

Cette offre de formations vous permettra de maîtriser un ensemble de techniques et d'approches qui est l'apanage des meilleures boîtes du secteur technologique.

- **EventStorming**
- **Domain-Driven Design**
- **Behaviour-Driven Development**
- **Test-Driven Development**
- **Clean Code**
- **Product-Discovery**

## Formation EventStorming

Votre métier expliqué visuellement dans un espace collaboratif

### DESCRIPTION

EventStorming est un format d'atelier flexible pour découvrir en mode collectif des domaines d'activité complexes. Par nature, il est souvent utilisé au sein de l'approche Domain-Driven Design pour appréhender les différents contextes de l'entreprise, mais aussi pour définir les contours des contextes et les relations potentielles entre eux.

### PUBLIC CIBLE

- Product Manager
- Expert Métier
- Développeur
- Technical Leader
- Architecte
- Chef de projet en développement

### PRÉREQUIS

- Pratique de la programmation orientée objet
- Au cours de la formation, vous pourrez vous servir de votre ordinateur et du langage de programmation que vous utilisez habituellement.

### LIVRABLES

- Les supports en anglais
- Les exercices

### DATE



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

- Les dates sont convenues au cas par cas avec le client ou le stagiaire selon ses besoins et les disponibilités du formateur.

### DELAIS D'ACCES

- Les inscriptions sont ouvertes jusqu'à la veille du J1 de la formation.

### LIEU

- Le lieu de la formation est déterminé au cas par cas avec le client ou le stagiaire

### TARIF

- 500 € HT
- TVA 20% - 300€
- 1800 € TTC

### DURÉE

- 14h / 2 jours
- 7h par jour

### PROFIL DU FORMATEUR

- Nos formateurs sont expérimentés et reconnus par leurs pairs

### INTRA-ENTREPRISE

- Sur devis
- Durée adaptée
- Dans vos locaux ou en distanciel

### RÈGLEMENT INTÉRIEUR

[Règlement intérieur applicable aux stagiaires](#)

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- définir les étapes pour organiser un EventStorming Big Picture
- définir la sémantique des post-its utilisés pour l'EventStorming Big Picture
- définir ce que l'on appelle les narratives dans l'EventStorming Big Picture
- définir la motivation d'un EventStorming Process Modeling
- définir la sémantique des post-its utilisés pour l'EventStorming Process Modeling
- définir l'organisation d'un EventStorming Process Modeling
- définir la motivation d'un EventStorming Software Design

### OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- EventStorming Big Picture - convoquer une audience diversifier



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

- EventStorming Big Picture – organiser la découverte de nouvelles opportunités
- EventStorming Big Picture – accompagner la prise décision d'un point sensible
- EventStorming Big Picture – mettre en œuvre la cartographie des contextes
- EventStorming Process Modeling – accompagner la modélisation d'un flux d'évènements
- avoir une expérience concrète et complète sur les différents types d'EventStorming



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### Jour 1- EventStorming Big Picture

- Introduction
- EventStorming Big Picture pourquoi faire ?
- Organiser le workshop
- Sémantique accessible sans connaissance préalable
- Exploration organique
- Recadrer pour faire naître des narrative
- Rendre explicite les points de douleur
- Imaginer de nouvelles opportunités
- Tracer les limites des contextes métier
- Dessiner la cartographie des contextes
- Questions/Réponses

### Jour 2- EventStorming Process Modeling & Software Design

- Rappel – EventStorming Big Picture
- EventStorming Process Modeling pourquoi faire ?
- Organiser le workshop
- Passer d'un Big Picture à Process Modeling
- Nouvelle sémantique plus riche, plus explicite
- Comment aligner les ego ?
- EventStorming Process Modeling pourquoi faire ?
- Organiser le workshop
- Passer d'un Process Modeling à Software Design
- Agrégat ou pas?
- Relation de l'agrégat avec des user stories
- Questions/Réponses

**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

# Formation Domain-Driven Design

Monter au rang des Élites avec le Domain-Driven Design

## DESCRIPTION

Dans la plupart des projets, nous sautons très souvent trop tôt sur l'espace de la solution (choix de frameworks, stacks techniques, data stores) avant même d'avoir bien compris ce qu'il fallait faire. Le logiciel n'est-il pourtant pas là pour nous aider à résoudre efficacement des problèmes du métier à la base ? Pour celles et ceux qui auraient déjà exploré certaines techniques pour découvrir le métier (comme l'Event Storming par exemple), la question se pose ensuite très vite de comment on passe du post-it au code.

Lors de cette formation de 2 jours, nous allons couvrir l'essentiel du Domain-Driven Design, à la fois les bases et tout le cycle du développement logiciel.

Par quoi commencer ? Comment articuler ce passage délicat entre l'exploration et le code qui laisse bien des gens sur le tapis ?

## PUBLIC CIBLE

- Product Manager
- Expert Métier
- Développeur
- Technical Leader
- Architecte
- Chef de projet en développement

## PRÉREQUIS

- Pratique de la programmation orientée objet
- Au cours de la formation, vous pourrez vous servir de votre ordinateur et du langage de programmation que vous utilisez habituellement.

## LIVRABLES

- Les supports en anglais
- Les exercices

## DATE



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

# NOTRE CATALOGUE DE FORMATIONS

Apprendre avec des formateurs authentiques

- Les dates sont convenues au cas par cas avec le client ou le stagiaire selon ses besoins et les disponibilités du formateur.

## DELAIS D'ACCES

- Les inscriptions sont ouvertes jusqu'à la veille du J1 de la formation.

## LIEU

- Le lieu de la formation est déterminé au cas par cas avec le client ou le stagiaire

## TARIF

- 500 € HT
- TVA 20% - 300€
- 1800 € TTC

## DURÉE

- 14h / 2 jours
- 7h par jour

## PROFIL DU FORMATEUR

- Nos formateurs sont expérimentés et reconnus par leurs pairs

## INTRA-ENTREPRISE

- Sur devis
- Durée adaptée
- Dans vos locaux ou en distanciel

## RÈGLEMENT INTÉRIEUR

[Règlement intérieur applicable aux stagiaires](#)



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Expliquer pourquoi avoir un langage commun
- Expliquer TDD Outside/In
- Définir le « Supple Design »
- Définir le « Deep Modeling »
- Expliquer le rôle des ports dans une architecture hexagonale
- Définir comment fonctionne le « Contract Testing »

## OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- Maîtriser la découverte Business avec les ateliers EventStorming, Example Mapping et CRC Cards
- Expliquer pourquoi avoir un langage commun
- Mettre en œuvre le Supple Design » pour la fiabilité et la beauté du code
- Plonger dans le Deep Modeling » pour tacler la complexité
- Développer une architecture hexagonale pour protéger votre domaine métier
- Développer un "Contract Testing" entre deux microservices
- Avoir une expérience concrète et complète du Domain-Driven-Design

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### Jour 1- EventStorming Big Picture

- Introduction
- EventStorming Big Picture pourquoi faire ?
- Organiser le workshop
- Sémantique accessible sans connaissance préalable
- Exploration organique
- Recadrer pour faire naître des narrative
- Rendre explicite les points de douleur
- Imaginer de nouvelles opportunités
- Tracer les limites des contextes métier
- Dessiner la cartographie des contextes
- Questions/Réponses

### Jour 2- EventStorming Process Modeling & Software Design

- Rappel – EventStorming Big Picture
- EventStorming Process Modeling pourquoi faire ?



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

- Organiser le workshop
- Passer d'un Big Picture à Process Modeling
- Nouvelle sémantique plus riche, plus explicite
- Comment aligner les ego ?
- EventStorming Process Modeling pourquoi faire ?
- Organiser le workshop
- Passer d'un Process Modeling à Software Design
- Agrégat ou pas?
- Relation de l'agrégat avec des user stories
- Questions/Réponses



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY



# Formation Behaviour-Driven Development

Faites de votre Documentation Vivante une arme de séduction

## DESCRIPTION

Le Behaviour-Driven Development, ou encore BDD, reste encore, une approche mal connue et mal interprétée. Certains y voient un outil pour faire des tests d'acceptations, d'autres ne jurent que sur l'utilisation de l'Example Mapping. Nous vous présenterons une approche agile permettant de combler le gap entre experts métier, développeurs et testeurs. L'objectif premier est de collaborer en utilisant des exemples concrets dans le cadre de « vraies conversations » à travers l'atelier Example Mapping. Nous aborderons la manière la plus efficace de formuler les exemples de l'atelier précédent en Gherkin. Enfin nous plongerons dans la phase d'Automation avec Cucumber et toutes les techniques associées. Enfin nous expliquerons comment l'approche BDD peut s'inscrire avec des organisations agiles comme, XP, Scrum et Kanban, mais aussi à travers un user story mapping.

## PUBLIC CIBLE

- Business Analyst
- QA
- Développeur
- Technical Leader
- Architecte
- Chef de projet en développement

## PRÉREQUIS

- Pratique de la programmation orientée objet
- Au cours de la formation, vous pourrez vous servir de votre ordinateur et du langage de programmation que vous utilisez habituellement.

## LIVRABLES

- Les supports en anglais
- Les exercices

## DATE

- Les dates sont convenues au cas par cas avec le client ou le stagiaire selon ses besoins et les disponibilités du formateur.

## DELAIS D'ACCES

- Les inscriptions sont ouvertes jusqu'à la veille du J1 de la formation.



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

**LIEU**

- Le lieu de la formation est déterminé au cas par cas avec le client ou le stagiaire

**TARIF**

- 500 € HT
- TVA 20% - 300€
- 1 800 € TTC

**DURÉE**

- 14h / 2 jours
- 7h par jour

**PROFIL DU FORMATEUR**

- Nos formateurs sont expérimentés et reconnus par leurs pairs

**INTRA-ENTREPRISE**

- Sur devis
- Durée adaptée
- Dans vos locaux ou en distanciel

**RÈGLEMENT INTÉRIEUR**

[Règlement intérieur applicable aux stagiaires](#)

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

- définir les étapes du BDD
- définir la motivation de chaque étape du BDD
- définir qui écrit les exemples et qui les traduit en Gherkin
- définir ce qu'est la documentation vivante
- définir comment organiser la phase d'automatisation
- définir la motivation du fichier .feature

**OBJECTIFS OPÉRATIONNELS**

- maîtriser la découverte des user stories avec l'atelier Example Mapping
- mettre en œuvre la formulation des exemples de l'Example Mapping
- expliquer la revue des scénarii avec l'expert du domaine.
- développer des scénarii outline si besoin
- comprendre l'impact des Step Definitions vis-à-vis du global scope
- mettre en œuvre les Hooks & Tags



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

- avoir une expérience concrète et complète sur le Behaviour-Driven Development

**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### Jour 1- Discovery & Formulation

- Introduction
- Pourquoi fait-on Behaviour-Driven Design
- Qualifier nos user stories
- Explorer nos stories avec l'Example Mapping
- Formuler nos exemples avec l'acronyme BRIEF
- Revoir nos scénarii pour éliminer ce qui n'est pas essentiel
- Synthèse de la journée
- Questions/Réponses

### Jour 2- Automation

- Rappel sur les ateliers Example Mapping & Formulation
- Quand doit-on utiliser un Scenario Outline ?
- Data Tables pour capturer les tables de données
- Comprendre la relation entre les Step Definitions & le scope globale
- Comment partager un état entre deux classes de Step Definitions et un seul fichier .feature.
- Tirer avantage de HOOKS & Tags
- BDD avec XP, SCRUM ou Kanban
- Synthèse des deux journées
- Questions/Réponses

**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

# Formation Test-Driven Development

Produire du code 100% couvert aligné avec les besoins métiers

## DESCRIPTION

On ne va pas se voiler la face, le Test-Driven Development est rarement pratiqué en entreprise et pour cause, les écoles ne forment pas au TDD. Cette formation est sans aucun doute la plus importante, car elle jette les bases indispensables pour d'autres pratiques:

- Refactoring Code Legacy,
- Automatisation de scénarios BDD,
- Domain-Driven Design (DDD) sur la partie tactique.

À l'issue de cette formation, les stagiaires connaîtront également les raisons de l'émergence du mouvement Software Craftmanship et ses origines profondes. Ils apprendront l'art du clean code ainsi que les meilleures techniques pour produire du code propre et lisible et incarné par les mots du métier. Ils seront capables de pratiquer le TDD efficacement (signification des trois règles du TDD) en mode pair programming. Ils maîtriseront la technique du design émergeant pour produire un code à la fois propre et 100% couvert par des tests, gage de sérénité pour la mise en production.

Lors de cette formation de 2 jours, nous allons découvrir pourquoi l'approche artisanale dans le métier du développement logiciel est si importante. Nous étudierons les fondamentaux des pratiques associées, comme Clean Code, Unit Testing et enfin les deux écoles du Test-Driven Development. Ceci se fera à travers un exemple concret.

Le second jour, nous étudierons l'ensemble des Principes SOLID et leurs corollaires respectifs. Nous découvrirons les notions de Fake, Stub et Mock sur la base d'un exemple concret. Nous concluons par un atelier Example Mapping pour activer une meilleure pratique de TDD dans vos équipes.

## PUBLIC CIBLE

- Développeur
- Technical Leader
- Architecte
- Chef de projet en développement

## PRÉREQUIS

- Pratique de la programmation orientée objet



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

# NOTRE CATALOGUE DE FORMATIONS

Apprendre avec des formateurs authentiques

- Au cours de la formation, vous pourrez vous servir de votre ordinateur et du langage de programmation que vous utilisez habituellement.

## LIVRABLES

- Les supports en anglais
- Les exercices

## DATE

- Les dates sont convenues au cas par cas avec le client ou le stagiaire selon ses besoins et les disponibilités du formateur.

## DELAIS D'ACCES

- Les inscriptions sont ouvertes jusqu'à la veille du J1 de la formation.

## LIEU

- Le lieu de la formation est déterminé au cas par cas avec le client ou le stagiaire

## TARIF

- 500 € HT
- TVA 20% - 300€
- 1 800 € TTC

## DURÉE

- 14h / 2 jours
- 7h par jour

## PROFIL DU FORMATEUR

- Nos formateurs sont expérimentés et reconnus par leurs pairs

## INTRA-ENTREPRISE

- Sur devis
- Durée adaptée
- Dans vos locaux ou en distanciel

## RÈGLEMENT INTÉRIEUR

[Règlement intérieur applicable aux stagiaires](#)

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Expliquer le design émergent
- Expliquer la véritable signification des principes SOLID
- Définir les rôles des mocks et des stubs
- Expliquer l'intérêt de l'atelier l'Example Mapping vis-à-vis du TDD outside/in
- Avoir une expérience complète du Test-Driven-Design



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

## OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- Développer en mode design émergeant une application simple
- Pratiquer les principes SOLID dans la phase de refactoring
- Coder une application en TDD où le besoin de mocks et de stubs est justifié
- Pratiquer l'atelier l'Example Mapping vis-à-vis du TDD outside/in
- Avoir une expérience complète du Test-Driven-Design



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### Jour 1- EventStorming Big Picture

- Introduction
- Software Craftsmanship
- Clean Code
- Unit Testing
- Test-Driven Development
- Mob Programming
- Synthèse de la première journée
- Questions/Réponses

### Jour 2- EventStorming Process Modeling & Software Design

- Rappel sur les Bases du Test-Driven Development
- Comprendre la signification des Principes SOLID
- Atelier Example Mapping & le TDD
- Test-Driven Development Outside/In
- Pourquoi utiliser des FAKE, STUB & MOCK avec TDD Outside/In
- Synthèse des deux jours
- Questions/Réponses



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**



## Formation Clean Code

Achetez-vous la tranquillité d'un code propre pour écrire plus de code utile

### DESCRIPTION

L'objectif de cette formation est de vous montrer que coder proprement repose sur la capacité de reconnaître les symptômes d'anti-patterns (classifiés et contextualisés): Les codes smells. L'objectif est de le reconnaître afin de proposer immédiatement des corrections rendant le code lisible, facilement maintenable et évolutif à faible coût. Vous découvrirez l'essentiel des codes smells et de leurs corrections respectives à la base d'exemple de code. Vous découvrirez les relations entre les designs patterns, les codes smells et les principes SOLID. L'état d'esprit ainsi que les pratiques enseignées dans cette formation sont issus de nos expériences terrain, éprouvées dans diverses entreprises.

À l'issue de cette formation, vous pourrez mettre en œuvre les pratiques du clean code afin de produire un code expressif et facile à maintenir.

### PUBLIC CIBLE

- Développeur
- Technical Leader
- Architecte
- Chef de projet en développement

### PRÉREQUIS

- Pratique de la programmation orientée objet
- Au cours de la formation, vous pourrez vous servir de votre ordinateur et du langage de programmation que vous utilisez habituellement.

### LIVRABLES

- Les supports en anglais
- Les exercices

### DATE

- Les dates sont convenues au cas par cas avec le client ou le stagiaire selon ses besoins et les disponibilités du formateur.

### DELAIS D'ACCES

- Les inscriptions sont ouvertes jusqu'à la veille du J1 de la formation.

### LIEU



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

- Le lieu de la formation est déterminé au cas par cas avec le client ou le stagiaire

**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

**TARIF**

- 500 € HT
- TVA 20% - 300€
- 1 800 € TTC

**DURÉE**

- 14h / 2 jours
- 7h par jour

**PROFIL DU FORMATEUR**

- Nos formateurs sont expérimentés et reconnus par leurs pairs

**INTRA-ENTREPRISE**

- Sur devis
- Durée adaptée
- Dans vos locaux ou en distanciel

**RÈGLEMENT INTÉRIEUR**

[Règlement intérieur applicable aux stagiaires](#)

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

- définir le « Clean Code »
- définir la motivation du « Clean Code »
- Expliquer pourquoi apprendre les « Codes Smells »
- Expliquer les principes SOLID
- Expliquer la relation « Design Pattern » et « Code Smells »

**OBJECTIFS OPÉRATIONNELS**

- Mettre en œuvre les principaux éléments qui constituent le « Clean Code »
- Identifier et corriger les principaux codes smells
- Comprendre les relations entre les codes smells, les principes SOLID et les Design Patterns.
- Avoir une expérience concrète et complète du Clean Code



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

Jour 1- L'art de coder proprement sur du code neuf

- Introduction
- Comprendre les principes Du clean code
- Produire un code expressif et facile à maintenir
- Le Test-Driven Development et le Clean Code
- DRY, YAGNI, KISS: comprendre et appliquer
- Questions/Réponses

Jour 2- L'art de coder proprement sur du code ancien

- Introduction
- la véritable signification des Principes SOLID
- Vocabulaire des Codes Smells
- Principes SOLID vs Codes Smells
- Design Patterns vs Codes Smells
- Questions/Réponses



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

# Formation Product-Discovery

## DESCRIPTION

Comment savez-vous que vous fabriquez un produit ou un service que vos clients réclament ? Comment vous assurez-vous de l'améliorer au fil du temps ? La communauté Product Management connaît des évolutions rapides pour améliorer son approche afin de qualifier des solutions portant un fort impact pour les utilisateurs et pour l'entreprise qui développe le produit. L'ouvrage Continuous Discovery Habits de Teresa Torres a forgé une nouvelle approche, plus structurée et plus engageante, afin de se rapprocher des débits du Continuous Delivery des entreprises les plus performantes au monde.

## PUBLIC CIBLE

- Product Manager
- Expert Métier
- Product Owner
- Business Analyste
- Chef de projet

## PRÉREQUIS

- Expérience dans le management IT

## LIVRABLES

- Les supports en anglais
- Les exercices

## DATE

- Les dates sont convenues au cas par cas avec le client ou le stagiaire selon ses besoins et les disponibilités du formateur.

## DELAIS D'ACCES

- Les inscriptions sont ouvertes jusqu'à la veille du J1 de la formation.

## LIEU

- Le lieu de la formation est déterminé au cas par cas avec le client ou le stagiaire

## TARIF

- 500 € HT
- TVA 20% - 300€
- 1 800 € TTC

## DURÉE



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

- 14h / 2 jours
- 7h par jour

## PROFIL DU FORMATEUR

- Nos formateurs sont expérimentés et reconnus par leurs pairs

## INTRA-ENTREPRISE

- Sur devis
- Durée adaptée
- Dans vos locaux ou en distanciel

## RÈGLEMENT INTÉRIEUR

[Règlement intérieur applicable aux stagiaires](#)

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les motivations du Product Discovery
- Pourquoi est-il essentiel de pratiquer la découverte continue ?
- Pourquoi visualiser nos connaissances ?
- Pourquoi tester des hypothèses, pas des idées ?
- Comment Identifier les hypothèses cachées ?

## OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- Expliquer l'intérêt d'un framework orienté découverte continue
- Pourquoi les Outcomes sont essentiel pour le cadre Product Management ?
- Comment interviewer en continu les utilisateurs ?
- Comment cartographier l'espace des opportunités ?
- EventStorming Process Modeling - accompagner la modélisation d'un flux d'évènements
- Comment mettre Place la gestion des cycles
- Comment mettre en Place une organisation orientée découverte continue ?

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### Jour 1- EventStorming Big Picture

- Introduction
- Le rôle du Production Manager
- L'impact du Product Discovery
- Adopter une demarche structurée
- Utiliser un framework pour découvrir mieux et plus
- Continuous Discovery vs le Continuous Delivery
- Se concentrer sur les Outcomes

**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
**FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

- Questions/Réponses

### Jour 2- EventStorming Process Modeling & Software Design

- Rappel – des fondamentaux du Product Discovery
- Interviewer en continue
- Visualiser ce que vous savez
- Passer d'un Big Picture à Process Modeling
- Cartographier l'espace des opportunités
- Prioriser les opportunités?
- Identifier les opportunités cachés
- Mesure l'impact
- Questions/Réponses

### MODALITÉ PÉDAGOGIQUE

80% de travaux pratiques et 20% de théorie

Bien que la théorie soit toujours essentielle, elle est plus efficace lorsqu'elle est présentée et illustrée par des exercices pratiques réalisés par les participants. De plus, cette approche peut aider à relier la théorie à des scénarios du monde réel, permettant aux participants de mieux la comprendre et de l'appliquer dans leur travail quotidien.

Combinaison de présentations, d'ateliers et d'exercices pratiques

Nos programmes de formation qui combine des présentations, des ateliers et des exercices pratiques sont une approche plus efficace pour promouvoir l'apprentissage et le développement des compétences.

Nos formations privilégient les échanges et la collaboration de tous les participants

Nos méthodes de formation collaborative impliquent des activités interactives telles que des discussions de groupe, des exercices de résolution de problèmes et des séances de rétroaction entre pairs. Ces activités encouragent les participants à partager leurs expériences, leurs perspectives et leurs connaissances, menant à une expérience d'apprentissage plus riche et plus diversifiée.

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap

Les aspects, l'accessibilité, et le type de handicap concernant les méthodes pédagogiques doivent être mentionnés lors de l'entretien avant toute contractualisation afin de parfaitement orienter ou accompagner au mieux les personnes en situation de handicap.

**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

## MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE SUIVI

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.



**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY



## Toutes nos formations respectent les même modalité pédagogique et modalité de suivi

### MODALITÉ PÉDAGOGIQUE

80% de travaux pratiques et 20% de théorie

Bien que la théorie soit toujours essentielle, elle est plus efficace lorsqu'elle est présentée et illustrée par des exercices pratiques réalisés par les participants. De plus, cette approche peut aider à relier la théorie à des scénarios du monde réel, permettant aux participants de mieux la comprendre et de l'appliquer dans leur travail quotidien.

### Combinaison de présentations, d'ateliers et d'exercices pratiques

Nos programmes de formation qui combine des présentations, des ateliers et des exercices pratiques sont une approche plus efficace pour promouvoir l'apprentissage et le développement des compétences.

### Nos formations privilégient les échanges et la collaboration de tous les participants

Nos méthodes de formation collaborative impliquent des activités interactives telles que des discussions de groupe, des exercices de résolution de problèmes et des séances de rétroaction entre pairs. Ces activités encouragent les participants à partager leurs expériences, leurs perspectives et leurs connaissances, menant à une expérience d'apprentissage plus riche et plus diversifiée.

### Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap

Les aspects, l'accessibilité, et le type de handicap concernant les méthodes pédagogiques doivent être mentionnés lors de l'entretien avant toute contractualisation afin de parfaitement orienter ou accompagner au mieux les personnes en situation de handicap.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE SUIVI

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY**

**DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE**  
FROM DISCOVERY TO DELIVERY