

Formation : Méthode Agile Scrum

Formation pratique - 2j - 14h00 - Réf. RUM
Prix : 1670 CHF H.T.

★★★★☆ 4,6 / 5

BEST

Points PDU

Blended

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. Cette formation 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 pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Comprendre les différents rôles dans un projet Scrum
- ✓ Écrire 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 concerné

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

Prérequis

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

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

Programme de la formation

PARTICIPANTS

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

PRÉREQUIS

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

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.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

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").
- Création des tâches pour 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.

Échanges

Définir pour le projet la signification du "fini" pour une release, un sprint, une user story.

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 formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation 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 participant a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

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 refinement.
- 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.

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.

Parcours certifiants associés

Pour aller plus loin et renforcer votre employabilité, découvrez les parcours certifiants qui contiennent cette formation :

- [Gérer un projet en mobilisant les méthodes Agiles - Réf. zpg](#)
- [Parcours certifiant Product Owner - Réf. KPB](#)

Options

Blended : 190 € HT

Approfondissez les connaissances acquises en formation grâce aux modules e-learning de notre [Chaîne e-learning méthodes agiles: SCRUM, Kanban](#). Un apprentissage flexible et complet, à suivre à votre rythme dès le premier jour de votre présentiel.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 18 mai, 18 mai, 8 juin, 14 sep., 14 sep., 12 oct., 16 nov., 16 nov., 7 déc.