univlearn.
COACHING & FORMATIONS IT

REEL iT
GROUPE

FORMATION EN PRESENTIEL ET/OU EN DISTANCIEL (SELON LE THEME)

SCRUM : LA MÉTHODE AGILE

Dernière mise à jour le 16/10/2024.

OBJECTIF

Le modèle agile Scrum se distingue de la gestion de projet traditionnelle en proposant une direction et une planification continuellement réévaluées au rythme des "sprints". Ce stage vous enseignera à travailler par itérations, à établir une relation de confiance entre client et fournisseur, à baser l'avancement du projet sur des fondations réalistes et à gérer des priorités changeantes.

Tarif	1450 € HT par participant
Réf.	AGI
Contact	0465260114 contact@univlearn.fr https://univlearn.fr/

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Utiliser de nouveaux outils d'amélioration
- Maitriser les valeurs et principes de l'Agilité
- Maitriser la méthode Scrum
- Comprendre l'Agilité

PUBLIC CONCERNÉ

Tout salarié amené à s'impliquer, au sein de son entreprise, dans un projet en mode Agile, tout particulièrement les chefs de projet, les manager Agile, les consultants

PRÉ-REQUIS

- Avoir les connaissances de base en Gestion de projets.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

Vous pouvez vous inscrire pour suivre une de nos formations jusqu'à la veille de la date de démarrage si la formation est financée directement par votre entreprise ET si le nombre maximum de participants n'est pas atteint. Si la formation est financée via un OPCO, vous devez au préalable avoir obtenu un accord de ce dernier.

MÉTHODES ET MOYENS MOBILISÉS

Evaluation des acquis tout au long de la formation à travers des Tps, des Quizz ; Evaluation de satisfaction de fin de formation ; Attestation de fin de formation précisant les modules acquis et en cours d'acquisition ; Support de cours remis en fin de session.

MODALITÉS DE DÉROULEMENT DE L'ACTION DE FORMATION

Formation présentielle ou distancielle dispensée par un formateur expérimenté. La formation alterne des exposés théoriques, des démonstrations et la mise en pratique au travers d'exercices et de cas concrets.

Niveau	Modalité	Effectif par session	Durée
Autres formations professionnelles continues	**Présentiel**	**2 mini > 8 maxi**	**14 heures / 2 jour(s)**

PROGRAMME

Module 1 : Introduction

- Le contexte et les origines des méthodes Agiles.
- La gestion de projet classique.
- Les raisons d'être de l'agilité.
- Dans quel contexte l'approche Scrum est-elle efficace ?
- Présentation des grands principes retenus par la méthode Scrum : une vue globale.

Mise en situation

Ateliers : comprendre la problématique des projets "classiques". Découvrir les concepts agiles.

Module 2 : La démarche et l'organisation dans un projet Scrum

- Le cycle de vie d'un projet Scrum.
- Une approche itérative et incrémentale : les release, les stories.
- L'intérêt d'itérations identiques.
- L'auto-organisation et la collaboration.
- L'amélioration continue.
- Présentation de la responsabilité de chaque acteur Scrum : le Product Owner, le Scrum Master, l'équipe de développement.
- Quelles sont les compétences souhaitées ?
- D'autres rôles : le coach, le facilitateur, les stakeholders.
- Vue synthétique des processus dans un projet Scrum.
- La gestion des changements dans Scrum.

Mise en situation

Atelier : Compréhension des différents rôles intervenant sur le projet Scrum.

Module 3 : Les points-clés et les artefacts dans le projet Scrum
- Le cycle de vie d'un projet Scrum.
- L'itération, la notion de Sprint.
- Exigences produit, le Backlog produit (liste des "User Stories").
- Tâches à réaliser sur un sprint, le Sprint Backlog.
- La notion de "Reste à Faire", les Burndown Charts.
- Le Sprint Planning Meeting, la planification du Sprint.
- Le plan de releases, la Release Planning Meeting.

Echanges : Définir pour le projet la signification du "fini" pour une release, un sprint, une User Story.

Module 4 : Définition des exigences et des priorités
- Définition détaillée de la "User Story" (histoires d'utilisateurs).
- La notion de "valeur business" d'une Story.
- Workshop d'écriture des Users Stories, Product Backlog Grooming.
- Ecriture du test de recette qui valide une Story.
- Les fonctionnalités retenues, le Backlog produit ("le carnet de produit").
- Prioriser les fonctionnalités, le modèle de Kano.
- Les outils pour la gestion des exigences.

Exercice : Décrire une User Story à partir des différentes méthodes proposées. Partant d'un besoin exprimé par le client, identifier, décrire et prioriser les Users Stories correspondantes. Aborder la notion de "valeur business" des Users Stories, pour les prioriser.

Module 5 : Les principes de planification Scrum

- Découpage d'un projet en releases.
- Les points d'effort pour une User Story.
- Le Planning Poker pour estimer l'effort.
- Mesure de la capacité de réalisation de l'équipe.
- La planification de la release : associer les éléments du backlog aux sprints.
- Construire le plan de release, la Roadmap.

Exercice : Découvrir l'estimation des charges sur Scrum. Du story mapping à la Roadmap : conduire une séance de Planning Poker. Identifier les différents sprints et construire un plan de release.

Module 6 : Organisation et déroulement d'un sprint
- La réunion de planification du sprint (Sprint Planning Meeting).
- Définition du périmètre du sprint.
- Comment déduire les tâches à partir des stories du backlog de produit.
- Définition du plan contenant la liste des tâches (Le backlog du sprint).
- Estimation collective des charges pour chaque tâche. Engagements de l'équipe.
- Tâches prioritaires. Affectation des tâches non réalisées sur les sprints précédents.
- Affectation des tâches par les membres de l'équipe pour le démarrage du Sprint.
- Valider les prérequis au lancement d'un sprint .
- L'organisation du travail au quotidien, le Daily Meeting.
- Définir l'avancement, la notion de "Done".
- La fin et la revue d'un Sprint, "Sprint Review".
- Le feedback, l'amélioration continue.

Exercice : Daily Meeting, l'intérêt d'une vue partagée du projet. Élaborer un blacklog de sprint : identifier les tâches des stories du premier sprint. Atelier groupe : mettre à jour les burndows de sprint et de release à la fin du premier sprint.

Module 7 : Mettre en place Scrum
- Scrum et la sous-traitance.
- Motivation et rythme de l'équipe. L'accompagnement du changement.
- Outils et leurs valeurs ajoutées. Présentation de différents outils dédiés à Scrum.
- Ingénierie logicielle : conception simple, programmation en binôme, intégration continue.

Mise en situation Atelier : rétrospective sur la mise en place de Scrum dans son organisation.

INTERVENANT(S)	ÉVALUATION	ATTRIBUTION FINALE
Consultant expert en méthode AGILE	Evaluation de fin de formation afin d'évaluer l'atteinte des objectifs, Questions posées par le formateur tout au long de la formation à l'oral ou à travers un QCM	Attestation individuelle de formation