pour faciliter l'approche de tout langage de programmation Orienté Objet.
- Connaître les manipulations de base des outils de conception et développement (Eclipse, Visual Studio...).
- Appréhender la modélisation UML pour l'analyse fonctionnelle et technique.

Public visé

Développeurs, Concepteurs, Chefs de projets, Architectes techniques, Testeurs

Prérequis

Les participants doivent avoir des connaissances générales en informatique, notamment en matière de conception d'applications.

Pédagogie

Cette formation permet aux participants une mise en pratique progressive de tous les concepts objets, via un langage objet dans un outil de développement. Une application simple sera mise en œuvre afin d'aborder la conception et la modélisation objet et d'en comprendre les tenants et les aboutissants. Le participant sera ainsi opérationnel pour débiter dans le développement d'application et ce quel que soit le langage objet choisi, l'outil de développement et le type d'application à mettre en œuvre (Standalone, Web, mobile,...).

40% Théorie 60% de pratique

Contenu :

Objectifs de la conception Objet

- Historique de l'objet.
- L'objet par rapport à l'approche procédurale.
- Les principes fondamentaux de la conception orientée "objet".
- La nécessité de modéliser, la notation UML, les outils de modélisation.

Conception d'applications objets, l'industrie de l'objet

- Le vocabulaire : Objet – Composant – Framework
- Les Framework Java EE et .Net.
- Les langages Objet (Java, C++, C#, VB net, PHP...).
- L'objet et les bases de données relationnelles.
- Le modèle en couches dans les architectures n-tiers. Le design pattern MVC (Modèle – Vue – Contrôleur), les frameworks implémentant le MVC.
- Les objets métier, les composants.

- Le principe de la réutilisation des objets dans différentes applications (client lourd, client léger, client riche).
- Les outils de développement, les IDE (Integrated Development Environment) : Eclipse, NetBeans, Visual studio...

Les tests dans la conception d'applications objets

- Les tests avec les cas d'utilisation d'UML.
- Les outils de tests, l'intégration avec les outils de conception et de développement.
- Les outils de debug.
- Intérêt dans la conception de séparer le conceptuel (le modèle) du visuel (la présentation).
- **Travaux Pratiques** : Démonstration des outils, via la mise en œuvre dans l'application de gestion commerciale de la classe Client.

Classes – Objets - Instanciation

- Les packages et les espaces de noms, les bibliothèques.
- Les classes, les attributs, les méthodes (constructeurs, destructeurs et accesseurs).
- L'instanciation, les objets.
- **Travaux Pratiques** : Manipuler un outil de développement, écrire du code, mettant en œuvre la classe *Produit* de la gestion commerciale en respectant le pattern MVC.

Encapsulation

- Définition et intérêt.
- Visibilité des variables
- Mise en œuvre de l'encapsulation.
- **Travaux Pratiques** : Modifier la classe *Produit* en respectant l'encapsulation. Mettre en œuvre plusieurs constructeurs. Effectuer des tests. Faire évoluer le modèle de la gestion commerciale sans impact sur l'application cliente.

Liens entre les classes : Composition, agrégation

- Définition et utilité des liens de composition et d'agrégation.
- La représentation UML des liens dans le diagramme de classe.
- **Travaux Pratiques** : Conception de classes de composition et d'agrégation pour la gestion commerciale. Intégration des liens dans la classe *Produit*. Impacts sur la maintenance de l'application cliente.

Liens entre les classes : Héritage simple et multiple

- Définition et utilité des liens de généralisation/spécialisation.
- Le polymorphisme, la surcharge.
- La représentation UML des liens d'héritage.
- Les classes abstraites.
- Les références à l'objet.
- L'héritage multiple et les limites dans les langages Objet.
- **Travaux Pratiques** : Evolution de notre modèle objet, conception de deux classes filles, de la classe *Produit*. Manipulation des méthodes héritées, redéfinition d'une méthode de la classe mère dans une classe fille, utilité de méthode abstraite, maîtriser l'intérêt de l'héritage.

Les interfaces

- Définition et intérêts des interfaces.
- L'héritage multiple avec les interfaces.
- Les interfaces dans les architectures distribuées.
- **Travaux Pratiques** : Mettre en œuvre un héritage multiple sur les classes filles de notre *Produit*, en concevant et manipulant une interface, afin de comprendre le polymorphisme.

Travaux pratiques

Définition du produit

- Faire la représentation uml
- Définir le code java pour la classe produit
- Définir le code java pour tester la classe produit

Agrégation ou composition

- Faire la représentation uml
- Définir la classe dénomination
- Modifier la classe produit
- Modifier la classe testproduit

Héritage simple

- Faire le diagramme de classes
- Définir les classes *Produitperissable* et

Produitsaisonnier

- Créer la classe testproduits

Polymorphisme

- Modifier la classe produitsaisonnier
- Classe testproduits

Héritage multiple

- Création de l'interface saison
- Création de la classe produitfugace
- Modification de la classe produitsaisonnier
- Modification de la classe testproduits
- Création de la classe testsaisons

Autre(s) Information(s):

Un support de cours électronique en français sera remis aux stagiaires.

Introduction à Java

Durée : 2 jours

Résumé

Cette formation permet de prendre en main l'environnement JAVA.

Public visé

Administrateurs systèmes et réseaux.

Prérequis

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation GKCOBJ « Les concepts : de la modélisation au développement objet » ou posséder les connaissances équivalentes.

Contenu :

Introduction Java, Java SE

- Les origines de Java, son historique
- Le JDK (Java Development Kit), ses versions
- L'outil de développement : Eclipse
- La plate-forme Java SE 8, Standard Edition
- Le fonctionnement de Java, la machine virtuelle (JVM), les exécutable, la gestion de la mémoire (garbage collector)
- La documentation, Javadoc

Le langage de programmation Objet de Java

- Les packages, les classes, les méthodes
- Les objets, les variables, les composants
- La création du projet Java sous Eclipse

Java EE : Les architectures logicielles et les techniques

- Architecture logicielle et technique en couches
- La plate-forme Java EE Enterprise Edition
- Les principaux composants Java EE (EJB, Servlet, JSP)
- Les containers et leurs utilités
- Java embarqué, Android

Les archives Java et le déploiement d'applications

- Les archives .jar, .war, .ear
- Les serveurs d'applications

L'architecture Web

- Mise en œuvre d'un projet Web
 - Servlet – JSP – Java Bean
 - Déploiement sous Apache - Tomcat
-

Autre(s) Information(s)

Un support de cours sera remis aux stagiaires

Bases de données relationnelles - SQL

Durée: 2 jours

Résumé:

A l'issue de cette formation le stagiaire pourra

- Analyser un modèle conceptuel de données et déterminer sa cohérence générale.
 - Analyser un modèle physique de données et déterminer sa cohérence générale.
 - Ecrire des requêtes SQL de recherche et de mise à jour
-

Public visé

Cette formation s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE, essentiellement les testeurs, analystes de test et manager de test

Pré-requis :

Aucun

Contenu :

Jour 1

Introduction au concept des bases de données relationnelles et non relationnelles
Comprendre les modèles - conceptuel de données (MCD) et – physique de données (MPD)

- Explication des différents éléments qui le composent
- Exercices de définition de MCD et MPD associés

Jour 2

Sur la base d'un exemple vu le premier jour, le second jour est axé pour réaliser des requêtes SQL sur une base de données témoin.

L'ensemble des exercices seront réalisés sur la solution

PostgreSQL.

Présentation des principales requêtes SQL et les différents attributs
Exercices

- Faire des requêtes de sélection simples puis complexes
 - Créer, mettre à jour et supprimer des données (Construire son jeu de données)
 - Modifier une table
-

Travaux pratiques (60% du module)

La formation met en avant un exercice continu pour élaborer à partir d'un cas d'école :

- Le modèle relationnel
 - Le modèle physique de données
 - Créer un script de création d'une base de données
 - Ecrire des requêtes SQL de Création, Recherche, Mise à jour et Suppression
-

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Squash TM - Utilisation

Durée: 3 jours

Résumé:

Squash TM est le gestionnaire de référentiel de test de la suite open source Squash. Il permet de gérer les exigences, les scénarios de tests et les campagnes d'exécution, dans un contexte de multi-projets. Il permet de centraliser toute la gestion des tests fonctionnels autour d'une unique interface web accessible à tout moment.

Public visé

Ce module s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE : testeurs, analystes, chefs de projet, toute personne déjà formée à ISTQB Foundation et souhaitant préparer la certification ISTQB® Niveau Foundation V2018 (CTFL- Testeur de Logiciel Certifié) Cette formation s'adresse aux professionnels de l'activité de tests de logiciels (Maîtrise d'Ouvrage, Maîtrise d'œuvre, Services et Exploitation, Utilisateurs finaux) souhaitant mettre en place un référentiel de test outillé.

Objectifs :

Les objectifs de la formation sont de :

- Rappeler la démarche d'industrialisation des activités de test
- Utiliser Squash TM dans une démarche de test industrialisé
 - Concevoir le référentiel de test
 - Piloter les exécutions de test
 - Gérer les anomalies avec Mantis
 - Piloter les activités des tests
- Connaître les bonnes pratiques d'utilisation de Squash TM
- Appliquer Squash dans un contexte SI
- Administrer Squash TM

Pré-requis :

Il est conseillé, mais pas obligatoire, de suivre la formation « ISTQB Foundation – Testeur Certifié ».

Contenu :

Introduction

- Rappel processus de test selon ISTQB
- Rappel des niveaux de test
- Principales fonctionnalités

Présentation générale de Squash TM

- Connexion
- Navigation
- Terminologie

Planification

- Gestion des projets
- Gestion des jalons

Gestion des exigences

- Catégories d'exigences
- Créer, modifier et supprimer une exigence
- Associer des cas de test à une exigence
- Importer/Exporter des exigences
- Lier des jalons aux exigences

Gestion des cas de test

- Créer, modifier, supprimer un cas de test
- Gérer des pas de test
- Insérer des paramètres et des jeux de données
- Associer une exigence
- Importer et exporter un cas de test
- Tableau de bord des cas de test
- Lier des jalons aux cas de test

Exécution des cas de test

- Gérer une campagne, une itération, une suite de tests
- Lier des jalons aux campagnes
- Gérer un plan d'exécution
- Exécuter une itération, une suite de tests
- Exporter une campagne

Gestion des anomalies dans Mantis

- Saisir une anomalie depuis l'exécution d'un test
- Saisir une anomalie depuis Mantis
- Suivre les anomalies Génération de rapports

Gestion des rapports

- Rapport sur l'exécution des tests
- Rapport de suivi qualité
- Rapport sur les cas de test
- Rapport sur les exigences
- Rapport de couverture des exigences

Pilotage des tests

- Création de graphiques
- Création de tableaux de bord

Administration

- Paramétrage des champs et listes
- Administration d'un projet
- Gestion des utilisateurs
- Gestion des jalons
- Intégration de Squash avec un bugtracker

Travaux pratiques

Des exercices sont pratiqués tout au long du cours après avoir traité chaque module de Squash TM, sur un même thème transverse : tester une application Web de gestion des formations :

- Espace Exigences
- Espace Cas de test

-
- Espace Campagnes de test
 - Ajouter des anomalies à Mantis
 - Espace Rapports
 - Espace Pilotage
 - Administration
-

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Rapport de synthèse avec Squash TM

Durée: 3 jours

Résumé:

A l'issue d'une campagne de test, le manager de test doit écrire un rapport de synthèse qui récapitule toutes les informations nécessaires pour permettre aux parties prenantes de se prononcer pour passer à la phase suivante (par exemple pour la mise en production du système).

Public visé

Cette formation s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE, essentiellement les managers de test, analystes de test et testeurs

Objectifs :

Les objectifs de ce module sont de :

- Connaître l'objectif du rapport de synthèse
 - Apprendre à concevoir un rapport de synthèse
 - Appliquer la méthodologie à l'aide d'un outil de gestion de test : Squash TM
-

Pré-requis :

Avoir suivi les formations « Squash TM – Utilisation », « Mise en situation : tests manuels avec Squash TM »

Contenu :

JOUR 1

Introduction

- Rappels sur le plan de test

Objectifs du rapport de synthèse

- Rappels objectifs du pilotage et du contrôle
- Objectifs du rapport de synthèse
- Les mesures
- Les critères de sortie

Démarche

- Démarche des 4 W
- Approche pour concevoir le rapport de synthèse

Modèle type du rapport de synthèse

Informations générales

- Périmètre
- Risques

- Métriques d'exécution
- Indicateurs de qualité
- Anomalies résiduelles
- Analyses
- Conclusion
- Plan d'actions

JOUR 2

Travaux pratiques

- Concevoir un rapport de synthèse à partir des résultats de l'exécution d'une campagne de test sous Squash TM.
-

Travaux pratiques (70% du module)

Alternance d'exercices entre sous-chapitres théoriques sur un thème transverse (application mobile de réservation d'une place de parking pour automobiliste) en guise de fil conducteur, permettant une progression dans l'application de la méthode.

Mise en œuvre de la méthodologie sous forme de travaux pratiques le 2^{ème} jour :

A partir d'un cahier des charges portant sur une application client/serveur de réservation de vols d'avion, rédiger un rapport de synthèse en se basant sur les résultats d'exécution d'une campagne de test sous Squash TM

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Communication Orale

Durée: 1 jours

Résumé:

Au-delà des connaissances techniques, il est nécessaire de développer des compétences dites transverses afin d'acquérir les compétences professionnelles utiles à l'exercice de mon métier. En 2 jours, nous vous proposons d'aborder un outil indispensable ; la communication et ses deux formes l'orale et l'écrit. En premier lieu, vous découvrirez ce qu'est la communication interpersonnelle puis, dans un deuxième temps, vous aborderez la communication écrite.

Public visé

Toute personne désirant acquérir les connaissances indispensables pour bien communiquer avec les autres et à l'écrit.

Objectifs des 2 jours :

- Découvrir les bases de la communication nécessaires à un dialogue constructif et professionnel.
 - Connaître les outils de communication efficace.
 - Adapter ma communication aux exigences de mon métier
 - Améliore
-

Pré-requis :

Aucun.

Résumé:

Nos parents nous apprennent à parler, l'école nous apprend l'orthographe, la grammaire, la dissertation mais, nous n'apprenons pas à communiquer. Bien plus complexe qu'un simple échange de mots, nous vous proposons de découvrir ce qu'est la communication et surtout les conséquences dans mon métier.

Contenu :

Qu'est-ce que communiquer ?

- Le téléphone arabe et ... notre mémoire !
- Un holdup qui n'en est pas un et ... notre imagination !
- Une évaluation et ... notre référentiel !
- Une image à plusieurs sens et ... nos filtres !

- La boucle de la communication et la responsabilité de la communication
- Les attitudes de PORTER
- L'implicite et l'explicite
- QQQQCP et TOAST
- Les questions efficaces

Comment fonctionne la communication ?

- Une lecture surprenante et ... le fonctionnement de notre cerveau
- Les différentes phases de l'apprentissage
- Le VAKOG
- Les 3 canaux de la communication

Et dans mon métier ?

- Les situations de communication de mon métier
 - Les formes de communication de mon métier
 - Le vocabulaire de mon métier
 - Mon plan d'action
-

Les outils pour bien communiquer



Global Knowledge

Les + pédagogiques:

Pédagogie active et ludique : exercices de réflexion collective, exercices de transformation d'écrits (réduction, mise en relief etc ...),
exercices de compréhension, exercice d'humour, exercices de rédaction, et exercices d'orthographe
80% pratique et 20% théorie
PAIP : Plan d'Action Individuel de Progrès

Autre(s) Information(s):

Un support de cours sera remis aux stagiaires

Assertivité et place dans une équipe

Durée: 1 jour

Résumé:

Travailler en équipe n'est pas toujours facile et nécessite différents « réglages ». Comment rapidement et efficacement travailler ensemble ? En une journée nous vous proposons de découvrir une compétence clef nécessaire à l'efficacité collective : **l'assertivité**. « Ni hérisson, ni paillason », la juste posture pour **collaborer efficacement** avec les autres.

Public visé

Toute personne désirant améliorer sa participation collective.

Objectifs :

- Clarifier les notions de confiance en soi, estime de soi et affirmation de soi.
 - Identifier le potentiel de l'assertivité dans le milieu professionnel
 - S'outiller pour développer son assertivité
 - Les situations assertives dans mon métier
-

Pré-requis :

Connaître les bases de la communication.

Contenu :

Découvrir

- L'assertivité : *questionnaire individuel sur l'estime de soi et la confiance en soi*
- Mon niveau d'assertivité : *questionnaire individuel*
- L'assertivité de mon entourage professionnel : *questionnaire individuel*
- Mon profil de conscience émotionnelle : *questionnaire individuel*

Comprendre

- Différence entre confiance en soi, estime de soi et affirmation de soi : *travail en sous-groupes*
- Les comportements types : fuite, agression et manipulation
- L'intérêt de l'assertivité pour soi, pour les autres et pour l'entreprise

- Les caractéristiques d'une personne assertive

Développer son assertivité

- Une méthode
- Les outils

S'entraîner

- Savoir faire une demande efficace : *exercice de mise en œuvre*
 - Savoir mettre des limites : *exercice de mise en œuvre*
 - Savoir contractualiser : *exercice de mise en œuvre*
 - Savoir faire part d'un dysfonctionnement ou une critique fondée et argumentée : *exercice de mise en œuvre*
 - Savoir recevoir une critique sans être déstabilisé : *exercice de mise en œuvre*
-

Les + pédagogiques:

Pédagogie active et ludique : des autodiagnostic, des exercices en sous-groupe, des mises en situation ...
80% pratique et 20% théorie
PAIP : Plan d'Action Individuel de Progrès

Autre(s) Information(s):

Un support de cours sera remis aux stagiaires

DevOps et le Continuous Testing

Durée: 3 jours

Résumé:

Découverte des pratiques DevOps

- Comprendre la stratégie du Lean Management et l'optimisation des processus
- Connaître les valeurs & Démarches de Devops
- Comment mettre en place une stratégie d'« amélioration continue »

L'enjeux des tests dans DevOps ou le « Continuous Testing »

- L'automatisation des tests pourquoi et comment ?
 - Connaître les outils et l'écosystème des tests
-

Public visé

Cette formation s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE, essentiellement les testeurs, développeurs, analystes de test et manager de test

Pré-requis :

Avoir des connaissances sur les méthodologies Agile et sur le processus de test

Contenu :

Jour 1

Le Lean Management

- Explication du principe
- Mise en évidence via un exercice pratique

Présentation DevOps

- Les valeurs & principes
- Les démarches « continuos »

Le Continuous Testing

- Les enjeux du test dans une organisation DevOps

Jour 2 & 3

Mettre en place une stratégie d'automatisation des tests

- Comprendre les principes de l'automatisation des tests
- La démarche pour passer des tests manuels aux tests automatisés
- Connaître les risques de l'automatisation pour faciliter la réussite de son projet

Les techniques de Scripting

- Scripting Linéaire ou Structuré ?
-

Travaux pratiques (40% du module)

Des QCMs sont proposés aux stagiaires et un cas pratique est réalisé en fin de module pour la mise en place d'une solution de test.

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Automatiser les tests avec Selenium et Katalon

Durée: 4 jours

Résumé:

A Les campagnes de test pouvant contenir plusieurs tests à exécuter, on comprend vite l'intérêt de l'automatisation. C'est l'objet des outils open source Selenium et Katalon. Cette formation permet de prendre en main les outils de ces plateformes en vue de simuler une activité réelle sur un site Web et d'effectuer les tests

Public visé

Ce module s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE : testeurs, testeurs automatiseurs, analystes, chefs de projet, toute personne souhaitant s'initier à des outils de test automatisé

Objectifs :

Les objectifs de cette formation sont de :

- Connaître les différents outils de Selenium
 - Connaître l'outil Katalon Studio
 - Automatiser les tests fonctionnels d'applications Web avec Selenium
 - Apprendre et interpréter les résultats des tests fonctionnels
 - Concevoir et maintenir les tests automatisés Selenium
-

Pré-requis :

Connaître la méthodologie d'automatisation des tests.
La partie Selenium WebDriver / Grid nécessite des connaissances en développement

Contenu :

Présentation générale

- Introduction
- Historique
- Outils Selenium

Selenium IDE

- Présentation de Selenium IDE
- Installation de l'IDE
- Caractéristiques de l'IDE
- Construire des cas de test
- Exécution des cas de test
- Commandes Selenium
- Identification des éléments

Katalon Studio

- Présentation de Katalon Studio
- Installation de Katalon Studio
- Fonctionnalités clés de Katalon Studio
- Création d'un script d'automatisation
- Modification du script d'exécution

- Génération du rapport d'exécution
- Instructions de contrôle
- Gérer les données de test

Selenium RC

- Présentation de Selenium RC

Selenium WebDriver

- Présentation de Selenium-WebDriver
- Configuration d'un projet Selenium-WebDriver
- Organisation du projet Selenium dans Eclipse
- Commandes et Operations
- Selenium-WebDriver API
- Vérifications

Selenium Grid

- Présentation
 - Installation et lancement.
-

Travaux pratiques (70% du module)

Alternance d'exercices entre sous-chapitres :

- Pratique de Selenium IDE
- Construire des cas de test sous Selenium IDE
- Katalon Studio : instructions de contrôle
- Katalon Studio : Data driven
- Selenium-WebDriver
- Selenium Grid

Exercices effectués sur l'application Katalon Demo

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Débuter avec Robot Framework

Durée: 2 jours

Résumé:

Cette formation à vocation très opérationnelle vous permettra d'écrire vos tests logiciels avec Robot Framework réelle sur un site Web et d'effectuer les tests

Public visé

Ce module s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE : testeurs, testeurs automatiseurs, analystes, chefs de projet, toute personne souhaitant s'initier à des outils de test automatisé

Objectifs :

Les objectifs de cette formation sont de :

- Comprendre le rôle et le fonctionnement de Robot Framework
 - Ecrire des tests logiciels en utilisant l'approche de test par mot-clé de Robot Framework et la syntaxe de données de test tabulaire
 - Utiliser une syntaxe cohérente pour composer de nouveaux mots-clés à partir des mots-clés existants
 - Effectuer des tests de développement comportemental (BDD)
-

Pré-requis :

Bonne connaissance du processus de test.
Des connaissances de bases en algorithmie et en langage Python est un plus

Contenu :

Focus sur les approches de Scripting Structurés

- Par les données
- Par Mots-clés

Installation d'un projet avec Robot Framework

Présentation de la syntaxe d'écriture des tests

- Présentation d'un script

Vérification & Exécution des tests

- Comment vérifier ses scripts

- Définir sa stratégie d'exécution (Différencier les tests de confirmation / régression / et liés aux évolutions)

Maintenance des scripts et amélioration continue

- Comprendre les pièges à éviter
-

Travaux pratiques (70% du module)

Mise en œuvre de scripts sous Robot Framework

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

Maîtriser son temps et gérer ses priorités

Durée: 1 jour

Résumé:

La gestion des priorités et l'optimisation de son temps sont devenues des enjeux forts dans un contexte exigeant. Seul celui qui a défini ses objectifs sait garder une vue d'ensemble dans l'agitation des événements de la journée. Il sait fixer les "vraies" priorités et mobiliser ses capacités pour réaliser et atteindre ce qu'il souhaite. Cette journée vous propose de voir ou revoir vos essentiels.

Public visé

Toute personne désirant améliorer sa gestion du temps.

Objectifs :

- Découvrir ma relation au temps
 - M'approprier les principes de la maîtrise du temps et la gestion des priorités
 - Appliquer ces principes à mon activité quotidienne
 - Identifier ses points forts et ses points d'efforts
-

Pré-requis :

Aucun.

Contenu :

Découvrir

- La notion du temps
- Ma relation au temps
- Exercice : Réalisation d'un test d'efficacité chronométré

Comprendre

- Les maladies du temps
- Les lois du temps et les 8 bonnes habitudes
- La chronologie
- Exercice : Quelle est votre conception du temps ?
- Exercice Etes-vous monochrome ou polychrone

S'outiller

- La matrice d'Eisenhower
- Les agendas et « to do list »
- La semaine type
- La méthode GTD

Gestion du temps et mon métier

- Distinguer Important et Urgent dans mon métier.
- Communiquer sur son emploi du temps auprès de mon hiérarchique et avec l'équipe.
- Exercice d'auto évaluation de la maîtrise du temps

Réussir à planifier son temps

- Choisir ses outils de planification : jour, semaine, mois.
 - Planifier en intégrant les règles de gestion du temps.
 - Fonctionner avec un agenda collectif.
-

Les + pédagogiques:

Pédagogie active et ludique : un test d'efficacité, des questionnaires pour me situer, des exercices de simulation d'organisation, des cas concrets pour les lois du temps
80% pratique et 20% théorie
PAIP : Plan d'Action Individuel de Progrès

Autre(s) Information(s):

Un support de cours sera remis aux stagiaires

JIRA et gestion de projet Agile

Durée: 2 jours

Résumé:

Jira est une gamme de produits de la société Atlassian conçus pour aider tous les types d'équipes à gérer leur travail. Jira procure plusieurs produits et options de déploiement qui ont été spécifiquement pensés pour les équipes de développement, informatiques, métier, opérationnelles et bien d'autres.

Cette formation porte sur deux modules de JIRA :

- Jira Service Desk : gestion des demandes de service et des anomalies,
 - Jira Software : gestion de projet de développement Agile
-

Public visé

Ce module s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE : testeurs, analystes, chefs de projet, toute personne déjà formée à ISTQB Foundation et souhaitant préparer la certification ISTQB® Niveau Foundation V2018 (CTFL- Testeur de Logiciel Certifié) Cette formation s'adresse aux professionnels de l'activité de tests de logiciels (Maîtrise d'Ouvrage, Maîtrise d'œuvre, Services et Exploitation, Utilisateurs finaux) souhaitant mettre en place un référentiel de test outillé.

Objectifs :

Les objectifs de la formation sont de :

- Apprendre à utiliser le module de gestion des demandes et anomalies.
 - Apprendre à gérer les différentes entités d'un projet Agile : release, sprints, équipes, backlog product, user stories, tâches, anomalies, rapports
-

Pré-requis :

Connaître les fondamentaux d'un projet Agile Scrum.

Contenu :

PARTIE 1 : gestion des demandes et anomalies

- Présentation de Jira
- Fonctionnalités
- Création d'un projet
- Création des demandes
- Création d'une anomalie
- Rapports

- Création d'un projet
 - Gestion du backlog product
 - Création d'une release
 - Création et planification d'un sprint
 - Affectation et traitement des demandes
 - Gestion des anomalies
 - Clôturer les tâches
 - Reporting
-

PARTIE 2 : gestion de projet de développement agile

Travaux pratiques

Partie 1 - Gestion des demandes de service et des anomalies :

- Après la théorie, mise en pratique sous forme de jeu en équipes.
- Sous la forme de questions / réponses sur le thème de ISTQB Foundation (ou tout autre thème selon les formations déjà suivies).
- Les équipes gagnent des points selon leur rapidité à saisir leurs questions dans Jira sous forme de demandes, puis à répondre rapidement et correctement aux questions d'une autre équipe en complétant les demandes sous Jira.

Partie 2 - Gestion de projet de développement agile :

- Alternance d'exercices entre chapitres théoriques sur un thème transverse (application web d'achat en ligne de musiques) en guise de fil conducteur, permettant une progression dans l'application des activités d'un projet agile.
 - Espace Pilotage
 - Administration
-

Autre(s) Information(s):

Le matériel pédagogique sera remis aux stagiaires

ISTQB Fondation

Durée: 3 Jours

Résumé:

Le tryptique Qualité/Coût/Délai est au centre de préoccupation des DSI : crash informatique, industrialisation des tests, redéveloppements coûteux d'applications existantes. Face à ces enjeux, maîtriser les activités de test devient une priorité !

Cette formation vous permet d'acquérir les connaissances nécessaires pour exercer des travaux sur les tests et, le cas échéant de préparer la certification internationale **Testeur certifié niveau fondation de l'ISTQB®**.

Public visé:

Ce cours s'adresse aux professionnels des tests MOA / MOE : testeurs, analystes, chefs de projet, toute personne souhaitant acquérir des méthodes, des savoir-faire dans le test logiciel et préparer la certification ISTQB® Niveau Fondation (CTFL- Testeur de Logiciel Certifié).

Objectifs:

- Ce cours vous aide à maîtriser les connaissances sur :
 - Comment gérer les tests, les contrôler et faire le suivi
 - Le processus de tests et ses différentes étapes
 - Le choix des outils et leurs utilisations
 - Les types de test, leurs caractéristiques, leurs choix et leurs ISTQB® permet de mises en oeuvre dans les cycles de vie logiciel
 - Le cas échéant, l'obtention de la certification internationale démontrer l'acquisition d'un niveau de connaissance et de compétences en test de logiciels.
 - Les techniques de création de cas de test, des scénarios et procédures de test
-

Pré-requis:

Pour suivre ce stage, il n'est pas demandé de prérequis particulier. Cependant, il est toutefois préférable d'avoir quelques connaissances de base du cycle de vie logiciel.

Test et certification

L'examen de certification Testeur ISTQB niveau fondation est un QCM électronique de 40 questions. Il se déroule en 1 heure sous le contrôle d'un examinateur assermenté par l'ISTQB®. Il faut 65% de bonnes réponses pour obtenir la certification. Les résultats sont connus immédiatement en fin d'examen puis confirmés avec l'envoi d'un certificat par l'organisme GASQ (Global Association for Software Quality).

Contenu:

Fondamentaux des tests

- Quels sont les enjeux des tests ? Pourquoi les tests sont-ils indispensables ?
- Le vocabulaire dans le monde du test
- Quels sont les objectifs du test ? Quelles sont les différences entre test et débogage ?
- Les 7 principes généraux des tests : quand tester ? Contexte ? Exhaustivité ?
- Processus de tests fondamentaux
- Les tests sont une activité indispensable des projets
- La psychologie des tests. Les différences d'approche entre le testeur et le développeur
- Le code éthique du testeur
- Révision de la journée sous forme d'exercices QCM servant à la préparation de l'examen

Tester pendant le cycle de vie logiciel

- Les modèles de développement logiciel : modèle en V, modèle itératif...
- Les tests dans les approches incrémentales et itératives
- Les différents tests : test de composants, test d'intégration, test système, test d'acceptation
- Les principales approches de test : Big Bang, Ad-hoc, Incrémentale, Exploratoire...
- Les types de test : les cibles de test
- Tests de maintenance. Tests de régression
- Révision du chapitre sous forme d'exercices QCM servant à la préparation de l'examen

Techniques statiques

- Revues et processus de test
- Processus de revue formelle
- Analyse statique avec des outils techniques de conception de tests
- Révision du chapitre sous forme d'exercices QCM servant à la préparation à l'examen

Techniques de conception des tests

- Identifier les conditions de test et conception des cas de tests
- Traçabilité des éléments de test
- Catégories de techniques de conception de test
- Techniques basées sur les spécifications ou techniques boîte noire
- Classes équivalence, limites, tables de décision, transition d'état...
- Techniques basées sur la structure ou boîte blanche
- Couverture de chemin exécutable, de branches, de décision, de condition
- Techniques basées sur l'expérience
- Sélectionner les techniques de test
- Révision du chapitre sous forme d'exercices QCM servant à la préparation de l'examen

Gestion des tests

- Organisation des tests, rôles, plan de test, conception, approches et stratégie
- Estimation et planification des tests
- Suivi et contrôle du déroulement des tests. Reporting
- Gestion de configuration
- Test et risques. Risques projet et produit
- Gestion des incidents
- Révision du chapitre sous forme d'exercices QCM servant à la préparation de l'examen

Outils de support aux tests

- Les outils de support à la gestion des tests
- Les outils de support aux techniques statiques de test
- Les outils de support pour la spécification des tests
- Les outils de support à l'exécution des tests
- Les outils de support pour la mesure de performance
- Bénéfices et risques de l'utilisation d'outils
- Introduire un outil dans une organisation

QCM de révision (proche des conditions de l'examen)

Autre(s) Information(s):

Conformément au programme officiel ISTQB, des travaux pratiques sous forme d'exercices ou de questions sont réalisés à la fin de chaque chapitre. En complément un examen blanc avec un questionnaire est inclus dans la formation afin de se préparer à l'examen final.

Le changement : intégrer un nouvel environnement

Durée: 1 jour

Résumé:

Tout au long de notre vie nous traversons des changements, personnels ou professionnels, voulus ou non, mais concrètement, qu'est-ce que le changement et comment le vivre ? Cette formation vous propose de comprendre le changement et de le transformer en opportunité. Rebondir plutôt que subir sans nier les désagréments pour intégrer sereinement un nouvel environnement.

Public visé

Tout public.

Objectifs :

- Intégrer les principes du changement dans ma situation actuelle.
 - Comprendre le changement et les réactions au changement
 - S'approprier une nouvelle posture face au changement
 - Se préparer au changement d'environnement
-

Pré-requis :

Aucun.

Contenu :

Qu'est-ce que le changement ?

- Une expérience de ... 1'
- Un conte à méditer !
- Deux entreprises, deux approches pour un même objectif

Le changement

- Définition
- Typologies
- Caractéristiques
- Etapes du changement

Les réactions au changement

- Vous
- Les autres
- Le déménagement

Le changement : une opportunité

- Anticipation
- Nouveau regard
- Créativité

Me préparer au changement d'environnement

- Mon plan d'action
-

Les + pédagogiques:

Pédagogie active et ludique : une expérience de changement, un conte, des exercices en sous-groupe ...
80% pratique et 20% théorie
PAIP : Plan d'Action Individuel de Progrès

Autre(s) Information(s):

Un support de cours sera remis aux stagiaires

Savoir se vendre en entretien

Durée: 2 jours

Résumé:

Une fois l'entretien décroché un vrai challenge s'annonce : réussir son entretien d'embauche ! Grâce à cette formation vous découvrirez comment valoriser vos compétences en valeur ajoutée pour le client, comment utiliser votre gestuelle pour dégager assurance et aisance relationnelle, comment rebondir en entretien, poser des questions et passer les différentes étapes clés de cet entretien.

Public visé : Toute personne désirant améliorer l'efficacité de son entretien d'embauche.

Objectifs :

- Comprendre les enjeux de l'entretien pour le recruteur et pour vous
- Clarifier l'objectif de l'entretien d'embauche
- Valoriser vos compétences et votre expérience
- Préparer et réussir son entretien
- Être à l'aise dans les échanges avec le recruteur
- Savoir clore l'entretien et connaître les prochaines étapes

Pré-requis : Aucun.

Contenu :

Notre 1^{er} outil : la communication verbale et non verbale ; rappels

- La boucle de la communication / Les canaux de la communication / Le VAKOG / Les attitudes de PORTER / Les questions efficaces : *questionnaire individuel*

Quel communicant suis-je ?

- Mon vocabulaire / Ma voix / Ma gestuelle et mon regard / Mon profil de communicant : *Diagnostic individuel*

Quels enjeux ?

- Vidéo

Où en suis-je ?

- *Questionnaire individuel*

En amont de l'entretien : Tout préparer

- Les bonnes informations à aller chercher : *exercice en sous-groupes*
- Au-delà de mon CV, la valorisation de mes compétences et expérience : *exercice en sous-groupes*
- Ma valeur ajoutée sur le poste : *exercice individuel*

- Préparation minutieuse des différentes étapes de l'entretien : *exercice en sous-groupes*

- Préparation psychologique de l'entretien : *mise en situation*

Pendant l'entretien : Donner envie au recruteur

- L'arrivée dans l'entreprise : *exercice en sous-groupes*
- Le 1^{er} contact avec le recruteur : *mise en situation*
- Rester vrai et sincère : *mise en situation*
- Maîtriser l'échange tout au long de l'entretien : être totalement présent : *mise en situation*
- Prendre congé efficacement : *mise en situation*

Après l'entretien : Rester mobilisé

- Les remerciements : *exercice en sous-groupes puis mise en situation*
- Les relances : *exercice en sous-groupes puis mise en situation*
- Les réseaux sociaux : *exercice en sous-groupes*

Les + pédagogiques:

Pédagogie active et ludique : vidéos TOP/FLOP, entraînements aux entretiens filmés, exercices individuels et collectifs
80% pratique et 20% théorie
PAID : Plan d'Action Individuel de Développement

Autre(s) Information(s):

Un support de cours sera remis aux stagiaires