

Gérer un projet agile

Pratiquer le Scrum

Objectifs de la formation

- Comprendre le cadre de processus du Scrum et de la facilitation du travail en équipe.
- Comprendre les principaux rôles d'une équipe Scrum.
- S'approprier les concepts clés Scrum.
- S'initier aux outils et aux cérémonies d'un projet Scrum agile.
- Mettre en place une méthodologie de travail d'équipe orientée Résultats.
- Mesurer la performance en calculant la vélocité d'une équipe.
- Comprendre la lecture du tableau de bord Scrum (ScrumBoard)

Programme pédagogique

Introduction au Scrum

- Qu'est-ce que le Scrum
- Approche et objectifs
 - Focus sur l'essentiel
 - Voix du client
 - Contrôler le chaos et les conflits d'intérêts
 - Communiquer pour optimiser le travail collaboratif
 - Protéger l'équipe
 - Augmenter la vélocité de l'équipe pour livrer la valeur au client

Le Manifeste agile source des valeurs du Scrum

- Définir le périmètre produit pour rester concentrer et atteindre l'efficacité et l'efficience des équipes Scrum
- Améliorer le travail de l'équipe par la revue et la rétrospective des sprints
- Assumer ensemble les erreurs et célébrer ensemble les succès
- Constituer une équipe résiliente par le courage de chacun de ses membres
- S'engager à atteindre les objectifs du sprint par la diversité des connaissances et l'entraide entre les membres de l'équipe Scrum

Atelier 1 : Atelier sur le travail collaboratif

Les piliers du Scrum

- La transparence
- L'inspection
- L'adaptation

Les artefacts

- Le backlog produit
- Le backlog du sprint
- Les incréments

Atelier 2 : Gérer la valeur et le travail (les artefacts)

La composition de l'équipe Scrum (Autonomie et auto-organisation)

- Le Scrum Master
- Le product Owner
- L'équipe de développement (Développeurs)

Deux rôles majeurs autour de l'équipe Scrum

- Le Product manager
- Les parties prenantes

Les cérémonies du Scrum

- Le sprint
- Le scrum quotidien
- La revue du Sprint
- La rétrospective

Suivre la progression d'un projet agile avec le Scrum

- Tableau Scrum
- Burndown-chart (Graphique d'avancement)
- Définition de terminé

Atelier 3 : Gérer un projet agile (Tableau de bord Scrum)

Scrum de Scrum où l'agilité à l'échelle

- Introduction au cadre SAFE
- Pour aller plus loin ...

Publics concernés

- Responsables de projets de développement
- Responsables de produits
- Designers
- Analystes
- Développeurs d'applications
- Membres d'équipes agiles
- Toute personne dans un organisation s'intéressant à la valeur et au développement produit

Méthodes pédagogiques

- Utilisation d'outils interactifs
- Travaux de groupes et situations pratiques
- 3 ateliers de travail
- Exposé du formateur, partage et retours d'expériences

Supports de formation et livrables

- Document de formation
- Index des concepts clés du Scrum
- Attestation individuelle de formation