

Séminaire Agile

Introduction aux méthodes agiles

Les changements fréquents d'exigences et les évolutions techniques ne permettent plus de conduire un projet de manière classique.

Pour prendre en compte les changements, le chef de projet doit adopter de nouvelles pratiques.

Ce séminaire présente les origines de la pensée agile, les principes et pratiques communs au travers de méthodes aujourd'hui répandues.

Détails

- Code : S-AGIL
- Durée : 1 jour (7 heures)

Public

- Chefs de projets
- Décideurs
- Experts Métiers

Pré-requis

- Connaissance de la gestion de projets informatiques

Objectifs

- Comprendre les concepts et enjeux des méthodes dites agiles
- Savoir utiliser et adapter à son contexte des pratiques efficaces de gestion de projet
- Aborder les enjeux de la qualité et de la formalisation : assurance et contrôle, mesure, amélioration

Programme

Introduction

- Méthode classique, rappels
- Cycle en V, Processus en cascade
- Gestion de projets
- Discussion autour des points forts et faiblesses

La pensée « agile »

- Origines et historique
- Valeurs et principes communs
- Panorama des méthodes

Best Practices

- Développement Itératif et incrémental
- User Stories, l'expression de besoins « agile »
 - Qu'est-ce qu'une user-story ?
 - Utilisateur, Acteur, Rôle
 - Gérer les priorités
 - Stories, thèmes et épopées
 - Critères de satisfaction
 - Outils
- Pilotage de projets par les risques
 - Principes
 - Identifier les risques
 - Mener le pilotage projet par les risques
- Intégration continue et développement guidé par les tests

L'Unified Process (UP)

- Présentation, historique, rappels sur UML
- Les pratiques UP
- Forces et faiblesses de UP

L'eXtreme Programming (XP)

- Présentation, Terminologie, Valeurs
- Les pratiques XP, dont
 - Cycles courts
 - Intégration continue
 - Développement initié par les tests (Test Driven Development)
 - Codage/Revue en parallèle par binômes (Pair programming)
- Forces et faiblesses de XP

Scrum

- Présentation, Terminologie
 - Sprint, Backlog produit, Backlog de sprint, Product Owner, Scrummaster, mêlée, rétrospective, review meeting
- Le cadre organisationnel
 - La constitution de l'équipe, les rôles
 - Réunions, Artefacts
 - Construction et fonctionnement d'un Sprint
- Planification
 - Cycle de planification
 - Indicateurs : points de story, vélocité, beurdones
 - Jeu de planification (Planning game)
 - Organisation
- Forces et faiblesses de Scrum

Conclusion

- Conseils pour
 - choisir et adapter une méthodologie projet
 - exploiter tout ou partie d'une méthode agile
 - initier une démarche qualité associée

Modalités

- **Type d'action** :Acquisition des connaissances
- **Moyens de la formation** :Formation présentielle – 1 poste par stagiaire – 1 vidéo projecteur – Support de cours fourni à chaque stagiaire
- **Modalités pédagogiques** :Exposés – Cas pratiques – Synthèse
- **Validation** :Exercices de validation – Attestation de stages