

Durée : 1 jour(s)

Objectifs

Découvrir les enjeux et les contraintes des projets informatiques d'aujourd'hui ainsi que les valeurs et principes de la philosophie AGILE

Pré-requis

Maîtres d'ouvrages, décideur, chef de projet, architecte
Formation initiale ou culture générale en développement informatique requise

Plan de cours

1. Introduction

Méthode classique, rappels
Cycle en V, Processus en cascade
Gestion de projets

2. « L'agilité »

Origines et historique
Valeurs et principes communs
Panorama des méthodes

3. 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

4. L'eXtreme Programming XP

Cycles courts
Intégration continue
Développement initié par les tests : TestDD
Pair programming
Forces et faiblesses de XP

5. Scrum

Présentation, Terminologie
Le cadre organisationnel
La constitution de l'équipe, les rôles
Réunions, Artefacts
Construction et fonctionnement d'un Sprint

6. Planification

Cycle de planification
Indicateurs : points ,vélocité
Planning game
Organisation

7. Forces et faiblesses de Scrum

8. Conseils pour
Choisir et adapter une méthodologie projet
Exploiter tout ou partie d'une méthode AGILE