

INTRODUCTION AUX MÉTHODES AGILES

Durée	1 jour	Référence Formation	5-AG-100
--------------	---------------	----------------------------	-----------------

Objectifs

Grâce à cette formation vous pourrez
Anticiper les interrogations sur Scrum et l'Agilité.

Participants

Toutes personnes ayant l'opportunité d'évoluer dans un projet agile.

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
- 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, vélocité
- Planning game
- Organisation

Forces et faiblesses de Scrum

- Choisir et adapter une méthodologie projet
- Exploiter tout ou partie d'une méthode AGILE



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 2025