

Agile - eXtreme Programming



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Comprendre les principes des méthodes agiles et de la méthode eXtreme Programming tout en assimilant leurs avantages et leurs enjeux



PUBLIC CONCERNE

- Chefs de projet, développeur



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'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Évaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Évaluation formative tout au long de la formation,
- Évaluation 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 de 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

- Aucune

Agile - eXtreme Programming

INTRODUCTION

- Les limites des démarches "par phases"
- Les pratiques d'XP
- Les valeurs d'XP

ORGANISATION DE L'EQUIPE

- Les principaux rôles XP
- Répartition des rôles
- Comparaison avec une organisation d'équipe classique

PROGRAMMATION

- Pratiques de programmation
- Développement piloté par les tests
- Conception simple
- Refactoring

LES TESTS

- Test Driven Development
- Théorie
- La bibliothèque xUnit
- Refactoring
- Les Objets Mock

PRATIQUES COLLABORATIVES

- Travail d'équipe
- Métaphore
- Programmation en binôme
- Responsabilité collective du code
- Règles de codage
- Intégration continue

GESTION DE PROJET

- Les pratiques XP de gestion du projet
- Client sur site
- Rythme durable
- Livraisons fréquentes
- Planification itérative

BILAN - INTERETS ET AVANTAGES

- Bilan Technique
- Bilan Managérial / Gestion de projet
- Bilan Humain
- Bilan Financier