

DOSSIER DE PRESSE



David Larlet (biologeek) présente python et django

Claude Aubry (scrum & rock'n roll) présente scrum

23 octobre 2009 à Montpellier

Inscription et informations complémentaires sur :

<http://scrumpy.particul.es>

Particules

Quelle méthodologie adopter pour piloter un projet Web ?

Pourquoi utiliser un framework dans le développement Web ?

Quels sont les atouts de django face aux autres framework ?

Comment réaliser un backlog ?

Pour répondre à toutes ces questions Particules organise le **23 octobre** 2009 au **Terracotta Victoria Garden de Clapiers**, un séminaire gratuit et ouvert à tous (managers, chefs de projets, développeurs, IT, ...).

Django est un important projet de *framework Open Source*. Il se distingue de ses concurrents par ses nombreux outils de développement qui permettent de réaliser des applications Web rapidement et simplement.

Durant ce séminaire, David Larlet expert du *framework* et auteur du site *biologeek.com* présentera *django* et *python* et répondra aux questions.

Scrum est un processus de développement faisant partie des *méthodes agiles* qui s'inspire des valeurs collectives du rugby : *scrum* signifie mêlée.

Claude Aubry, enseigne *scrum* à l'université Paul Sabatier de Toulouse. Il organise et anime régulièrement des séminaires sur les *méthodes agiles* au travers de l'association SigmaT. Son intervention portera sur la collecte des *features* et *user stories* pour la constitution d'un *backlog*.

Dans ce dossier vous trouverez des informations complémentaires sur l'événement et sur les formations *scrum workshop* et *django workshop* qui auront lieu à **Clapiers-Montpellier** fin 2009. (*Terracotta Victoria Garden Hotel - Clapiers*)

Bonne lecture.

PRESENTATION

Claude Aubry présente Scrum David Larlet présente django

Présentation django, scrum et python à Montpellier le 23 octobre 2009

David Larlet nous propose lors de cette conférence une présentation/démonstration du *framework* qui est aujourd'hui largement utilisé dans le monde professionnel.

De la découverte à l'explication des concepts avancés, vous serez à même de vous faire votre propre opinion sur *django* grâce à des exemples d'applications simples.

Depuis 2005, la popularité de *django* n'a cessé de croître jusqu'à devenir aujourd'hui une solution incontournable dans le développement *web python*. Ses points forts sont assurément la rapidité de développement et la courbe d'apprentissage ne laissant pas le temps au débutant de se décourager.

Cette présentation fera le point sur ce qu'est *django* et sur ses grands principes de fonctionnement avant de décrire plus en détail les concepts avancés permettant de progresser et de développer agilement des applications web robustes et flexibles.

Vendredi 23 octobre de 13h30 à 17h30, Particul.es organise un séminaire gratuit consacré à *django, scrum et python*, et présenté par Claude Aubry et David Larlet.

Liens complémentaires :

<http://biologeek.com>

<http://aubryconseil.com>

PROGRAMME DE LA PRESENTATION

Date :
23/10/2009

Durée :
1/2 journée

Lieu :
Montpellier

Horaires :

- | | |
|---------------|---|
| 13h00 - 13h45 | Accueil des participants |
| 13h45 - 14h15 | Présentation de l'événement => objectifs & contexte |
| 14h15 - 14h45 | Les méthodes agiles : le Manifeste agile, la
fédération par les valeurs et principes |
| | La ScrumMania : origines de Scrum, les raisons du
succès |
| | Scrum sur le terrain : utilisations, pratiques
d'ingénierie complémentaires pour le
développement de logiciel |
| 15h00 - 15h30 | Découvrez Python :
- Automatisation de tâches d'administration système
- Développement Web
Python pour gagner du temps
Présentation de Django |
| 16h00 - 16h30 | La mécanique de Scrum avec un exemple
Les rôles (équipe, Product Owner, ScrumMaster)
Le backlog de produit
Les sprints |
| 16h45 - 17h15 | Démonstration de développement d'application Web
avec Django |
| 17h30 - 18h00 | Questions réponses Scrum |

LES INTERVENANTS

Claude Aubry (scrum & rock'n roll) :

Après un parcours de développeur, architecte et chef de projet dans différents domaines mais surtout dans l'informatique embarquée (aéronautique, télécom), Claude Aubry s'intéresse à l'ingénierie du logiciel depuis une vingtaine d'années : les méthodes, les outils, les processus de développement.

Adepte des processus itératifs depuis longtemps, étant Toulousain passionné de rugby, sa rencontre avec *Scrum* (la mêlée au rugby) était inéluctable. Depuis 2005, il se consacre entièrement à la diffusion de Scrum et des méthodes agiles, convaincu qu'elles apportent des solutions aux difficultés rencontrées dans les entreprises pour mener à bien leurs projets.

Après avoir été salarié en SSII et chez des éditeurs de logiciel, il crée aubryConseil en 1994. Claude intervient en conseil et aide les entreprises à faire la transition vers les méthodes agiles par des actions de formation, de coaching de *ScrumMaster* ou *Product Owner*, d'audit ou en animant des réunions (collecte des features et user stories, constitution du backlog et établissement des priorités, estimation et planification, le cérémonial Scrum, rétrospective).

Egalement Professeur Associé à temps partiel à l'Université Paul Sabatier de Toulouse. Il enseigne Scrum et les méthodes agiles à des étudiants de Master de l'IUP ISI (Ingénierie des Systèmes Informatiques).

Il co-organise et anime régulièrement des séminaires sur les méthodes agiles, à travers l'association *SigmaT* dont il est le président.

Il est également membre du bureau de l'association des utilisateurs de *Scrum* en France, la French SUG, et représentant pour le Sud-Ouest

Particul.es

David Larlet (biologeek) :

Issu du domaine de la biologie et de la recherche, David Larlet a découvert le web en tant qu'amateur. Cette approche lui a permis de développer une passion qui est rapidement devenue une évidence professionnelle.

Après avoir été salarié en SSII et responsable des développement d'un éditeur d'application web, il fonde sa société (welldev.fr) en 2008 afin de pouvoir choisir des projets innovants et les méthodologies et technologies employées pour les mener à bien.

Curieux du web, il s'intéresse aussi bien au front qu'au back en n'ayant pas peur de s'attaquer à des visions plus globales qui font appel au web sémantique. Il essaye de résumer tant bien que mal ses péripéties quotidiennes sur son blog : *biologeek.com*

À la recherche de qualité, il adopte la programmation dirigée par la documentation ainsi que les bonnes pratiques du langage et de la technologie employés. Ce pré-requis est gage de la pérennité de ses créations.

Privilégiant le partage et la transmission de savoir, il ne perd pas une occasion de venir échanger lors de conférences sur ses expériences et ses aspirations (cette année : EuroDjangoCon, PyConFR, RMLL, Paris-Web).

Workshop scrum

Formation limitée à 8 personnes

En bref :

elle est destinée à toute l'équipe et pas seulement au ScrumMaster,

elle inclut l'apprentissage de la technique des User Stories, particulièrement importante pour le rôle de Product Owner,

elle est basée sur de nombreux ateliers en groupe, pour définir le contenu initial du backlog, pour l'estimer (planning poker), pour définir les priorités, pour identifier les stories..

elle est pratique, on utilise le projet sur lequel travaille (ou va travailler) l'équipe pour les travaux pratiques,

elle est donnée par un animateur qui pratique Scrum (quasi) quotidiennement depuis 5 ans et a participé à une cinquantaine de projets Scrum.

Audience

Cette formation s'adresse à des équipes qui veulent appliquer Scrum. Elle leur permet de démarrer le projet dans de bonnes conditions.

La formation s'appuie sur Scrum et inclut des pratiques de XP comme les histoires d'utilisateur (user stories) et le pilotage par les tests d'acceptation (ATDD).

Informations sur le cours

Le cours dure 3 jours. Plus de la moitié du temps est consacrée à des travaux pratiques.

Envoi du support de cours (format pdf) environ une semaine avant la formation.

Particul.es

Programme

- * Les racines de l'agilité : Développement itératif, communication avec le client, collaboration et autonomie de l'équipe
- * Survol de Scrum : Scrum la méthode agile la plus populaire, théorie de Scrum, mécanique de mise en œuvre
- * Des sprints pour une release : le cycle de vie, produit, release, itération (sprint)
- * Le Product Owner : responsabilité du représentant des clients, compétences souhaitées, erreurs à éviter
- * Le ScrumMaster et l'équipe Scrum : le ScrumMaster n'est pas un chef de projet, auto-organisation de l'équipe
- * Le backlog de produit : notion de priorité, notion de taille des éléments du backlog
- * De la vision aux stories : Partager une bonne vision, identifier les features, les rôles d'utilisateurs, User story, exigences non fonctionnelles
- * La planification de release : les différents niveaux de plan, techniques d'estimation en points (planning poker), la vélocité
- * La planification de sprint
- * Le scrum quotidien (Scrum daily Meeting)
- * La revue de sprint
- * La signification de fini
- * Le pilotage par les tests : test d'acceptation (client), test unitaire (développeur), processus de test
- * La rétrospective
- * Le développement agile : utilisation d'UML et documentation, architecture évolutive et conception émergente, intégration continue, développement en binômes, refactoring

Workshop django

Formation limitée à 8 personnes

Audience

Cette formation s'adresse à des développeurs curieux de découvrir les possibilités de Python pour le Web de l'origine du projet à la mise en ligne.

L'accent sera mis sur Django mais des outils Python d'administration système seront aussi mis en pratique au cours de la formation, l'objectif étant de fournir les pistes suffisantes pour se lancer dans un projet web Python.

Informations sur le cours

Le cours dure 3 jours. Une étude de cas permettra une introduction aux concepts avancés du framework web Django.

Pré-requis

- * venir avec *Python* et *Django* installés et fonctionnels sur sa machine
- * la réalisation préalable du tutoriel *Django* est conseillée

Programme

- * rappels sur le web et son architecture
- * rappels sur les frameworks web
- * introduction aux développements dirigés par la documentation/les tests
- * brève introduction à mercurial
- * choix de l'étude de cas
- * conception des écrans
- * définition des ressources
- * écriture des tests
- * urls, modèles et ressources
- * interface d'administration auto-générée
- * vues, templates et formulaires

- * gestion de l'internationalisation
- * gestion des statiques

Particules

- * introduction aux templatetags
- * authentication
- * limitations

- * mise en production automatisée
- * rappels sur les performances
- * réutilisation d'applications existantes
- * communauté

Le programme est donné à titre indicatif et sera ajusté en fonction des capacités du groupe.