

La gestion de projet Agile

Scrum Essentiel

La gestion de projet agile propose une alternative crédible aux méthodes traditionnelles de gestion de projets. La méthode SCRUM est à ce jour la plus utilisée des méthodes agiles. Réputée comme la plus simple à mettre en œuvre, elle définit un cadre précis d'organisation du projet qui doit être appliqué avec discipline mais qui se prête parfaitement à une adaptation au contexte métier de chaque entreprise.

DUREE : 2 jours, soit 14 heures.

COUT : nous contacter

PUBLIC

Managers, Chef projet, Testeurs, Analystes, Architectes, Marketing, Membres d'équipe projet...

PREREQUIS

Aucun prérequis.

LES DEFIS

Fournir une excellente compréhension tant pratique que théorique de la méthode SCRUM, les rôles et responsabilités, artefacts, et réunions.

Appréhender les différents rôles dans le cadre de projet Scrum :

- Scrum Master,
- Product Owner,
- Membre d'une équipe Scrum, Manager, intervenant ou partie prenante.

POINTS FORTS

- Une formation concrète avec des mises en situations
- Diagnostics personnels
- Dossier pédagogique
- Cartes de Poker Planning Scrum
- Application ScrumMaster
- Test de validation des compétences

Contenu Pédagogique

Jour 1 : L'essentiel et plus de Scrum

1. Les concepts et valeurs agiles
2. Présentation générale
3. Scrum à travers un « cas réel »,
4. Scrum en détail
 - Les artefacts : Product, Release et Sprint Backlogs -Stories et Tasks.
 - Les principales réunions et pratiques : Release Planning, Sprint Planning, Daily Meeting, Sprint Review, Sprint Retrospective.
 - Rôles et responsabilités : Scrum Master, Product Owner, équipe cross-fonctionnelle, et autres parties prenantes.
 - Rapports et indicateurs : Scrumboard, Vélocité, graphes de Burndown, contrôle des coûts, gestion du périmètre fonctionnel, reporting.
 - Principales astuces pour une implémentation réussie : Comment écrire de bonnes User Stories en utilisant des critères d'acceptation, clarifier les règles du « fini » dans Scrum, gestion des dépendances et des risques dans un processus Agile.

Jour 2-1 : Planning long terme avec Scrum (0.5 jour)

Les objectifs de cet exercice sont d'appliquer la théorie du Release Planning sur votre projet réel dans un contexte d'équipe Scrum.

1. Écriture de Stories, incluant les critères d'acceptance
2. Initiation de la construction d'un Release Planning Backlog
3. Établissement des priorités dans le Backlog des Stories (business value/ contraintes techniques)
4. Identification des dépendances et des risques parmi les Stories
5. Estimation des Stories avec la méthodologie « Poker Planning »
6. Établissement d'une Roadmap Agile

Jour 2-2 : Sprint Planning avec Scrum (0.5 jour)

Les objectifs de cet exercice sont d'appliquer la théorie du Sprint Planning sur votre projet réel dans un contexte d'équipe Scrum.

1. Découpage des Stories en Tasks, comment écrire de bonnes Tasks
2. Construction du Sprint Planning Backlog
3. Identification des dépendances et des risques entre les Tasks
4. Estimation des Tasks avec la méthodologie « Poker Planning »
5. Établissement du premier Sprint Planning