



## Conception logicielle : écrire des cas d'utilisation efficaces

### DESCRIPTION

La rédaction des spécifications est souvent un domaine qu'on néglige ou que chacun exécute à sa façon sans trop se demander comment le faire de façon optimale. Malgré son apparente simplicité, la rédaction de cas d'utilisation est une tâche difficile. Que faut-il décrire ? Avec quel niveau de détail ? Comment ne rien oublier ? Ce stage pratique permet de se former à la rédaction de cas d'utilisation pour la conception d'un logiciel. Il couvre les techniques d'élaboration et de rédaction, ainsi que la distinction entre spécifications détaillées, cas d'utilisation et user stories agile.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rédiger des cas d'utilisation sur tout type de projet  
Expliquer et illustrer la démarche des cas d'utilisation  
Combiner ce format narratif avec une démarche de projet Agile

### PUBLIC CIBLE

Business analyst  
Chef de projet  
Product owner  
Développeur

### PRÉ-REQUIS

- Une culture de l'IT et une expérience des projets en tant que MOA ou business analyst.

### MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Formation pratique avec apports théoriques, complétés d'échanges et de retours d'expérience.

### PROFILS DES INTERVENANTS

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

### POUR ALLER PLUS LOIN :

- Ouvrage "Rédiger des cas d'utilisation efficaces" - Alistair Cockburn
- Toutes nos formations Agile et Lean
- Formation "L'atelier du changement" (ACHAN)
- Formation "Découvrir les démarches agiles et la culture agile" (AGIMA)

### Stage pratique en présentiel DÉPLOIEMENT AGILE

Code :  
**AGRCU**

Durée :  
**1 jour (7 heures)**

Exposés :  
**20%**

Cas pratiques :  
**70%**

Échanges d'expérience :  
**10%**

### Sessions à venir :

27 nov. 2020  
Paris / 920 eur

Tarif & dates intra :

**Sur demande**

- Formation " Adopter les bonnes pratiques de gestion de projet agile " (AGGDP)
- Formation " Animer une rétrospective projet " (AGREX)
- Formation " Le rôle de Product Owner en pratique " (AGSPO)
- Formation officielle de la Scaled Agile Academy pour se former à l'agilité à grande échelle " Certification Leading SAFe au Scaled Framework - Sébastien Delayre " (ASAFE)
- Formation " Lean Startup en entreprise : mettre en place le Lean Startup pour innover efficacement " (AGLSU)
- Formation " Devenir Coach Agile ou Scrum Master " (AGCOA)
- Formation " Donner et recevoir des feedbacks efficaces : améliorer la qualité des interactions professionnelles " (FFEED)
- Formation sur demande " Faciliter un projet agile "
- Formation sur demande " Cadrer un projet agile "

## Programme pédagogique détaillé par journée

### Jour 1

#### INTRODUCTION ET DÉFINITIONS

- Spécification détaillée
- Scénario utilisateur (user story)
- Cas d'utilisation

#### LES PIÈGES DE COMMUNICATION DANS LE DÉVELOPPEMENT LOGICIEL

- Ambiguïtés
- Incomplétudes
- Incohérences
  - Exercice pratique : "Raconter sa plus grande surprise en réalisation de logiciel"

#### ANATOMIE D'UNE SPÉCIFICATION DÉTAILLÉE

#### PRINCIPES DE L'APPLICATION

- Modules de l'application
- Données de l'application
- Entrées et sorties de l'application

#### TROP OU TROP PEU DE SPÉCIFICATIONS DÉTAILLÉES ?

- Idéalement : précis, exhaustif, formel
- Pragmatiquement : adapté au contexte
- Trop souvent : incomplet, ambigu, incohérent, ou sur-détaillé

#### FAIRE UN CHOIX

- En fonction de l'objectif
  - Concevoir un système
  - Documenter un système
  - Spécifier un système
- En fonction de la démarche de réalisation
  - Cycle en V
  - Agile
  - Agile, mais (...)

#### ANATOMIE D'UN CAS D'UTILISATION

#### CAS D'UTILISATION – ÉLÉMENTS DE BASE

- Nom, objectif, portée et niveau
  - Exercice pratique : "Identifier quelques cas d'utilisation sur un système type"
- Acteurs
  - Exercice pratique : "Identifier quelques cas acteurs sur un système type"
- Scénario nominal
  - Exercice pratique : "Décrire quelques scénarios nominaux"
- Cas englobants et cas subordonnés

- Exercice pratique : "Simuler le fonctionnement du système"
- Mise en commun

## CAS D'UTILISATION – COMPLÉMENTS

- Extensions
  - Exercice pratique : "Décrire quelques extensions"
- Préconditions et garanties
  - Exercice pratique : "Décrire quelques préconditions et garanties"
- Annexes
  - Prototypes d'IHM
  - Règles métier
  - Contraintes techniques
  - Contraintes de fonctionnement
  - Modèles de documents
- Exercice pratique : "Décrire quelques règles de gestion"
- Conception de tests
  - Exercice pratique : "Elaborer les tests d'un scénario et de ses extensions"
  - Exercice pratique : "Simuler le fonctionnement du système"
- Mise en commun

## CONCLUSION

# *Kanban : mieux travailler en maîtrisant son flux de production*

## DESCRIPTION

Un projet agile sur deux déclare utiliser un Kanban Board, mais seulement 31% de ces projets utilisent les techniques du Kanban (visualiser, limiter, mesurer, s'améliorer, etc.). L'absence d'utilisation des pratiques clés du Kanban vient d'une absence de connaissance ou de méconnaissance des étapes pour diffuser ces pratiques dans les projets.

Elaborées pour être participatives et interactives, les séquences pédagogiques proposées reprennent en profondeur les 5 propriétés pour la mise en place de la méthode Kanban. Cette formation facilite sa compréhension, ses avantages et ses limites, que vous soyez novice ou utilisateur confirmé.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir la théorie des queues qui sous-tend le Kanban

Identifier la démarche de mise en place en 5 étapes du Kanban IT, ses pratiques et les gains attendus

Apprendre à optimiser et réduire le temps de traitement

Disposer des ressources nécessaires pour savoir les mettre en place sur vos projets

## PUBLIC CIBLE

Directeur de projet

Chef de projet

Responsable méthode

PMO

Coach

Responsable d'équipe (technique ou fonctionnelle)

Product Owner

## PRÉ-REQUIS

- Une première expérience d'un projet Agile.

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Notre pédagogie repose sur une facilitation ludique innovante. Elle favorise les interactions au-travers d'ateliers pragmatiques, amplifiant les apprentissages. L'ensemble de la formation est également constitué d'un enchaînement de séquences courtes pour mobiliser durablement l'attention. Illustration de la théorie par le serious game "getKanban".

## PROFILS DES INTERVENANTS

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des

### Stage pratique en présentiel DÉPLOIEMENT AGILE

Code :

**AGKAN**

Durée :

**2 jours (14 heures)**

Exposés :

**25%**

Cas pratiques :

**50%**

Échanges d'expérience :

**25%**

### Sessions à venir :

23 - 24 nov. 2020

Paris / 1 630 eur

Tarif & dates intra :

**Sur demande**

ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

**POUR ALLER PLUS LOIN :**

- Toutes nos formations Agile et Lean
- Formation "Lean Startup en entreprise" (AGLSU)
- Formation sur demande "L'atelier Kaizen"

## Programme pédagogique détaillé par journée

### Jour 1

#### INTRODUCTION

- Partage des attentes des participants
- Agenda de la formation et logistique
- Mise en pratique : jeu des balles pour prendre conscience du problème des flux de production

#### LES ORIGINES DU KANBAN

- La carte kanban chez Toyota
- La méthode Kanban IT de David Anderson
- Positionnement de la méthode Kanban IT par rapport au Lean, aux méthodes agiles

#### LA THÉORIE DES QUEUES

- Loi de Little. Temps de cycle et temps de traitement
- Optimiser son flux plutôt que ses ressources : l'exemple de la clinique
- Mise en pratique : introduction au jeu "getKanban"

#### LA PRODUCTION EN FLUX TIRÉ

- Limiter l'encours. La carte kanban
- Mise en pratique sur le jeu "getKanban"

#### CONCEVOIR LE SYSTÈME

- Définir la nature des cartes
  - Les étapes du process
  - Les classes de services
  - Granularité de la carte
- Définir la capacité du système
  - Lisser la production
  - Trouver les limites d'encours (WIP limit)
- Mise en pratique sur le jeu "GetKanban"

### Jour 2

#### LE MANAGEMENT VISUEL AVEC KANBAN

- Bénéfices du management visuel
- Tableau Kanban Board
- Partage de retours d'expérience

#### LES INDICATEURS KANBAN

- Créer et analyser le Cumulative Flow Diagram
- Mise en pratique sur le jeu "GetKanban"

#### LE DAILY STAND-UP MEETING AVEC KANBAN

- Principes du Daily stand-up meeting



- La variante du DSUM avec Kanban
- Mise en pratique sur le jeu "GetKanban"

#### AMÉLIORER LE SYSTÈME AVEC KANBAN

- Détecter les problèmes
- Améliorer collectivement
- Mise en pratique sur le jeu "GetKanban"

#### DÉPLOIEMENT

- Commencer par où vous êtes
- Déployez progressivement
- Partage de retours d'expérience
- Mise en pratique : coaching en binôme et définition des plans d'actions individuels des participants

## Cadrer, lancer et piloter un projet agile

### DESCRIPTION

Les méthodes agiles reposent sur des cycles de développement itératifs et adaptatifs. La mise en place de l'agile sur vos projets bouleverse souvent l'organisation, notamment votre positionnement et vos pratiques en tant que chef de projet. Les retours sur expérience de la gestion de projets agile font ressortir les aspects bénéfiques liés à son adoption : compétitivité et réactivité accrues, satisfaction client, implication des équipes de développement.

Cette formation vous aidera à appréhender ce que pourrait être votre rôle de chef de projet dans un contexte agile. Après un rappel des principes agiles et du processus associé, nous approfondirons le cadrage agile, la planification agile, les indicateurs projets agiles, le suivi budgétaires et la gestion des risques. Nous vous présenterons également des outils à mettre en place pour faciliter l'amélioration continue de l'équipe et son interaction avec l'écosystème projet de votre entreprise.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Approfondir les principes de l'agilité et le processus associé  
Appréhender un cadrage agile  
Découvrir et utiliser les indicateurs agiles pour piloter le projet  
Acquérir des outils pour faciliter la gestion d'un projet agile  
Travailler sur le rôle du chef de projet agile

### PUBLIC CIBLE

Chef de projet  
Responsable d'équipe  
Architecte  
Responsable technique

### PRÉ-REQUIS

- Connaissances basiques des méthodes Agiles.
- Avoir suivi la formation <http://www.octo.academy/fr/formation/201-decouvrir-les-demarches-agiles-et-la-culture-agile> "Découvrir les démarches agiles et la culture agile" (AGIMA) serait un plus.

### MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Une approche pédagogique participative où la majeure partie du temps passé consiste à simuler des situations de projets, des exercices de groupe ainsi qu'à construire du savoir par des débriefings.

Les retours d'expérience permettent d'illustrer les concepts et d'accroître la pertinence des réponses fournies.

### PROFILS DES INTERVENANTS

Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE

#### Stage pratique en présentiel DÉPLOIEMENT AGILE

Code :  
**AGGDP**

Durée :  
**2 jours (14 heures)**

Exposés :  
**40%**

Cas pratiques :  
**50%**

Échanges d'expérience :  
**10%**

#### Sessions à venir :

16 - 17 nov. 2020  
Paris / 1 630 eur

3 - 4 juin 2021  
Paris / 1 630 eur

9 - 10 déc. 2021  
Paris / 1 630 eur

Tarif & dates intra :  
**Sur demande**

## LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

## POUR ALLER PLUS LOIN :

- Toutes nos formations Agile et Lean
- Formation "L'atelier du changement" (ACHAN)
- Formation "Découvrir les démarches agiles et la culture agile" (AGIMA)
- Formation "Animer une rétrospective projet" (AGREX)
- Formation "Le rôle de Product Owner en pratique" (AGSPO)
- Formation officielle de la Scaled Agile Academy pour se former à l'agilité à grande échelle "Certification Leading SAFe au Scaled Framework - Sébastien Delayre" (ASAFE)
- Formation "Conception logicielle : écrire des cas d'utilisation efficaces" (AGRCU)
- Formation "Lean Startup en entreprise : mettre en place le Lean Startup pour innover efficacement" (AGLSU)
- Formation "Devenir Coach Agile ou Scrum Master" (AGCOA)
- Formation "Donner et recevoir des feedbacks efficaces : améliorer la qualité des interactions professionnelles" (FFEED)
- Formation sur demande "Faciliter un projet agile"
- Formation sur demande "Cadrer un projet agile"
- Un support et des ressources supplémentaires, dont une bibliographie, seront envoyés aux participants pour revoir et approfondir le sujet

## Programme pédagogique détaillé par journée

### *Jour 1 : La théorie*

#### OUVERTURE DE LA SESSION

- Introduction
- Présentation croisée et attentes des participants
- Présentation des thèmes abordés durant la session

#### RAPPEL DE LA DÉMARCHE AGILE

- Le processus agile
- L'équipe agile et les différents rôles

#### LE POSITIONNEMENT DU CHEF DE PROJET EN AGILE

- Personas, StoryMap, ExperienceMap, la mesure comme outil de décision
- Les outils coté Projet
  - L'estimation en agile
  - La priorisation
  - Les indicateurs
  - Le suivi projet
  - Le management visuel
  - La comitologie
- Les outils de management
  - Équipe et signaux faibles
  - Composition d'une équipe agile
  - Feedback
  - O3
- Les outils tech
  - Craft
  - Devops

#### CLÔTURE

- Rappel des points clés de la journée
- Présentation du programme Jour 2

### *Jour 2 : La pratique*

#### DESCRIPTION DES PHASES D'UN PROJET AGILE

#### EXERCICES : DU CADRAGE AUX SUITES DE LA MISE EN PRODUCTION

- Mise en pratique des outils dans un contexte de projet agile

#### CLÔTURE

- Synthèse