

DESCRIPTION :

- Rompant avec la gestion de projet traditionnelle, le modèle agile Scrum propose une direction et une planification du projet réévaluées en continu, au rythme des "sprints". Ce stage vous apprendra à travailler par itérations, à obtenir une relation client/fournisseur de confiance, à construire l'avancement du projet sur des bases réalistes et à composer avec des priorités changeantes.

DURÉE : 2 Jours - 14h.**PRÉ-REQUIS :** Connaissances de base en gestion de projets logiciels. Expérience souhaitable.**OBJECTIFS :**

- Comprendre les différents rôles dans un projet Scrum
- Ecrire des User Stories et leur donner une valeur business
- Estimer la charge de développement d'une story
- Construire un plan de release
- Définir le contenu d'un sprint (backlog)
- Organiser le déroulement d'un sprint et en faire la revue

PUBLIC : Chefs de projets, analystes concepteurs, responsables qualité, responsables méthodes, développeurs**ACCESSIBILITÉ :**

- L'accessibilité au centre de formation ACKWARE, permet aux personnes handicapées de circuler avec la plus grande autonomie possible, d'accéder aux locaux et équipements, d'utiliser les équipements et les prestations, de se repérer et de communiquer. L'accès concerne tout type de handicap (moteur, visuel, auditif, mental...).

ANIMATION : PRESENTIEL OU CLASSES À DISTANCE**CLASSES À DISTANCE :**

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Skype, Zoom etc...un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant.
- Suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Les classes à distance sont organisées en Inter-Entreprises comme en Intra-Entreprise.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES :

- Réflexions de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous la forme de brainstorming
- Auto diagnostic du stagiaire : Bilan des points forts et repérage des points faibles.
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluations, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Remise d'un support pédagogique

SUIVI ET EVALUATION

- Evaluation de la formation par les participants et remise d'une certification ou d'une attestation de fin de formation à chaque apprenant.

Formation éligible au CPF : Certification disponible – [MonCompteFormation](#)

ACKWARE VOUS ACCOMPAGNE DANS TOUS VOS PROJETS DE FORMATION ET VOUS APPORTE SON EXPERTISE POUR VOTRE TOTALE SATISFACTION



Méthode Agile SCRUM

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.

La démarche et l'organisation dans un projet Scrum

- Le cycle de vie d'un projet Scrum.
- Une approche itérative et incrémentale : les releases, 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.

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.

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.
- Écriture 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.

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.

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.

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.