

Portes Ouvertes ETML 2022



LE CRAFTSMANSHIP

« L'artisan informaticien »

Craftsmanship

Le software craftsmanship est un mouvement qui a pris forme en 2008 avec la cinquième édition du Manifeste agile, « Craftsmanship over Execution », autrement dit, « l'artisanat plus que l'exécution ».

Etre un craftsman signifie notamment faire partie d'une communauté, favorisant l'apprentissage et la découverte de nouvelles pratiques et outils, tandis que chacun apporte sa propre expérience et ses propres avancées.

Le Craftsmanship incarne clairement une volonté d'améliorer la qualité et l'"élégance" du code : plutôt que créer un "plat de spaghettis", autrement connu sous le nom "d'usine à gaz", le Craftsman cherche à simplifier et rendre accessible, lisible et compréhensible ce qu'il produit ;

Pour quoi ne pas amené le concept de façon plus globale dans le métier d'informaticien car le Craftsman utilise, crée et développe de nouveaux outils tous les jours, et améliore sans cesse la qualité, l'efficacité, la productivité, et la valeur produite, et cela peut inclure tous les informaticiens en apprentissage où le but est justement de développer ses compétences métiers afin de répondre à un besoin du marché de plus en plus innovant et agile.

Mon idée est de créer un **Craftsman Challenge** où les concepts de base sont explorés pour amener les visiteurs à comprendre les enjeux du métier, l'importance d'acquérir certaines compétences pas seulement techniques mais aussi transversales. Revenir à l'essentiel: bien faire plutôt que du superflu fait n'importe comment.

**une vision du métier
d'informaticien de qualité
et d'apprentissage
permanent.**

Déroulement

A l'accueil le visiteur choisi 5 cartes avec des activités proposées sur chaque thématique:



CHALLENGE



CULTURE



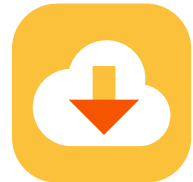
PROJ-INNO



WEB-DB



PROG-DEVOPS



RES-SYS

Chaque carte de chaque catégorie vaut des points.

À chaque activité réalisé, le visiteur accumule des points. Il peut revenir à tout moment chercher plus de cartes pour faire plus de points.

Son score est noté et la fin de la journée on pourra classer les participants.

Des prix pourraient être envisageables. (bon cadeau fnac par exemple?)

Chaque carte contient un clearcode avec les informations sur l'activité qui explique le déroulement et dans quel labo elle sera réalisé.

Un storyboard géant à l'accueil pourrait être sympa pour visualiser les activités et le nombre des visiteurs :-)

Dans l'idéal on pourrait imaginer que tout se passe en ligne avec la création d'une application web où le visiteur se connecte (nom, email, tel), ensuite il peut soit tirer 5 cartes random ou alors choisir les cartes (activités) à faire et dès qu'une activité est terminée, il reçoit la validation et le nombre des points.

Ou alors donner l'option d'avoir aussi les cartes imprimées à l'accueil. Dans ce cas, faire imprimer les cartes façon « UNO » dans une imprimerie.

Les activités proposées dans les pages suivantes sont des suggestions et adaptations du site Craft Challenges (<https://agilepartner.github.io/craft-challenges/>).

Chaque Bulle est libre de proposer, changer, imaginer d'autres activités en lien avec ses compétences.

Les catégories Challenge et Culture sont des défis faciles à réaliser mais qui stimulent la communication, le partage, la bienveillance, valeurs qu'on veut transmettre dans la section.

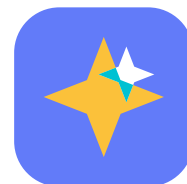
LES CARTES CULTURE



POINTS:	1. LEAN TALK
8	Participez à un des workshops proposés sur différents thèmes
	POURQUOI?
	C'est un espace d'échange sur différents sujets où les élèves peuvent partager leur connaissance et expériences.

POINTS:	2. POSITIF FEEDBACK
3	Donnez un feedback positif sur un projet, une équipe, un élève, ou un autre sujet durant votre visite.
	POURQUOI?
	C'est un outil extrêmement important pour aider à l'amélioration de chacun.
	Soyez spécifique, essayez de faire un lien positif avec un comportement et un résultat.
POINTS:	3. CONFERENCE
10	Suivez la conférence de la section informatique. Les horaires:
	POURQUOI?
	Elle permet de comprendre le cursus du métier, répondre à des questions et avoir une idée plus claire des options que s'offrent à vous.

LES CARTES CHALLENGE



POINTS:	4. FOREIGN LANGUAGE
3	Si vous parlez une autre langue que le français, trouvez un élève qui parle la même langue, et discutez avec lui sur un sujet de l'informatique
	POURQUOI?
	Etablir des liens / amitiés interculturelles.
	Donner un coup de boost à notre cerveau
POINTS:	5. PRENDRE UN SELFIE
5	Prenez une photo originale sur un projet, avec des élèves ou les profs, soyez créatif! Publiez votre photo sur....
	POURQUOI?
	Pour garder un souvenir de votre passage au Portes Ouvertes
POINTS:	6. TECH RADAR
5	Testez vos connaissances sur les outils et le monde digital. Créez votre radar des compétences informatiques!
	POURQUOI?
	Avoir une vision globale sur nos connaissances permet d'identifier nos forces et compétences.



LES CARTES PROJ-INNO

POINTS:	7. PRODUCT REVIEW
7	Visitez un labo, posez une question à un des élèves. Essayez de challenger sa réponse, approfondissez le sujet, donnez votre opinion
	POURQUOI?
	N'ayez jamais peur de poser des questions. Donnez votre avis!
POINTS:	8. SOURCE CONTROL
5	Apprenez à utiliser GitHub pour comparer des fichiers, faire un pull request, merge, etc..
	POURQUOI?
	Les systèmes de contrôle de version vous permettent de :
	<ul style="list-style-type: none">• Comparer des fichiers• Identifier les différences• Fusionnez les modifications si nécessaire avant de valider un code• Gardez une trace des versions d'application en étant capable d'identifier quelle version est actuellement en développement, QA et production



POINTS:	9. RETROSPECTIVE
9	Identifiez les actions et améliorations sur un projet exposé.
	POURQUOI?
	Nous voulons toujours nous améliorer, il est donc très important de pouvoir engager cette discussion.
POINTS:	10. AGILITE - USER STORY
5	Avec l'aide d'un élève, apprenez à écrire une User Story
	POURQUOI?
	L'importance de comprendre et bien définir les besoins du client
POINTS:	11. SERIOUS GAME
15	Participez à un jeu sur l'agilité et découvrez cette méthode de gestion de projet
	POURQUOI?
	<i>A définir selon le jeu choisi</i>



LES CARTES WEB-DB



POINTS:	12. A DEFINIR
10	
	POURQUOI?
POINTS:	13. A DEFINIR
5	
	POURQUOI?
POINTS:	14. A DEFINIR
8	
	POURQUOI?

LES CARTES PROG-DEVOPS



POINTS:	15. TDD - Test Driven Développement
8	A partir d'une fonctionnalité, pensez à écrire comment elle pourrait être testé et ensuite essayez de l'implémenter.
	POURQUOI?
	Pour implémenter une fonctionnalité, on se concentre sur sa valeur.
POINTS:	16. Clean Code
5	Avec l'aide d'un élève, écrivez une partie de code et testez votre fonctionnalité.
	POURQUOI?
	Un code propre est un code facile à comprendre et facile à modifier.
	Facile à comprendre signifie que le code est facile à lire, qu'il s'agisse d'un lecteur est l'auteur original du code ou quelqu'un d'autre.

Outres suggestions:

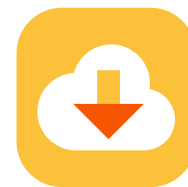
Code KATA: <https://agilepartner.github.io/craft-challenges/dev/code-kata.html>

Docker : <https://agilepartner.github.io/craft-challenges/dev/docker.html>

FizzBuzz: <https://agilepartner.github.io/craft-challenges/dev/fizz-buzz.html>

Hello World: <https://agilepartner.github.io/craft-challenges/dev/hello-world.html>

LES CARTES RES-SYS



POINTS:	17. CLOUD COMPUTING
5	Apprenez sur les différentes types de services (IaaS, PaaS, SaaS). Déployer une application dans le cloud (google - azure - amazon)
	POURQUOI?
	Cloud computing est très présent dans l'industrie.

Outres suggestions:

ROOT-ME: <https://agilepartner.github.io/craft-challenges/dev/root-me.html>