



Craft : Principes de la Clean Architecture et Bonnes Pratiques de Conception Logicielle

Lien :
<https://innov-maroc.com/formation/craft-principes-de-la-clean-architecture-et-bonnes-pratiques-d-e-conception-logicielle>

DURÉE
3 jours (21h)

RÉFÉRENCE
DEV343

CATÉGORIE
**Qualité Logicielle,
Qualité du Code**

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- ✓ Identifier les enjeux liés à la conception d'architectures logicielles maintenables et évolutives
- ✓ Comprendre les principes fondamentaux de la Clean Architecture et savoir les mettre en œuvre
- ✓ Différencier les principales architectures (N-tiers, Hexagonale, Clean) et choisir la plus adaptée au contexte
- ✓ Appliquer les principes SOLID et la séparation claire des responsabilités
- ✓ Concevoir des applications centrées sur le domaine métier grâce aux use cases
- ✓ Acquérir des compétences pratiques pour refactoriser et améliorer une base de code existante

POUR QUI ?

- ✓ Développeurs confirmés et Lead Developers
- ✓ Architectes logiciels
- ✓ Chefs de projets techniques
- ✓ Testeurs avec une fibre développement souhaitant monter en compétence sur la conception logicielle

INNNOV MARROC



☰ Programme détaillé

1 / INTRODUCTION AUX ENJEUX DE L'ARCHITECTURE

- Pourquoi l'architecture influence la qualité et la maintenabilité
- Coûts d'une mauvaise conception (rigidité, dette technique, lenteur de delivery)
- Différence entre design technique et design métier

2 / PRINCIPES DE CONCEPTION LOGICIELLE

- Principes SOLID : application concrète au niveau de l'architecture
- Cohésion vs couplage : comment équilibrer
- Domain Driven Design (DDD) comme socle d'architecture

3 / ÉTAT DES LIEUX DES ARCHITECTURES LOGICIELLES

- Pas d'architecture : impacts et limites
- Architecture en couches (N-tiers) : principes, avantages, inconvénients
- Architecture hexagonale : principes, adaptateurs et ports
- Introduction à la Clean Architecture : définitions et objectifs

4 / COMPOSANTS CLÉS DE LA CLEAN ARCHITECTURE

- Séparation entre domaine, application et infrastructure
- Entités, use cases, interfaces
- Notion de dépendances inversées et gestion des frontières

5 / ORGANISER SON CODE AVEC UNE SCREAMING ARCHITECTURE

- Pourquoi et comment rendre le domaine central dans la structure du projet
- Comparaison avec une architecture MVC traditionnelle
- Patterns de structuration de projet

6 / ATELIER PRATIQUE : MISE EN PLACE D'UNE CLEAN ARCHITECTURE

- Définition d'un cas métier simple (exemple : gestion de commandes)
- Implémentation pas à pas : entités, cas d'usage, interfaces
- Intégration avec une infrastructure existante (base de données, API externe)

7 / GOUVERNANCE ET QUALITÉ LOGICIELLE

- Lien entre architecture et dette technique
- Architecture comme outil de communication entre équipes
- Options et évolutivité : concevoir pour durer

8 / STRATÉGIES DE MIGRATION VERS LA CLEAN ARCHITECTURE

- Refactoriser une application existante : bonnes pratiques et pièges
- Découper progressivement sans tout réécrire
- Exemple de migration d'un module monolithique

9 / ATELIER AVANCÉ : CONCEPTION D'UNE APPLICATION COMPLEXE

- Mise en pratique collective autour d'un cas plus riche
- Identification des entités et use cases
- Mise en œuvre d'interactions entre plusieurs modules

10 / BONNES PRATIQUES ET PIÈGES À ÉVITER

- Anti-patterns fréquents dans les projets Clean Architecture
- Retour d'expérience terrain

- Recommandations pour maintenir une architecture vivante

Approche pédagogique

- ✓ Support Ecrit et Projection
- ✓ Exposés Interactifs, Podcasts et Vidéos
- ✓ Brainstorming et Jeux de Rôle
- ✓ Cas Pratiques et Labs inclus pour leur impact opérationnel
- ✓ Test de Validation des Acquis des Connaissances

Prochaines dates programmées

📅 02 au 04 Sep. 2026

📍 Distanciel

📅 28 au 30 Oct. 2026

📍 Distanciel

📅 Autres dates possibles sur demande. Contactez-nous pour organiser une session intra-entreprise.

Réservation & Renseignements

📞 Téléphone : +212 522 247 210

✉ Email : contact@innov-maroc.com

🌐 Web : <https://www.innov-maroc.com>