

Formation Agile : Mise en oeuvre de méthodes agiles

Durée :	3 jours (21 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 175,00 € HT (standard) 1 740,00 € HT (remisé)
Public :	Chefs de projets, responsables MOA
Pré-requis :	Notions de gestion de projets
Objectifs :	Acquérir les concepts et bonnes pratiques pour appliquer des méthodes agiles
Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	 Formation synchrone en présentiel et distanciel. Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. Un formateur expert.
Modalités d'évaluation :	 Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat de acquis
Référence :	AGI768-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
Contacts:	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en

Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Comprendre les méthodes agiles

Méthodes traditionnelles de développement logiciel : évolution, cascade, limitations

Extension des méthodes traditionnelles, bénéfices

Agilité: intérêt, composantes

Manifeste Agile

Valeurs agiles, enjeux et principes

Panorama des méthodes agiles

Scrum : étude, caractéristiques

XP : esprit, caractéristiques

Critères de choix d'une méthode agile (ou pas)

Illustration de cascade/d'agilité sur un cas type

Mettre en œuvre les méthodes agiles

L'équipe agile : composantes, rôles de parties prenantes

Auto-organisation de l'équipe

Planification avec les méthodes agiles : niveaux, alignement des actions

Vision et cadrage fonctionnel du projet

Principes des itérations, enjeux

Problématiques du développement par itération

Dissection d'une itération, constitution du backlog User stories

Planning Game, Planning Poker

Estimation de l'effort, et de la valeur

Avantages et limites des stratégies de priorisation

Recette d'itération

Bonnes pratiques pour la rétrospective de fin d'itération

Limites, domaines d'application du développement par itération

Pratiques agiles : Client sur site, Pair Programming, Refactoring constant, Conventions de code, Propriété collective du code

Tester en agile, utiliser l'intégration continue

Types de tests par besoins

Test Driven Development

Automatisation des tests de recette : principes, avantages et limites

Solutions d'automatisation des tests : Fitness, GreenPepper Spécifications fonctionnelles détaillées : nouvelle approche

Intégration continue : principe, importance

Plate-forme d'intégration continue : fonctionnalités, points critiques

Mise en oeuvre de solutions d'intégration continue

Bonnes pratiques, pièges à éviter, limites

Piloter un projet en agile

Tableau de tâches

Burn down chart

Mesure de la vélocité

Mesure de couverture de tests

Facilitateur/ScrumMaster: raisons, qualités/compétences, rôles

Outils pour les méthodes agiles

Conséquences sur les coûts et les délais

Connaître les bonnes pratiques

Principales objections et comment y répondre : direction, documentation, architecture, compatibilité CMMI, temps de réunions

Règles de survie pour bien commencer : sensibilisation, choix du projet, constitution de l'équipe, accompagnement, management, mesure des bénéfices

Eviter les écueils courants : manque de constance, pression de livraison, généralisation hâtive

Impact organisationnel des méthodes agiles : hiérachique, gouvernance/décision,

relationnel client, outils

Conduite du changement