

**NOUVEAUTE**

DÉVELOPPEMENT LOGICIEL - MANAGER UN PROJET GRÂCE AUX MÉTHODES AGILES

COMPÉTENCE PRINCIPALE VISÉE

- Mettre en œuvre les méthodes Agiles et dérouler une démarche complète

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Maitriser la "vision produit" et appréhender le rôle de chaque acteur dans une démarche agile

Utiliser les indicateurs de suivi de projet

PUBLIC

- Développeur informatique
- Responsable de projet informatique

PRÉREQUIS

- Avoir participé au développement d'une application informatique

CONTENU

Cette formation de 3 jours est organisée autour de 6 ateliers pratiques, de sessions d'échanges, et d'une journée dédiée au développement d'une application, permettant ainsi de maîtriser pleinement la méthode à l'issue de la formation.

PARTIE 1 - INTRODUCTION AUX METHODES AGILES

Atelier "Discovery et dream" - atelier de démarrage permettant à chacun de se positionner sur la vision d'un produit

Introduction aux méthodes agiles - les démarches agiles par rapport à la gestion de projet en "cycle en V"

Atelier "Vision du produit" - identifier un objectif du projet et évaluer la pertinence des tâches à réaliser

PARTIE 2 - OUTILS METHODOLOGIQUES

Atelier "Ecrire sur les murs" - simulation de la méthode SCRUM

Construire un backlog produit - à partir de la vision produit, décomposer la réalisation du projet en "user stories" représentant le product backlog

Atelier "L'agile est dans le pré" - atelier permettant d'aborder la notion de coût / délai / qualité / ressources dans un projet

SESSIONS

L'ouverture de la session est conditionnée par un nombre minimum de participants.

DURÉE

3 jours (21 heures)

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Enseignants-chercheur en ingénierie logicielle pour l'agilité des systèmes d'information d'entreprise - chercheur au laboratoire DISP - Decision and Information Systems for Production systems

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTION

Tel : +33 (0)4 72 43 83 93

Fax : +33 (0)4 72 44 34 24

mail : formation@insavalor.fr

Préinscription sur formation.insavalor.fr

 Accueil des personnes en situation de handicap nécessitant un besoin spécifique d'accompagnement : nous contacter à l'inscription



Conception des User Stories

Théorie du dojo - ce qu'est un Dojo dans les approches agiles, et en quoi cela permet d'acquérir les bonnes pratiques

Atelier "Accident sur la lune" - Atelier permettant d'identifier les relations humaines dans un groupe projet et permettre de donner le bon rôle à chacun

Les outils collaboratifs Git et le développement piloté par les tests - TDD - Qu'est ce que la gestion de version et comment l'utiliser ? Qu'est ce que le Développement dirigé par les Tests (TDD) et comment l'utiliser ?

Atelier TDD - développement en TDD sur un dojo

PARTIE 3 - MISE EN APPLICATION

- Journée de développement logiciel - destinée à mettre en pratique les éléments vus durant les 2 premiers jours de la formation

MOYENS ET MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Alternance d'échanges techniques, d'ateliers et d'illustrations - Exercices d'illustration et d'application et une journée de développement.

ÉVALUATION ET RÉSULTATS

Évaluation des acquis de la formation

Évaluation des acquis des apprenants par auto-examen

Taux de réussite

90.5% des apprenants ont acquis la compétence principale visée

Résultat obtenu pour 155 participants évalués ayant suivi une formation dans la thématique sur les 5 dernières années

Évaluation de la satisfaction

Évaluation du ressenti des participants en fin de formation (Niveau 1 KIRKPATRICK)

Résultats de l'évaluation

Le niveau de satisfaction globale est évalué à 4.3/5 par les participants.

Évaluations réalisées auprès des 192 participants ayant suivi une formation dans la thématique sur les 5 dernières années

