

MÉTHODES AGILES PAR L'EXEMPLE

Mise en situation autour
d'un atelier Lego ®

« Apprendre en faisant », tel est le parti-pris pédagogique de cette formation. Vous serez acteur au sein d'un projet fil rouge qui vous permettra de vous projeter dans le mode Agile. La découverte des principes itératifs Agile est amenée par une première phase empirique et ludique, basée sur une construction en LEGO®. Ensuite, vous consoliderez vos acquis par la présentation des concepts Agiles avec une étude de cas sur un projet «SI».

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Appréhender les concepts des méthodes Agiles
- Communiquer les exigences du client en mode Agile
- Evaluer les charges de travail et construire des planifications
- Mettre en œuvre une démarche itérative et d'amélioration continue
- Bien utiliser les outils de management visuel

DÉLAIS ET MODALITÉS D'ACCÈS

- Délais : 2 à 8 semaines selon le financement demandé
- Accessibilité PSH : DSI Group étudiera l'adaptation des moyens de la prestation pour les personnes en situation de handicap.



FORMATION

PUBLIC CONCERNÉ

Chef de projets, développeurs, testeurs, ...

PRÉ-REQUIS

Aucune connaissance particulière.

DURÉE

2 jours

FRAIS DE PARTICIPATION

1590 € HT

INTERVENANT

Stéphane JOYEUX
Formateur certifié ScrumMaster®

INSCRIPTIONS

formation@group-dsi.com

DÉROULÉ

Jour 1

INTRODUCTION

- La rupture culturelle par rapport aux méthodes classiques de gestion de projet.
- L'alliance Agile, le manifeste Agile.
- Panorama des principales méthodes Agiles : Scrum, XP...

PREMIÈRE APPROCHE AUTOUR D'UN EXEMPLE "LEGO®"

- Concepts Agiles : les acteurs, la démarche, les artefacts.
- Présentation de la mise en situation Agile. Répartition des rôles.
- Evaluation par l'équipe d'une 1ère estimation. Planification des itérations.
- A l'aide de LEGO®, l'équipe réalise le 1er sprint.
- Présentation du produit au client (revue).
- Après la rétrospective, l'équipe actualise le Backlog.
- Conduite d'autres itérations.

FORMALISATION DES EXIGENCES

- Notions de Story, Epic, User Stories.
- Valeur d'une story, la Business Value, la priorisation.
- Backlog initial : le construire et le mettre à jour.
- Tests d'acceptation : une aide à l'expression des besoins, une approche pour valider les exigences.

PLANIFICATION DES RELEASES

- Découpage du projet en releases.
- Définition des sprints.
- Evaluation des stories : le Planning Poker

www.group-dsi.com

Jour 2

PLANIFICATION ET ORGANISATION DES ITÉRATIONS

- Construction du Backlog de sprint, identification des tâches, planification.
- Amélioration continue : l'animation des revues et les rétrospectives de fin d'itération.
- Le daily Scrum ou standing meeting.
- Organisation du développement.
- Utilisation d'un Kanban.

SUIVI DU PROJET ET CLÔTURE

- Préciser la définition du fini (done), d'une release, d'un sprint, d'une tâche...
- Indicateurs d'avancement : la release et le sprint Burndown Chart, le Work In Progress de Kanban

COMPLÉMENTS

- Principes d'ingénierie Agile.
- Mise en œuvre : présentation des outils Agiles.

