

# Scrum League™ Team Developer (icSTD™), certificering

## Franstalig examen en internationale erkenning

Praktijkcursus van 2 dagen - 14u  
Ref : SRF - Prijs 2024 : € 1 890 excl. BTW

Scrum zorgt voor een efficiënt en aanpasbaar kader om producten agile te ontwikkelen. Deze opleiding stelt u in staat om de essentiële rol van het "development team" en de hulpmiddelen, de technieken en het zelfbeheer ervan onder de knie te krijgen. U zult ook het Scrum League™ "icSTD" Scrum team developer-certificeringsexamen afleggen.

### PEDAGOGISCHE DOELSTELLINGEN

Na afloop van de opleiding kan de cursist:

Het Scrum-framework begrijpen

De rol van agile ontwikkelaar begrijpen

De agile ontwerp-, ontwikkelings- en testpraktijken begrijpen

In staat zijn om uw actie in een agile project als lid van het ontwikkelingsteam plannen

U voorbereiden en het Scrum League™ "icSTD"-examen afleggen

### PEDAGOGISCHE METHODEN

Participatieve uiteenzetting met feedback en controle van het inzicht aan de hand van oefeningen naarmate de opleiding vordert, en een proefexamen met becommentarieerde antwoorden.

### CERTIFICERING

Deze cursus bereidt de deelnemers voor op de certificering als Scrum League™ "icSTD". Het examen, in het Frans, is inbegrepen en wordt afgelegd op het einde van de cursus. Het bestaat uit een MC-vragenlijst van 45 vragen en duurt 45 minuten. Er moet een score van ten minste 85% juiste antwoorden worden behaald om te slagen.

## HET PROGRAMMA

laatste update: 11/2021

### 1) Overzicht van agile

- Nieuwe behoeften.
  - De agile cultuur (invoering van een verandering, kenmerken).
  - Principes en voordelen.
  - De oorsprong en het manifest.
  - Implementatie van agile: geschikte voorbeelden, ongeschikte voorbeelden.
- Kennismaking met de concepten van agile*

### 2) Voorstelling van het Scrum-memento

- Scrum, een empirisch proces: pijlers en waarden.
- De verschillende rollen binnen Scrum: de product owner, de Scrum master en het ontwikkelingsteam.
- Voorstelling van gebeurtenissen: sprint, sprint planning, sprintbeoordeling, terugblik en dagelijkse scrum.
- Voorstelling van artefacten: productbacklog, sprintbacklog en verhoging.
- Andere begrippen: sprint 0, definitie van "klaar" (definition of done), user story, schatting en snelheid.

### DEELNEMERS

Ontwikkelaars, architecten, testers, analisten, Scrum masters, methode-/kwaliteitsmanagers.

### VOORAFGAANDE VEREISTEN

Over een minimum aan kennis van de agile-grondbeginselen beschikken en ervaring met softwareontwikkeling hebben.

### VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vak kennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

### BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ... De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

### PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

### TOEGANGSMODALITEITEN EN -TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

### TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

- Definitie van een gebeurtenis en een artefact.

*Analyse van Scrum.*

### 3) Architectuur en ontwikkeling

- Technische schuld: concept en gevolgen.
- Voorbeelden van best practices op het gebied van code: gemeenschappelijke regels, modellen (SOLID en GRAPS) en refactoring.
- Gelaagde architectuur (layering architecture), spike-principe, cross-cutting concern.
- Verwerking van bugs: bugrapport en levenscyclus van een bug.
- Codekwaliteit, cyclomatische complexiteit, codedekking.
- Andere voorbeelden: design pattern (of ontwerppatroon) en pair-programming (of programmering per paar).
- Begrippen koppeling en cohesie.
- Maatregelen voor technische schuld.

*De slechte geuren van de code.*

### 4) Tests en integratie

- Classificatie van tests.
- Principe van de Test driven development (TDD): concepten en voordelen.
- Continue integratie en automatisering: concepten en voordelen.
- Infrastructuur en hulpmiddelen.
- Behaviour driven development (BDD) en Acceptance test driven development (ATDD).
- Configuratiebeheer.

*User stories en tests.*

### 5) Voorbereiding op de certificering

- Inschrijving voor het examen.
- Praktijksituatie, proefexamen met becommentarieerde correctie.

*Proefexamen.*

### 6) Scrum League™ "icSTD"-examen

- Herhaling van de examenregels en voorwaarden voor het behalen van de certificering.
- Enkele tips.
- Het Scrum League™ "icSTD"-examen (Scrum team developer-examen) afleggen.

*Officieel examen.*

## DATA

---

KLAS OP AFSTAND

2024 : 24 jun, 23 sep, 19 dec

BRUSSEL

2024 : 24 jun, 23 sep, 19 dec