

# AGILE - PRÉSENTATION

Durée

1 jour

Référence Formation

5-VT-CONC

## Objectifs

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

## Participants

Maîtres d'ouvrages, décideurs, chefs de projet, architectes

## Pré-requis

Formation initiale ou culture générale en développement informatique requise

## Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM.

Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

## PROGRAMME

### - Introduction

Méthodes classique, rappels

Cycle en V, Processus en cascade

Gestion de projets

### - « L'agilité »

Origines et historique

Valeurs et principes communs

Panorama des méthodes

### - L'expression de besoins « AGILE »

Qu'est-ce qu'une user-story ?

Utilisateur, Acteur, Rôle

Gérer les priorités

Stories, thèmes et épopées

## CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

[version 2023]

Critères de satisfaction

Outils

- **L'eXtreme Programming XP**

Cycles courts

Intégration continue

Développement initié par les tests : TestDD

Pair programming

Forces et faiblesses de XP

- **Scrum**

Présentation, terminologie

Le cadre organisationnel

La constitution de l'équipe, les rôles

Réunions, artefacts

Construction et fonctionnement d'un Sprint

- **Planification**

Cycle de planification

Indicateurs : points, vitesse

Planning game

Organisation

- **Forces et faiblesses de Scrum**

- **Conseils pour**

Conseils pour

Choisir et adapter une méthodologie projet

Exploiter tout ou partie d'une méthode AGILE