

MÉTHODES AGILES POUR LES ÉQUIPES DE DÉVELOPPEMENT

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'utiliser Agile dans un contexte de gestion de projet de développement numérique, d'utiliser les standards Scrum et XP, outils et bonnes pratiques dans la conduite de changement vers l'agilité, d'identifier l'influence des méthodes Agiles sur l'entreprise.

Population visée

Chef de projet ou membres d'une équipe technique voulant étudier la possibilité de l'introduction des méthodes de développement Agile.

Pré-requis

Avoir de bonnes connaissances dans la gestion de projet de développement.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur expérimenté spécialiste des méthodes Agiles et de la conception Web.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Les méthodes Agile

- Manifeste Agile
- Pourquoi devenir Agile ?
- Adapter la méthode à votre organisation
- Des méthodes en cascade aux méthodes agiles
- Amélioration constante
- Intégration avec CMMI et Lean

Travail d'équipe

- Constitution des équipes
- Gérer une équipe « auto organisée »
- Articulations de plusieurs équipes
- Responsabilité collective du code
- Evaluation des membres de l'équipe

Conduite du changement

- Adaptation : awareness, desire, ability, promotion,

Transfer

- Les difficultés rencontrées
- Comment gérer les résistances
- Comment communiquer sur le changement
- Comment généraliser l'adoption de la méthode
- Comment choisir le projet et l'équipe avec qui commencer

Scrum

- Séquences de travail
- Planification itérative
- Les rôles : ScrumMaster et Product Owner
- Sprints
- Backlog de produit et de sprint
- Réunions : Daily Scrum, rétrospective
- Burndown Chart

eXtreme Programming

- Pousser à l'extrême des notions existantes.
- Séquences de travail
- Les 13 pratiques de l'XP
- Pair Programming (programmation en binôme)
- User Stories
- Métaphores
- Pics architecturaux

Techniques à mettre en oeuvre

- Test-Driven Development (Programmation dirigée par les tests)
- Refactoring (Réécriture de code)
- Intégration continue