

Pratiquer l'eXtreme Programming (XP)

Référence : XP

L'eXtreme Programming (XP) doit son nom à une pratique qui place l'activité de développement au centre du projet. XP rassemble et pousse à l'extrême certains usages de développement comme le Refactoring, l'intégration continue ou l'automatisation des tests. Son ambition est de réconcilier l'humain avec la productivité. Pour y arriver, et en opposition aux méthodes prédictives, XP redéfinit la gestion de projet en tenant compte des phénomènes de notre temps (le Time to Market, la satisfaction utilisateur, l'adaptation...). Il en découle de surprenants résultats en termes de qualité, de délais et de retour sur investissement pour ceux qui sauront la maîtriser !

A travers ce cours, vous comprendrez les fondements de l'agilité et les principes de XP qui en découlent. Vous verrez comment l'utiliser dans un projet, fédérer l'esprit d'équipe et gérer la relation client / fournisseur pour développer un produit de haute qualité.

Conçue autour d'exercices pratiques accompagnés d'un atelier ludique, cette formation vous familiarisera avec des concepts clefs de XP comme la vélocité, les estimations agiles, les Stories ou les principes d'une équipe intégrée. Elle répondra aux questions suivantes : "Quels sont les valeurs et les principes de l'agilité ?", "Sur quelle typologie de projets doit-on utiliser XP ?", "Qui sont les nouveaux acteurs des projets XP ?", "Concrètement... comment ça marche ?", "En quoi XP est-il un facteur de compétitivité pour l'entreprise ?", "Quels sont les impacts organisationnels et contractuels de XP ?".

Vous allez apprendre à :

- Appréhender et manipuler les concepts des méthodes agiles
- Comprendre les pratiques et les valeurs de XP
- Etre sensibilisé à la productivité dans un esprit de collaboration
- Comprendre le développement piloté par les tests
- Découvrir le cycle de vie et les acteurs
- Savoir mettre en oeuvre un projet XP dans l'entreprise
- Donner de la visibilité aux managers sur l'état d'avancement du projet
- Savoir analyser les bénéfices d'un projet XP
- Discerner quand utiliser XP et comment en faire un facteur de succès

Durée : 2.0 jours - 14.0 heures

Audience :

Managers, chefs de projet, chefs d'équipe, développeurs

Pré-requis :

Aucun

Méthode pédagogique : 30% de travaux pratiques

Programme détaillé :

Introduction à XP

- Les limites des démarches prédictives
- Le manifeste agile
- XP : un changement de référentiel
- Les quatre valeurs de XP
- Les principaux rôles
- Focus sur la place du client dans le projet
- Historique

Pratiques de XP

- Pratiques de programmation
- Pratiques de collaboration
- Pratiques de pilotage

La conception en XP

- Définir les besoins avec les User Stories
- Les itérations pour créer de la valeur
- Architecture logicielle et conception
- La communication verbale et par métaphore

Le développement en XP

- Construire de la qualité
- La programmation en binôme
- Le développement piloté par les tests (TDD)
- Intégration continue et automatisation
- Outillage

Gestion de projet

- Estimations et planification : le Planning Game
- Indicateurs de suivi d'avancement
- Manager une équipe XP
- Coûts et retours sur investissement
- Contractualisation