



# Introduction aux méthodes agiles

Mise à jour : Fév. 2024

**Durée :** 1 jour - 7 heures

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Grâce à cette formation vous pourrez
- Anticiper les interrogations sur Scrum et l'Agilité.

## PRÉREQUIS

- Formation initiale ou culture générale en développement informatique requise

## PARTICIPANTS

- Toutes personnes ayant l'opportunité d'évoluer dans un projet agile.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

- 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
- Remise d'un support de cours

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

- 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 PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard

## MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES À DISTANCE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom etc... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur
- Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprises comme en Intra-Entreprise
- L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré
- Les participants reçoivent une invitation avec un lien de connexion
- Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition auprès de notre équipe par téléphone au 03 25 80 08 64 ou par mail à [secretariat@feep-entreprises.fr](mailto:secretariat@feep-entreprises.fr)

## ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

## 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

## ACCESSIBILITÉ

- Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation. Notre organisme peut vous offrir des possibilités d'adaptation et/ou de compensations spécifiques si elles sont nécessaires à l'amélioration de vos apprentissages

# Programme de formation

## Introduction

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

## « L'agilité »

- Origines et historique
- Valeurs et principes communs
- Panorama des méthodes

## 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

## L'eXtreme Programming XP

- Cycles courts
- Intégration continue
- Développement initié par les tests : TestDD

- Pair programming
- Forces et faiblesses de XP

## Scrum

- Présentation, terminologie
- Le cadre organisationnel
- La constitution de l'équipe, les rôles
- Réunions, artefacts
- Construction et fonctionnement d'un Sprint

## Planification

- Cycle de planification
- Indicateurs : points, vitesse
- Planning game
- Organisation

## Forces et faiblesses de Scrum

### Conseils pour

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