

Agile - Présentation



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

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



PUBLIC CONCERNE

- Maîtres d'ouvrages, décideur, chef de projet, architecte



PREREQUIS

- Formation initiale ou culture générale en développement informatique requise



MOYENS PEDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



MODALITES D'EVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



ACCESSIBILITE

- Les personnes en situation d'handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



CERTIFICATION POSSIBLE

- Pearson vue

Agile - Présentation

1. INTRODUCTION

- ☐ Méthode classique, rappels
- ☐ Cycle en V, Processus en cascade
- ☐ Gestion de projets

2. « L'AGILITE »

- ☐ 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

- ☐ 8. Conseils pour
- ☐ Choisir et adapter une méthodologie projet
- ☐ Exploiter tout ou partie d'une méthode AGILE