

Stage pratique de 2 jour(s)
Réf : RUM

Participants

Chefs de projets, analystes concepteurs, responsables qualité, responsables méthodes, développeurs.

Pré-requis

Connaissances de base en gestion de projets logiciels. Expérience souhaitable.

Prix 2020 : 1690€ HT

Dates des sessions

AIX

10 déc. 2020, 04 fév. 2021
08 mar. 2021, 06 mai 2021
07 juin 2021, 02 août. 2021
06 sep. 2021

ANGERS

21 déc. 2020, 08 fév. 2021
29 avr. 2021, 07 juin 2021
19 août. 2021

BORDEAUX

17 déc. 2020, 04 fév. 2021
08 mar. 2021, 06 mai 2021
07 juin 2021, 02 août. 2021
06 sep. 2021

BRUXELLES

17 déc. 2020, 04 jan. 2021
08 mar. 2021, 19 avr. 2021
07 juin 2021, 12 juil. 2021
06 sep. 2021

CLASSE A DISTANCE

19 nov. 2020, 17 déc. 2020
04 jan. 2021, 04 fév. 2021
01 mar. 2021, 15 avr. 2021
10 mai 2021, 14 juin 2021
12 juil. 2021, 02 août. 2021
13 sep. 2021

DIJON

17 déc. 2020, 28 jan. 2021
29 mar. 2021, 17 mai 2021
12 juil. 2021

GENEVE

17 déc. 2020, 18 jan. 2021
12 avr. 2021, 17 juin 2021
19 août. 2021, 23 sep. 2021

GRENOBLE

21 déc. 2020, 11 jan. 2021
01 mar. 2021, 28 juin 2021
12 août. 2021, 06 sep. 2021

LILLE

17 déc. 2020, 04 fév. 2021
08 mar. 2021, 06 mai 2021
07 juin 2021, 02 août. 2021
06 sep. 2021

LIMOGES

17 déc. 2020, 28 jan. 2021
29 mar. 2021, 17 mai 2021
12 juil. 2021

LUXEMBOURG

17 déc. 2020, 25 jan. 2021
12 avr. 2021, 17 juin 2021
12 août. 2021, 23 sep. 2021

LYON

17 déc. 2020, 18 fév. 2021
25 mar. 2021, 19 avr. 2021
20 mai 2021, 24 juin 2021
19 juil. 2021, 23 sep. 2021

Méthode Agile Scrum

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.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

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

[1\) Introduction](#)

[2\) La démarche et l'organisation dans un projet Scrum](#)

[3\) Les points-clés et les artefacts dans le projet Scrum](#)

[4\) Définition des exigences et des priorités](#)

[5\) Les principes de planification Scrum](#)

[6\) Organisation et déroulement d'un sprint](#)

[7\) Mettre en place Scrum](#)

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.

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.

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.

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.

MONTPELLIER

17 déc. 2020, 25 fév. 2021
15 mar. 2021, 03 juin 2021
26 août. 2021, 06 sep. 2021

NANCY

17 déc. 2020, 18 fév. 2021
29 avr. 2021, 17 mai 2021
16 août. 2021

NANTES

21 déc. 2020, 04 fév. 2021
08 mar. 2021, 06 mai 2021
07 juin 2021, 02 août. 2021
06 sep. 2021

NIORT

21 déc. 2020, 08 fév. 2021
29 avr. 2021, 07 juin 2021
19 août. 2021

ORLEANS

17 déc. 2020, 04 jan. 2021
15 avr. 2021, 03 mai 2021
09 août. 2021

PARIS

19 nov. 2020, 17 déc. 2020
04&18 jan. 2021, 04&18&18
fév. 2021
01&15&25 mar. 2021, 15&19
avr. 2021
10&20&20&31 mai 2021, 14
juin 2021
12&19&19 juil. 2021,
02&16&30 août. 2021
13&23 sep. 2021

REIMS

17 déc. 2020, 18 fév. 2021
29 avr. 2021, 17 mai 2021
16 août. 2021

RENNES

03 déc. 2020, 07 jan. 2021
22 mar. 2021, 21 juin 2021
02 août. 2021

ROUEN

17 déc. 2020, 25 fév. 2021
01 avr. 2021, 07 juin 2021
19 août. 2021

SOPHIA-ANTIPOLIS

21 déc. 2020, 04 fév. 2021
08 mar. 2021, 06 mai 2021
07 juin 2021, 02 août. 2021
06 sep. 2021

STRASBOURG

03 déc. 2020, 04 fév. 2021
08 mar. 2021, 06 mai 2021
07 juin 2021, 02 août. 2021
06 sep. 2021

TOULON

03 déc. 2020, 25 fév. 2021
01 avr. 2021, 07 juin 2021
19 août. 2021

TOULOUSE

17 déc. 2020, 04 fév. 2021
08 mar. 2021, 06 mai 2021
07 juin 2021, 02 août. 2021
06 sep. 2021

TOURS

17 déc. 2020, 04 jan. 2021
15 avr. 2021, 03 mai 2021
09 août. 2021

Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se
fait tout au long de la session

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.

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.

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 backlog de sprint : identifier les tâches des stories du premier sprint. Atelier groupe : mettre à jour les burndowns de sprint et de release à la fin du premier sprint.

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.

au travers des multiples exercices à réaliser (50 à 70% du temps).

Compétences du formateur

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

Moyens pédagogiques et techniques

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- A l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.