

COMPRENDRE L'AGILITÉ

Les méthodes dites " agiles " ont des avantages certains car elles permettent d'organiser le besoin et de faciliter l'acceptation du changement issu des projets informatiques. Ce stage, après avoir exposé les principes de base partagés par les méthodes agiles, présente de façon détaillée les méthodes eXtreme Programming et Scrum. Les concepts et les techniques des autres méthodes agiles.

DURÉE

2 JOURS

PÉDAGOGIE

PRATIQUE : 40%
THÉORIE : 60%

INTER & INTRA ENTREPRISE

QUELS SONT LES OBJECTIFS ET LES COMPETENCES VISEES ?

- Appréhender les principaux concepts des méthodes agiles
- S'impliquer dans une approche agile
- Mettre en œuvre un processus projet

POURQUOI CHOISIR CETTE FORMATION ?

- Des intervenants expérimentés
- Méthodes, outils et animations adaptés au présentiel
- Pauses et déjeuners offerts pour les sessions en présentiel.

A QUI S'ADRESSE CETTE FORMATION ?

PUBLIC

- Directeurs informatiques, directeurs Systèmes d'information, directeurs et chefs de projets, mais aussi toute personne voulant prendre connaissance ou s'impliquer dans une approche 'Agile' pour mettre en œuvre un processus projet.

PREREQUIS

- Aucun prérequis nécessaire.

PROGRAMME COMPLET

Introduction

- Des approches plus adaptées aux nouvelles technologies. Principes. Communication. Compétence et implication des ressources. Démarche itérative et incrémentale.
- Acceptation du changement.
- Panorama. Présentation des principales méthodes agiles : Crystal Clear, XP, Scrum, FDD, DSDM, RAD

EXTREME PROGRAMMING : Qu'est-ce que c'est ?

- Ensemble de bonnes pratiques de développement, améliorer la qualité des produits.
- Définir le contexte d'utilisation de la méthode. Mesurer et mettre en place les conditions de réussite.
- Un processus projet continu. Conception, validation et intégration en continu. Itération de développement et de livraison. Amélioration du code par la réécriture.
- Une rétroaction constante. Le pilotage par les tests, une planification par les scénarios clients, l'intégration du client, la programmation en binôme.
- L'évaluation des charges et des délais. Estimation des scénarios. Vitesse individuelle et équipe.
- Les acteurs. Rôles et responsabilités.

Activité : Description de scénarios par des users stories.

SCRUM : Qu'est-ce que c'est ?

- Caractéristiques. Acteurs et rôles. Le Product Owner. Le ScrumMaster
- Backlog du produit. Les stories, les features. backlog du sprint, les tâches
- Évaluation de la taille des stories : le planning poker. Évaluation de la charge : capacité et vitesse de l'équipe.
- Planification d'une release, planification d'un sprint, revue, rétrospective, planification journalière : le Scrum. Le plan de release
- Le suivi : les burndown chart de release, de sprint
- La signification du fini d'une release, d'un sprint, les tests d'acceptation
- **Activités** : Réaliser le sprint 0 : identifier les features / Estimer la tailles des stories : planning poker / Construire un plan de release / Elaborer un backlog de sprint / Réaliser des tests d'acceptation.

Qu'est-ce qu'une story ?

- Comment décrire les fonctions attendues dans la nouvelle application.
- Description globale et description détaillée : les users stories, les use case d'UML.
- Les différents états d'une story ; déterminer la valeur d'une story ; le modèle de Kano

Comment intégrer un logiciel ?

- Programmation : développement piloté par les tests, conception simple, remaniement
- Collaboration : programmation en binôme, responsabilité collective du code, règle de codage, métaphore, intégration continue.

Comment appréhender l'adaptation et la transition ?

- Les adaptations d'une méthode agile au contexte. Agile et la sous traitance.
- Les outils
- Comment assurer la transition vers agile

Quelles sont les autres méthodes à connaître ?

- RAD : à l'origine des méthodes agiles. Principaux concepts : time box, démarche participative, acteurs.
- DSDM : une évolution de la méthode RAD
- LEAN : un ensemble de valeurs partagées.
- CRYSTAL : un ensemble de méthodes adaptées
- FDD : un processus pilotés par les features.

Conclusion

- Les réponses agiles à la stratégie de l'entreprise et aux risques projets.
- Les critères d'éligibilité d'un projet à la méthode agile

Pour plus de renseignements, n'hésitez pas à nous contacter ;



01 53 63 37 80



formation@isis-formation.fr