

Plan de formation : « Agile Ludique »



Présentation

Objectif

- Une découverte ludique de l'agilité.
- Initiation aux pratiques agiles
- Comprendre et utiliser les principales méthodes agiles

Moyens

- 2 jours de mise en pratique alternant jeux et théorie.
- Durée : 14 heures
- Dates : à définir avec le client
- Formateur : Thomas Clavier

Pré-requis

- Avoir participé à un projet informatique
- Avoir de l'autonomie et de la motivation

Programme détaillé

Pourquoi l'agilité ?

- Comprendre les faiblesses des processus de développement classiques
- Le manifeste agile
- Valeurs et principes des méthodes agiles

Un peu d'histoire

- Une question de culture.
- Toyota, Kaizen, 5S, Kanban, Favi
- Google, Amazon, LinkedIn, Twitter, Flickr, Nokia, Gft, etc.
- Lean, Kanban, Scrum, Extreme Programming, Devops

Présentation générale

- Le tableau Kanban
- Fonctionnement des cycles de Scrum
- Le Lean
- Time to market
- Le management visuel

Les rôles

- Équipe, Leader et Client
- Droits et devoirs de l'équipe

Définir les besoins

- Établir la vision
- L'itération zéro, le tableau 360.
- Le Product Backlog
- La notion de valeur
- L'organisation en Features Teams, le scrum de scrum

Gérer l'itération

- Estimer et planifier (planning poker, lignes d'eau)
- La mêlée quotidienne
- La rétrospective d'itération
- La démonstration

Quelques bonnes pratiques

- Le développement piloté par les tests (TDD)
- Le développement piloté par les exigences (BDD)
- Le binôme
- Déploiement continu
- Radiateur d'information
- ROTI
- Des graphs : Burndown chart, Cumulative flow diagram