

Stage pratique de 8 jour(s)
Réf : KGI

Participants

Directeurs et chefs de projets, managers et toute personne voulant prendre connaissance ou s'impliquer dans une approche Agile pour mettre en œuvre un processus projet.

Pré-requis

Connaissances de base en gestion de projet logiciel.

Prix 2019 : 3740€ HT

Dates des sessions

PARIS

07 nov. 2019, 09 jan. 2020
02 avr. 2020, 09 juil. 2020

Modalités d'évaluation

Pour les certifications, des examens blancs permettent de mesurer le degré de préparation. Pour les cycles certifiants, une journée d'examen est mise en place.

Compétences du formateur

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

Moyens pédagogiques et techniques

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.

- A l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui

Cycle certifiant Chef de projet méthodes Agiles

Ce cycle vous permettra de maîtriser et appliquer les méthodes agiles dans vos projets. A l'issue du parcours, vous saurez appliquer les principes agiles et organiser le projet en itérations pour intégrer les feedback du client en continu. Vous appréhendez aussi comment organiser les tests en mode agile et découvrirez les attitudes de leader à adopter pour faciliter la collaboration dans votre équipe.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Connaître les différents rôles de la méthode Scrum et les principes de la gestion d'équipe Agile
Décrire un scénario par une user story et la prioriser
Elaborer le contenu d'un Sprint et le planifier
Planifier des tests et écrire les règles d'un programme à réaliser
Accompagner l'équipe agile et désamorcer les conflits
Mettre en œuvre les principes de la rétrospective et de l'amélioration continue

1) Les pratiques Agiles

2) eXtreme Programming

3) Présentation de Scrum

4) Organisation d'une démarche de tests Agile

5) Les différents types de tests et leur mise en œuvre en mode Agile

6) Mise en œuvre des tests

7) Gestion d'une équipe

8) Agilité et organisation de projet

Méthodes pédagogiques

Le socle des connaissances sur les principes agiles est fondamental. Le stage correspondant, réf MAG, doit être suivi en premier. Les cours suivants, TAG et CHL, peuvent être suivis dans un ordre indifférent.

1) Les pratiques Agiles

- La gestion de projet classique (cycle en V, cycle en Y, le RUP).
- Panorama. Présentation des principales méthodes Agiles : Crystal Clear, XP, Scrum, FDD, DSDM, RAD, ASD.
- Le manifeste Agile.
- Les différents acteurs : rôle et fonction.
- Itérations et incréments.
- Programmation en binôme, responsabilité collective du code, règle de codage, métaphore, intégration continue.
- Développement piloté par les tests, conception simple, remaniement.
- Valeurs et principes de l'agilité dans la gestion de projet.
- Gestion de projet agile et gestion du temps.
- Les réponses agiles aux risques projets.
- Les facteurs de succès d'un projet agile.

Travaux pratiques

Atelier d'introduction de l'agilité sur un projet : valeur de l'équipe et brainstorming sur la qualité du produit.

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.
- Le pilotage par les tests, une planification par les scénarii clients, l'intégration du client, le pair programming.
- L'évaluation des charges et des délais. Estimation des scénarios. Vitesse individuelle et équipe.
- Les acteurs. Rôles et responsabilités.
- Les tests dans XP.

Travaux pratiques

Description de scénarios par des User Stories.

3) Présentation de 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.
- 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.
- Les tests d'acceptation.

Travaux pratiques

Réaliser le sprint 0 : identifier les features. Estimer la taille des stories : Planning Poker. Construire un plan de release. Elaborer un Backlog de sprint.

est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.

- Une feuille d'émergence par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

4) Organisation d'une démarche de tests Agile

- Plan projet de test.
- Plans et cas de test. Jeu de données.
- Modélisation poussée par les tests.
- Organisation d'une campagne.
- Rapport de test et de campagne.
- Signalement.
- Ingénierie et cycles Agiles.
- Vérification et validation.

5) Les différents types de tests et leur mise en œuvre en mode Agile

- Tests basés sur les modèles.
- Tests exploratoires.
- Partitions, limites.
- Tests Agiles et documentation.
- Table de décision.
- Tests par simulation.
- Adaptation de la démarche de test Agile au contexte de l'entreprise.

6) Mise en œuvre des tests

- Outils automatisés pour le test.
- Tests Agiles pendant le codage.
- Interfacer le code et les tests fonctionnels.
- Simplifier la mise en œuvre des jeux de données.
- Exécuter les tests.
- Contrôle de la régression.
- Analyser le rapport et signaler.
- Intégration continue et métrique.
- Suivi de la qualité.
- Signalements et communication.

Travaux pratiques

Réalisation de tests. Démonstration de tests automatisés et contrôle de la non-régression. Utilisation d'outils.

7) Gestion d'une équipe

- Identifier les différentes approches managériales.
- Psychologie des groupes et des individus.
- Outils de communication et de facilitation.
- Les attitudes du leader.
- Conduite du changement.
- Gestion des conflits.
- L'assertivité et les autres comportements.
- Gestion du stress et recycling.
- Optimiser le niveau de motivation de l'équipe.
- Résolution de problème dans la rétrospective.
- Gestion du temps et planification des tâches
- Prendre une décision et générer des idées.

Travaux pratiques

Questionnaire d'auto-évaluation de son leadership, analyse et interprétation, mises en situation pour prendre conscience de ses attitudes spontanées, confrontation et mise en situation en réunion.

8) Agilité et organisation de projet

- Gestion des exigences et des User Stories.
- Estimation, vélocité et story points.
- Management visuel et constitution des graphiques.
- Les limites de l'agilité en fonction du contexte de l'entreprise.

Travaux pratiques

Transformer les exigences en User Stories, Planning Poker, atelier Story Map, Scrum Game® de l'extrême, mise en situations critiques rencontrées dans les projets.