



## ORGANISME DE FORMATION AUX TECHNOLOGIES ET METIERS DE L'INFORMATIQUE

### Formation Ingénierie logicielle Agile (formation certifiante Professional Scrum Developer)

N° ACTIVITÉ : 11 92 18558 92

TÉLÉPHONE : 01 85 77 07 07

E-MAIL : inscription@hubformation.com

Le contenu de cette formation permettra aux développeurs d'avoir les connaissances nécessaires pour développer en mode Agile. Les participants apprendront à coder en équipe, dans le respect des principes d'Agile et travailleront sur l'automatisation des tests. Durant la formation, de nombreux exercices contribueront à la mise en pratique des règles de développement. Au-delà des apports technologiques indispensables, la formation insistera sur le « comportement » attendu d'un développeur dans une équipe Agile ainsi que son interaction avec le Scrum Master et le Product Owner. Le contenu de la formation aidera le candidat à se préparer au passage de l'examen PSD - Professional Scrum Developer (Scrum.org) Cette formation est composée à 70% d'ateliers et de mises en situation. Cette formation permet aux participants de valider un total des crédits PDUs dans le cadre de l'obtention ou du renouvellement de leur titre de certification du PMI (Project Management Institute), selon la répartition suivante : Compétences techniques : 21 PDUs pour PMP®/PgMP®, 21 PDUs pour ACP®. En savoir plus sur l'obtention des PDUs. PMP, PgMP et ACP sont des marques enregistrées du Project Management Institute, Inc.

Référence	HF-AGL03
Durée	3 jours (21h)
Tarif	2 290 €HT
Repas	60 €HT(en option)

#### SESSIONS PROGRAMMÉES

A DISTANCE (FRA)

du 13 au 15 octobre 2025

[VOIR TOUTES LES DATES](#)

#### Objectifs

- | Identifier et mettre en oeuvre les bonnes pratiques de développement de solution logiciel (test, partage de code, automatisation,intégration continue, déploiement continu)
- | Etablir des cycles de développement en mode Scrum
- | Expliquer comment adopter le bon état d'esprit et ce qu'est une équipe autoorganisée, communicante et responsable

#### Public

- | Développeurs
- | Architectes
- | Testeurs Ce module est recommandé pour les candidats ayant les rôles ou fonctions suivantes:
- | Futurs Managers Agile (Futurs Scrum masters)
- | Responsables qualité/méthodes

#### Prérequis

- | Posséder les aptitudes relationnelles (ouverture d'esprit et capacités de leadership) en vue de devenir un Manager Agile.
- | Avoir suivi nécessairement les modules de formation HF-AG01 "Méthodes Agiles : comprendre la démarche" ET HF-AG02 "Travail en équipe Agile", Par ailleurs, pour réaliser les différents exercices de programmation en groupe (Coding Dojo), les participants doivent :
- | Posséder les compétences techniques relatives au rôle du candidat, et être expérimenté dans les technologies ci-dessous, ou avoir suivi des formations portant sur .NET | Visual Studio | C#, ASP.NET Ou Java Eclipse for Java or similar DIE | Java, JUnit, Subversion or Git

#### Programme de la formation

## Les fondamentaux de Scrum - Rappels

- | Valeurs et piliers
- | Les rôles
- | Les artefacts
- | Les revues

## Les ALM (Application Lifecycle Management)

- | Définition et outils existants - Atelier sur l'utilisation d'un ALM
- | Rédaction des PBI - Atelier pratique : le formateur joue le rôle de Product Owner
- | Gestion des révisions de code
- | Atelier pratique sous Git

## Gestion des PBI

- | Affinage des PBI (story rewriting, reestimation, grooming)
- | Estimation des stories

## Atelier pratique Sprint 1

- | Sprint planning
- | Cycle de développement + Daily standup
- | Sprint review
- | Sprint rétrospective

## Le test en Agile

- | Le test en Agile - automatisation des tests (illustration sous l'ALM choisi)
- | Les différents types de tests et les pratiques associées
- | Le TDD : le test unitaire, définition du TDD, avantages/inconvénients, atelier pratique d'élaboration d'un test unitaire
- | L'ATDD : le test d'acceptation, définition de l'ATDD, avantages/inconvénients, atelier pratique d'ATDD sous l'ALM choisi
- | Le BDD : définition, apport vs TDD et ATDD, atelier Coding Dojo : développement en mode TDD

## Atelier pratique Sprint 2

- | Sprint planning
- | Cycle de développement + Daily standup
- | Sprint review
- | Sprint rétrospective

## Architecture émergente

- | Concept et gestion d'une architecture émergente

## La qualité du code

- | Définition et perception
- | Le concept SOLID : définition, explication par l'exemple (activité de groupe)
- | Le software craftsmanship : définition, étude de son manifeste, apport de la démarche dans une approche Scrum
- | L'automatisation - cycle de développement implémenté dans l'ALM
- | Le refactoring
- | La dette technique et le travail « undone »

## Atelier pratique Sprint 3

- | Sprint planning
- | Cycle de développement + Daily standup
- | Sprint review
- | Sprint rétrospective

## Le DevOps

- | La culture, les valeurs
- | Le pipeline de développement

## Les challenges de Scrum

- | Les individus, les lieux, le rôle des sponsors
- | Analyse critique de différents cas pratiques

## Méthode pédagogique

Chaque participant travaille sur un poste informatique qui lui est dédié. Un support de cours lui est remis soit en début soit en fin de

cours. La théorie est complétée par des cas pratiques ou exercices corrigés et discutés avec le formateur. Le formateur projette une présentation pour animer la formation et reste disponible pour répondre à toutes les questions.

## Méthode d'évaluation

Tout au long de la formation, les exercices et mises en situation permettent de valider et contrôler les acquis du stagiaire. En fin de formation, le stagiaire complète un QCM d'auto-évaluation.

---

## Suivre cette formation à distance

Voici les prérequis techniques pour pouvoir suivre le cours à distance :

- | Un ordinateur avec webcam, micro, haut-parleur et un navigateur (de préférence Chrome ou Firefox). Un casque n'est pas nécessaire suivant l'environnement.
  - | Une connexion Internet de type ADSL ou supérieure. Attention, une connexion Internet ne permettant pas, par exemple, de recevoir la télévision par Internet, ne sera pas suffisante, cela engendrera des déconnexions intempestives du stagiaire et dérangera toute la classe.
  - | Privilégier une connexion filaire plutôt que le Wifi.
  - | Avoir accès au poste depuis lequel vous suivrez le cours à distance au moins 2 jours avant la formation pour effectuer les tests de connexion préalables.
  - | Votre numéro de téléphone portable (pour l'envoi du mot de passe d'accès aux supports de cours et pour une messagerie instantanée autre que celle intégrée à la classe virtuelle).
  - | Selon la formation, une configuration spécifique de votre machine peut être attendue, merci de nous contacter.
  - | Pour les formations incluant le passage d'une certification la dernière journée, un voucher vous est fourni pour passer l'examen en ligne.
  - | Pour les formations logiciel (Adobe, Microsoft Office...), il est nécessaire d'avoir le logiciel installé sur votre machine, nous ne fournissons pas de licence ou de version test.
  - | Horaires identiques au présentiel.
- 

## Accessibilité



Les sessions de formation se déroulent sur des sites différents selon les villes ou les dates, merci de nous contacter pour vérifier l'accessibilité aux personnes à mobilité réduite.  
Pour tout besoin spécifique (vue, audition...), veuillez nous contacter au 01 85 77 07 07.