

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