













Programme du XP Day Suisse 2010

Lundi 29 mars 2010 au Geneva Business Center

Pour plus d'information: www.xpday.ch

08h00		Ouverture des portes	
Auditorium		Lancy	
08h30	Séance d'introduction	--	
09h00	Gouvernance agile	Découvrir eXtreme Programming	
	L'agilité est aujourd'hui plus qu'une alternative et est devenue une solution viable et sérieuse pour la gestion de l'outil informatique dans les organisations. Mais l'agilité n'est pas uniquement une question de "sprints" de stories ou de "post-it". L'agilité est une question de gouvernance : les principes agiles rencontrent parfaitement les enjeux actuels des organisations. Cette présentation s'efforcera de montrer cette corrélation et proposera quelques exemples concrets de mise en œuvre au niveau d'une organisation.	Après avoir passé en revue la philosophie de base de XP, cet exposé se propose de voir en détails 8 techniques parmi toutes les techniques préconisées par XP. Finalement, on montrera les interdépendances entre ces techniques pour montrer qu'elles forment un ensemble cohérent.	
	<i>Thierry Cros</i>	<i>Didier Besset</i>	
			
10h00 Pause			
10h20	Planning et spécification: exécution dans un monde agile	Apprenez les techniques de coaching avec le magicien d'Oz	
	Activités indispensables d'une gestion de projet, le recueil des spécifications, l'estimation des charges et la gestion du planning sont présents dans les méthodes Agiles. On parle alors de User Stories et de Planning Game. Comment ces pratiques se différencient-elles des habituels Use Cases et BVPEDP ? (Bon Vieux Planning Exhaustif en Début de Projet). Quels sont les objectifs derrière ces pratiques dans une optique Agile ? Pourquoi un Gant chart n'a aucune raison d'être dans un environnement agile, ouvert au changement ? A quoi sert ce jeu de cartes qui porte très mal son nom de Planning *Poker* ? Voici quelques questions auxquelles nous tenterons de répondre : nous vous présenterons un peu de théorie et vous, vous pratiquerez pas mal tout en "jouant"...	Pour pouvoir aider les autres (et soi-même) avec du coaching il faut mettre en pratique quatre activités : <ul style="list-style-type: none"> • Poser les bonnes questions • Écouter ce qui est vraiment dit • Observer ce qui se passe vraiment • Donner le bon feedback au bon moment Le coaching est simple, mais pas facile. Quelque soit votre rôle dans l'équipe, ces techniques seront utiles pour améliorer chaque jour. <p>Apprenez quelques techniques de coaching et mettez-les en pratique. Les personnages du Magicien d'Oz vous aideront sur la longue route de brique jaune vers la cité d'Émeraude.</p>	
	<i>Jacques Couvreur et Stéphane Tavera</i>	<i>Portia Tung et Pascal Van Cauwenbergh</i>	
			
11h20 Pause			
11h40	10 Contracts for Your Next Agile Project	Test automatiques autour d'un IHM	
	As a customer or supplier of software services at the beginning of a Software Development Project, you know that there is too much at stake to work with just a verbal agreement. Although the Agile Manifesto values customer collaboration above contracts, contracts are necessary when working with external suppliers. A contract is really just a set of written playing rules. The right rules increase the chance of success for both parties. The wrong rules make cooperation difficult and hinder progress. Which contract forms are best for agile software development projects?	Les tests automatisés d'un interface humain-machine (IHM) sont réputés impossibles. Cet exposé présente l'expérience de l'auteur sur un projet de taille respectable (0.5 Mo lignes de code) où une grande partie des tests de recette (acceptance tests) ont été convertis en test automatisés. L'application est une application client-serveur. Chacun de ces tests utilise les interfaces graphiques des clients pour tester les fonctionnalités du serveur. Une architecture de test a été mise en place dont l'architecture sera décrite en détails.	
	<i>Peter Stevens</i>	<i>Didier Besset</i>	
			
12h40 Pause de midi			

	Auditorium	Lancy
14h00	Séance de reprise	--
14h20	Iteration Management: Unclogging Your dev process Within the agile development lifecycle, the role of “iteration manager” is crucial for maintaining the rhythm and flow of the project. From leading the stand-ups, reviewing plans and estimates, communicating the status of the iteration to the customer, and escalating roadblocks to executive management, the iteration manager focuses on and supports the team's daily efforts. Petra Skapa describes the role of iteration manager and compares it to other roles, including ScrumMaster, technical manager, project manager, and product manager. Petra describes the key activities and skills required to be an effective iteration manager from the beginning of the iteration to its end, including the characteristics of a good IM, the best methods for acquiring necessary skills, how to apply them, and the risks your project incurs if no one takes on this role. In that situation, communication and visibility suffer, customer trust in the team erodes, and morale declines. The Iteration Manager Toolkit, provided to participants, gives agile teams a jumpstart on taking their development to the next level.	L'art de la Rétrospective Qui n'a jamais rêvé de transformer “ses plombs” en or ?!... De voyager avec un trésor de savoir au lieu de traîner les boulets de projets passés ? Eh bien, la Pierre Philosophale se dissimule sous le nom de code de « Rétrospective » ! Nous nous proposons de partager avec vous ce secret, ses rites, ses règles, ses principes. Nous verrons les phases d'une Rétrospective avec maintes clefs pratiques, puis nous mettrons cela en application concrètement. Vous comprendrez que la Rétrospective peut s'appliquer à tout type de projet, professionnel ou privé, vous aurez donc toutes les cartes en main ! Envie de goûter à l'élixir de l'amélioration perpétuelle? Apprentis Alchimistes ou spectateurs intrigués, venez explorer notre Laboratoire-Atelier ! Aucune connaissance technique ou (al)chimique nécessaire... Tout signe zodiacal admis !
	<i>Petra Skapa</i>	<i>Jacques Couvreur et François Bachmann</i>
		
15h20	Pause	
15h40	La gestion de projet agile en pratique Est-ce qu'il y a des chefs de projet dans un projet agile ? Qu'est-ce qu'ils font ? Quelle est la différence avec un Scrum Master ? Quelle est la différence entre la gestion de projet « agile » et la gestion de projet « normale » ? A travers des présentations, jeux et exercices nous vous proposons un ensemble d'outils et techniques que vous pourrez appliquer dès demain pour améliorer le déroulement et les résultats de vos projets.	The Invisible Agile Coach A coach is someone who has the skills and experience required to do the work, but who's mandate is to teach people and organizations those skills - without actually doing the work. Maintaining the line between coaching and managing – of influence over executive power – can be difficult due to the ongoing tension between short-term results and long-term change. An effective Agile coach uses a mix of training, one-on-one conversations, facilitation, mentorship, documents and other tools to affect change, while ultimately becoming invisible as the target team/organization carries on without coaching support.
	<i>Portia Tung et Pascal Van Cauvenberghe</i>	<i>Mack Adams</i>
		
16h40	Pause	
17h00	Les 7 péchés capitaux du développeur Comme toute activité humaine, développer du code source nous expose en continu à la tentation de céder aux 7 péchés capitaux. Cette présentation ludique et interactive permettra aux participants de (re)découvrir ces 7 péchés et la manière de les chasser avec Sonar (http://sonar.codehaus.org). Voyage assuré autour l'intégration continue, du TDD et du code source.	Au-delà de l'équipe: l'entreprise agile Votre entreprise a vécu le premier projet-pilote agile, votre management est acquis à la cause : bravo, vous avez vaincu le premier obstacle au changement! Il s'agit maintenant d'assurer le « scaling » : étendre les principes à l'entreprise entière ! Mais c'est là que ça se corse : la communication inter-équipes est plus compliquée, l'organisation un obstacle, le partage du savoir une sinécure et les adeptes de la première heure commencent à douter ... que faire ?!? Nous partagerons notre vécu pour ce qui est de l'extensibilité de l'Agilité à un ensemble d'équipes, voire une entreprise. Les exemples permettront d'aborder les questions de manière pratique, d'énoncer les attentes et les obstacles rencontrés ainsi que les stratégies et moyens utilisés pour réussir à transformer toute l'entreprise.
	<i>Freddy Mallet</i>	<i>François Bachmann</i>
		
18h00	Pause	
18h10	Le mot de la fin	--