

Gérer un projet agile avec Scrum

Code formation : ESIGP
Durée : 2 jours – 14h de cours
Format : Inter-entreprise*

2 jours
14 heures de cours

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

Les retours sur expérience de la gestion de projets agile font ressortir les aspects bénéfiques liés à son adoption : compétitivité et réactivité accrues, satisfaction client, implication des équipes de développement.

Cette formation allie théorie et pratique sous forme d'ateliers et de mises en situation. Elle vous aidera à comprendre le rôle à jouer par chacun, les réunions et les pratiques spécifiques à mettre en place dans ce processus de développement itératif.

| Objectifs

- Identifier les différents rôles et événements Scrum.
- Minimiser les incertitudes et les risques en appliquant les principes et les valeurs agiles.
- Mettre en œuvre Scrum sur un projet pilote.
- Intégrer l'amélioration continue des processus dans une démarche globale d'organisation.

| Publics

Directeur de projet, architecte logiciel, responsable d'équipe, développeur

| Méthodologie de formation

Cette formation participative est illustrée de nombreux exemples et exercices. Vous mettrez en œuvre toutes les étapes d'un projet agile Scrum depuis le démarrage du projet jusqu'à la livraison du produit.

| Programme détaillé

- **Vue d'ensemble**

- | Typologie des projets.
- | Principaux facteurs de succès et facteurs d'échec des projets.
- | Evaluer la culture de projet de l'entreprise.
- | Analyser la culture de risque de l'entreprise.
- | Appréhender la culture de changement de l'entreprise.
- | Savoir créer un langage commun.

- **Introduction à la gestion de projet agile**

- | Bénéfices et adoption de l'agilité.
- | Notion de framework agile : méthodes, principes et pratiques.

- **Les valeurs de l'agilité**

- | Le manifeste agile.
- | Activité : revue et échanges sur les 12 principes.
- | La gestion de projet agile.
- | Activité : analyse SWOT de l'agilité.
- | Le développement itératif.

- **Le framework Scrum**

- | Formuler les valeurs et les principes Scrum.
- | Identifier les rôles et responsabilités :
 - | Product Owner : prioriser les exigences et piloter le projet
 - | ScrumMaster : le coach agile dans le projet
 - | Team : former une équipe autonome
- | Parties prenantes externes – Les pratiques Scrum.
- | Vue d'ensemble.
- | Effectuer des itérations : le sprint.
- | La réunion de planification de sprint.
- | Le backlog de produit.
- | Activité : mise en place d'un backlog de produit.
- | La priorisation des exigences.
- | Le backlog de sprint.
- | Le tableau des tâches.
- | Le Scrum daily meeting.
- | Activité : simulation d'un Scrum daily meeting.
- | La réunion de revue de sprint.
- | La réunion de rétrospective de sprint.
- | La réunion de planification de version.
- | Les bonnes pratiques de développement : pair programming, refactoring, intégration continue.

| Programme détaillé

- **La gestion du backlog**

- | Formuler les exigences sous forme de « user stories ».
- | La définition du « done ».
- | Les story points.
- | Activité : l'estimation comparative.
- | Le poker planning.
- | Activité : estimer des « user stories » avec le poker planning.
- | Les outils de gestion de projet Scrum.
- | Excel comme product backlog.
- | Démonstration d'Ice Scrum.
- | Activité : préparer le product backlog.
- | Activité : sprint 1, exécution.
- | Activité : sprint 2, exécution.

- **Les prévisions projet**

- | La vélocité.
- | Le burndown chart.
- | L'état d'avancement.
- | Activité : calcul de vélocité et d'avancement.
- | La gestion des changements.

- **Scrum de Scrum**

- | Equipes off-shore.
- | Organisation du management.
- | Les responsabilités des équipes.

- **Le plan de passage à l'agilité**

- | Les causes de l'échec de l'agilité.
- | Les peurs d'adopter l'agilité.
- | Deux approches possibles : big bang ou projet pilote.
- | Identifier un projet pilote.
- | Activité : manipuler la matrice d'identification d'un projet pilote.