

Stage pratique de 2 jour(s)
Réf : MAG

Participants

Directeurs informatiques, directeurs SI, directeurs et chefs de projets. Toute personne voulant prendre connaissance ou s'impliquer dans une approche Agile, pour mettre en oeuvre un processus projet.

Pré-requis

Connaissances de base en gestion de projet logiciel. Expérience souhaitable.

Prix 2012 : 1410€ HT

Eligible DIF

Dates des sessions

Paris

27 sep. 2012, 29 nov. 2012
28 fév. 2013, 25 avr. 2013
27 juin 2013

Aix

29 nov. 2012, 21 fév. 2013
30 mai 2013

Bordeaux

15 nov. 2012, 7 fév. 2013
16 mai 2013

Bruxelles

15 nov. 2012, 7 fév. 2013
16 mai 2013

Genève

15 nov. 2012, 7 fév. 2013
16 mai 2013

Lille

15 nov. 2012, 7 fév. 2013
16 mai 2013

Luxembourg

15 nov. 2012, 7 fév. 2013
16 mai 2013

Lyon

20 sep. 2012, 29 nov. 2012
21 fév. 2013, 30 mai 2013

Nantes

15 nov. 2012, 28 fév. 2013
25 avr. 2013

Rennes

15 nov. 2012, 28 fév. 2013
25 avr. 2013

Sophia-antipolis

20 sep. 2012, 29 nov. 2012
21 fév. 2013, 30 mai 2013

Strasbourg

15 nov. 2012, 7 fév. 2013
16 mai 2013

Toulouse

15 nov. 2012, 7 fév. 2013
16 mai 2013

Méthodes agiles de gestion de projets

OBJECTIFS

Les méthodes dites "agiles" ont des avantages certains car elles permettent de mieux maîtriser les délais, les coûts et la production des projets informatiques. Ce stage, après avoir exposé les principes de base partagés par les méthodes agiles, présente de façon détaillée les méthodes eXtreme Programming et Scrum.

1) Introduction

2) eXtreme Programming

3) Scrum

4) L'ingénierie du logiciel

5) RAD (Rapid Application Development)

6) RUP (Rational Unified Project)

7) Un bilan

1) Introduction

- Des approches plus adaptées aux nouvelles technologies. Principes. Communication. Compétence et implication des ressources. Démarche itérative et incrémentale. Acceptation du changement.
- Panorama. Présentation des principales méthodes agiles : Crystal Clear, XP, Scrum, FDD, DSDM, RAD, ASD.

2) eXtreme Programming

- Bonnes pratiques de développement. Qualité.
- Définir le contexte d'utilisation de la méthode. Mesurer et mettre en place les conditions de réussite.
- Un processus projet continu. Conception, validation et intégration en continu. Itération de développement et de livraison. Amélioration du code par la réécriture.
- Une rétroaction constante. Le pilotage par les tests, une planification par les scénarios clients, l'intégration du client, la programmation en binôme.
- L'évaluation des charges et des délais. Estimation des scénarios. Vitesse individuelle et équipe.
- Les acteurs. Rôles et responsabilités.

Etude de cas

Description de scénarios par des users stories.

3) Scrum

- Caractéristiques. Acteurs et rôles. Le Product Owner. ScrumMaster.
- Backlog du produit. Les stories, les features. backlog du sprint, les tâches.
- Evaluation de la taille des stories : le planning poker. Evaluation de la charge.
- Planification d'une release, planification d'un sprint. Revue, rétrospective.
- Le suivi : les burndown chart de release, de sprint.
- La signification du fini d'une release, d'un sprint, les tests d'acceptation.
- Adaptation de scrum au contexte. La sous-traitance.
- Les outils.

Etude de cas

Réaliser le sprint 0 : identifier les features. Estimer la taille des stories : planning poker. Construire un plan de release. Elaborer un backlog de sprint.

4) L'ingénierie du logiciel

- Programmation : développement piloté par les tests, conception simple, remaniement.
- Collaboration : programmation en binôme, responsabilité collective du code, règle de codage, métaphore, intégration continue.

5) RAD (Rapid Application Development)

- RAD : à l'origine des méthodes agiles. Principaux concepts : time box, démarche participative, acteurs.
- DSDM, une évolution de la méthode RAD.

6) RUP (Rational Unified Project)

- RUP : une méthode unifiée mettant en oeuvre des concepts agiles. Analyse et comparaison.

7) Un bilan

- Les réponses agiles aux risques projets.
- Les facteurs de succès d'un projet agile.