

Gérer un projet avec agilité

Date et durée
Code formation : GSI04FR Durée : 2 jours Nombre d'heures : 14 heures
Objectifs
Les méthodes dites " agiles " permettent d'améliorer la gestion et la réalisation des projets informatiques (maîtrise des délais, des coûts etc...). Cette formation présente les principes de base communs à l'ensemble des méthodes agiles, puis elle approfondie plus particulièrement les méthodes eXtreme Programming et Scrum.
Modalités d'évaluation
Travaux Pratiques
Pré-requis
Pour suivre cette formation, il est préférable d'avoir des bases et une expérience en gestion de projet logiciel.
Public
Cette formation s'adresse plus particulièrement aux DSI et chefs de projets, et plus généralement à toute personne s'impliquant dans une approche Agile.
Cette formation s'adresse aux profils suivants
<u>Chef de projet / Responsable de projet</u> <u>Directeur des Systèmes d'Information (DSI)</u>
Programme
Introduction <ul style="list-style-type: none">• 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.
eXtreme Programming <ul style="list-style-type: none">• 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.

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.

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.

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.

RUP (Rational Unified Project). RUP : une méthode unifiée mettant en oeuvre des concepts agiles. Analyse et comparaison.

Un bilan

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