

# Programme de formation

### Démarche et tests agiles

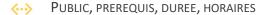
···>

#### **OBJECTIFS DE LA FORMATION**



A la fin de la formation, les stagiaires sont capables :

- Appréhender et promouvoir la démarche agile
- Appréhender la rupture culturelle qu'elle représente au regard des méthodes traditionnelles de gestion de projets
- Etre en capacité de choisir la méthode la plus adaptée au contexte ou de comprendre les choix effectués et de s'y adapter.
- Remarques: cette formation est basée sur de nombreux «Games» afin d'aider les stagiaires à retenir les concepts qui peuvent être déroutants: 50% Serious Games, 40% Théorie et 10% échanges entre les stagiaires





<-> CERTIFICATION



- Durée (j): 3 jours
- Public concerné :

Tout public

Prérequis obligatoires :

Aucun pré-requis technique mais expérience souhaitée en gestion de projets ou participation occasionnelle à un projet dans le cadre de ses missions tests.

- Formation certifiante : Non
- Possibilité d'adapter la formation : Oui
- Nom de la certification : /
- Examen : / Modalités : /

< ⋯ LIEUX, INSCRIPTIONS, DISPENSE



- Lieux de la formation :
  - > Paris Intra-muros : salle louée.

> Aix-en-Provence : locaux d'acpqualife.

Nombre de stagiaires :

Min.: 5 Max.: 10 Mode de dispense:

Présentiel A distance

Délai maximum d'inscription :

10 jours avant le début de la session.

#### Dates des prochaines sessions :

A distance 17 au 19 Janv. 2024

20 au 22 Mars 2024 26 au 28 Juin 2024 25 au 29 Sept. 2024 27 au 29 Nov. 2024

MODALITES



Moyens pédagogiques :

Vidéo-projection Support de cours Serious Games

Modalités d'évaluation :

Serious Games

Evaluation des compétences acquises remplie par le formateur Fiche d'évaluation de la formation renseignée par le stagiaire

Moyens techniques :

Vidéo-Projecteur Paperboard (en présentiel) Tableau blanc (à distance) Teams (à distance)

Profil de l'intervenant :

Formateur issu du métier du test Expérience du test et de l'agilité



# Programme de formation

## Démarche et tests agiles



**DETAIL DU PROGRAMME** 



#### Pourquoi l'agilité

- o Serious Game : une équipe autonome est plus efficace
- o Pourquoi les projets informatiques échouent
- o Les méthodes pour minimiser les risques d'échecs et la naissance de l'agilité

Les concepts de l'agilité

- o Le manifeste agile
- o Les notions de valeurs, de principes et de pratiques
- o L'importance de la communication et de l'équipe intégrée (Serious Games)
- o L'introduction aux différentes méthodes agiles

Présentation de Extrem Programming (XP)

- o Les valeurs et les principes de XP
- o Les différentes pratiques de XP (Story, Pair Programming, TDD ...) à travers des Serious Games

Présentation de Scrum

- o Les concepts fondamentaux de Scrum (Sprint, backlog, DoD ...)
- o L'importance des 3 rôles dans Scrum
- o Serious Game de mise en pratique de Scrum

Présentation de Kanban

- o Serious Game : pourquoi minimiser le travail en cours
- o Les concepts de Kanban et comment le mettre en pratique
- o Scrumban ou comment mettre du Kanban dans son Scrum

Agilité et passage à l'échelle

- o Les limites de l'agilité (taille de l'équipe, colocalisation)
- o Introduction aux méthodes pour passer à l'échelle (Nexus, LeSS, SAFe)

Passage à l'agilité

- o Ce qui change dans l'organisation
- o Conduite du changement pour accompagner une transformation agile
- o Facteur de succès et risques de la transformation
- o Le rôle des managers dans les projets agiles
- o Quelles méthodes choisir?



TARIFS PUBLICS VALABLES A COMPTER DU 01.01.2024



- Tarif Inter examen compris par personne :
- Tarif Intra examens compris pour un groupe de 10 personnes :
- Coût Examen seul, base papier :

1190 €uros HT

4950 €uros HT

/ €uros HT

Dernière MAJ 15/12/2023