

Manifeste de la Méthode GAFA en Français

Objet: Le but de la méthode GAFA est d'enseigner le code à des étudiants ayant un niveau intermédiaire pour les faire passer à niveau professionnel.

La méthode **GAFA** s'applique sur 1 an sur une classe d'un assez grand nombre d'élève. Idéalement 60 à 80 élèves sont nécessaires pour appliquer les règles.

L'année commence avec une semaine d'intégration, pendant cette semaine d'intégration va commencer la **Fission**.

La fission ressemble beaucoup au concept du choipeau dans Harry Potter, les élèves sont divisés aléatoirement en 4 groupes de d'effectif égaux. Typiquement 4 groupes de 20 élèves.

Ces 4 groupes deviennent les GAFA, 4 **Companies** (entreprises fictives) qui les suivront tout au long de l'année. Ils devront choisir un nom d'entreprise commençant respectivement soit par G, A, F ou A. L'action suivant consiste en une élection de CEO interne.

Pendant cette semaine d'intégration, des jeux et épreuves mèneront chaque Company à travailler en équipe (en interne). L'idée est de les amener par la pratique à opter pour les méthodes agiles.

Après cette semaine l'année scolaire commence de manière effective. Cette année est constituée uniquement de sprint de similaire à ce que l'on pourrait voir en méthode SCRUM. Il n'y a aucun partiel de type universitaire. Avant chaque Sprint, une rotation de CEO est possible. L'élection d'un CTO est conseillée mais pas obligatoire.

Un sprint traite un sujet précis et est censé apporté une compétence à l'élève. Un sprint dure 2 semaines et est toujours constitué d'un **Learning Time** et d'un **Creating Time**.

Lors du **Learning Time** les élèves doivent monter en compétence au maximum sur le sujet précis.

Le **Creating Time** commence avec l'arrivée d'un sujet. Ce sujet décrit un prototype que chaque **Company** doit produire. Pendant le **Creating Time**, l'entreprise passe son temps à faire tous le nécessaire pour que le produit soit livré à temps. Le dernier jour du sprint est l'occasion de présenter le prototype, c'est le **Selling Day**.

Le **Selling Day** est un jour où les élèves ne codent pas, ils doivent mettre en œuvre une présentation de leur prototype et essayer de le vendre à un jury composé de professeurs et de professionnels de l'IT.