

Formation : Travailler en équipe Agile

Cours pratique - 2j - 14h00 - Réf. QAG

Prix : 1610 CHF H.T.

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 le rôle du Scrum master : Leader ? Manager ? Coach ? peut-on parler de management ?
- ✓ Intégrer le concept d'équipe auto-organisée, axée sur la valeur et la notion d'intelligence collective
- ✓ Organiser le déroulement d'un sprint et en faire la revue
- ✓ Construire un plan de release
- ✓ Comprendre la force du groupe communiquant : l'équipe Agile
- ✓ Écrire des User Stories et leur donner une valeur business

Public concerné

Tout salarié amené à s'impliquer, au sein de son entreprise, dans un projet en mode Agile, tout particulièrement les chefs de projet, les manager Agile, les consultants

Prérequis

Avoir une culture des pratiques Agiles acquise par la formation ou l'expérience. Avoir un niveau d'anglais suffisant pour comprendre les termes utilisés

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

PARTICIPANTS

Tout salarié amené à s'impliquer, au sein de son entreprise, dans un projet en mode Agile, tout particulièrement les chefs de projet, les manager Agile, les consultants

PRÉREQUIS

Avoir une culture des pratiques Agiles acquise par la formation ou l'expérience. Avoir un niveau d'anglais suffisant pour comprendre les termes utilisés

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.

Méthodes et moyens pédagogiques

Méthodes pédagogiques

Ce cours, très interactif, s'appuie sur de nombreux exercices et mises en situations permettant de refléter la réalité rencontrée par des équipes agile 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.

Programme de la formation

1 Introduction

- Le contexte et les origines des méthodes Agiles, ses principes et son organisation.
- Qu'est-ce qu'une Scrum Team et qui la compose ?
- Dans quel contexte l'approche Scrum est-elle efficace ?
- Présentation des grands principes retenus par la méthode Scrum : une vue globale.

2 La démarche et l'organisation dans l'équipe

- 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.
- 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.
- L'équipe Agile : La force du groupe communiquant.
- Concept d'équipe auto-organisée, axée sur la valeur.

Exercice

Compréhension des différents rôles intervenant sur le projet Scrum

3 Les points clés et les moments clés de la vie de l'équipe Agile

- L'itération, la notion de Sprint.
- Exigences produit, le Backlog produit (liste des "User Stories").
- La 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.

Exercice

Atelier Agile : Simulation d'un sprint planning, comment construire un sprint et estimer les éléments du backlog. Du story mapping à la Roadmap : conduire une séance de Planning Poker. Identifier les différents sprints.

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.
- 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.
- Le concept d'ATDD « Acceptance test driven development »

Mise en situation

La vie d'une équipe Agile : Workshop Product Backlog Refinement. Décrire et prioriser les User Stories avec la "valeur business" : simulation en équipe Agile. Mise en place de techniques managériales et collaboratives afin de permettre à l'équipe de fonctionner en auto organisation.

5 Les principes de planification au sein d'une équipe Scrum

- Découpage d'un projet en releases
- Les points d'effort pour une User Story.
- Le Planning Poker pour estimer l'effort, comment l'utiliser.
- 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, construire un plan de release. Comprendre au travers de l'atelier la motivation par l'autonomie, ou comment une équipe auto-organisée établissant une raison d'être commune soutient automatiquement sa motivation.

6 Organisation et déroulement d'un Sprint pour la Scrum Team

- 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.
- Le feedback, l'amélioration continue.

Exercice

Daily Meeting, l'intérêt d'une vue partagée du projet. Elaborer un Backlog de sprint : identifier les tâches des stories du premier sprint en fonction de la vélocité de l'équipe. Atelier groupe : mettre à jour les burndowns de sprint et de release à la fin du premier sprint.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 2 avr., 15 juin, 28 sep., 26 nov.