

Gestion ses projets avec les méthodes agiles

Référence : MEAG009

Durée : 2 jours

Certification : Aucune

CONNAISSANCES PREALABLES

- Il est demandé aux participants d'avoir suivi une initiation à la méthode Agile.

PROFIL DES STAGIAIRES

- Toute personne désirant perfectionner son niveau à la méthode agile via l'outil Scrum.

OBJECTIFS

- Communiquer différemment. • Connaître les objectifs, les principes de Scrum. • Etre Product Owner ou Scrum Master. • Exprimer ses besoins sur un projet Scrum. • Les avantages et les enjeux de Scrum. • Planifier un projet Scrum. • Pouvoir adapter Scrum à vos projets. • Savoir intégrer le changement.

CERTIFICATION PREPAREE

Aucune

METHODES PEDAGOGIQUES

- Mise à disposition d'un poste de travail par stagiaire
- Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique pendant le stage
- La formation est constituée d'apports théoriques, d'exercices pratiques, de réflexions et de retours d'expérience
- Le suivi de cette formation donne lieu à la signature d'une feuille d'émargement

FORMATEUR

Consultant-Formateur expert Méthodologie - Modélisation

METHODE D'EVALUATION DES ACQUIS

- Auto-évaluation des acquis par le stagiaire via un questionnaire
- Attestation de fin de stage adressée avec la facture

CONTENU DU COURS

Introduction

- Une approche agile de gestion de projet
- Dans quel contexte l'approche Scrum est-elle efficace ?
- Présentation des grands principes Scrum

La démarche

- Une approche agile de gestion de projet
- Les itérations de release et de sprint

Rôles et responsabilités

- Présentation des rôles et responsabilités de chaque acteur
- Le Product Owner, le Scrum Master, l'équipe de développement

Comment décrire les besoins / le travail à effectuer

- Backlog du produit, les stories, les macros stories, les features
- Les descriptions initiales et détaillées
- Backlog du sprint
- Comment déduire les tâches à partir des stories

Évaluation de la taille des stories

- Le planning poker
- Évaluation de la charge : capacité et vélocité de l'équipe

Planification

- D'une release / d'un sprint
- Le plan de release
- Réalisation d'un sprint
- L'affectation des tâches (Scrumban)

Feedback / Suivi / Acceptation

- La revue de sprint

- La rétrospective
- le Scrum quotidien
- Les burndown chart de release, de sprint
- Le pilotage par les tests.

Au-delà de Scrum

- Ingénierie logicielle : développement piloté par les tests, conception simple, remaniement, programmation en binôme, responsabilité collective du code, règles de codage, métaphore, intégration continue
- Adoption de Scrum : utiliser Scrum dans un contexte particulier / Scrum et la sous traitance
- Outils et leurs valeurs ajoutées : présentation de différents outils agiles

Jeux de rôles, le projet pilote

- Un projet pilote est proposé aux participants, dans l'objectif de mettre en pratique les concepts présentés. Des équipes Scrum de 3 ou 4 personnes sont ainsi formées.

- Présentation du backlog initial par le ProductOwner (le formateur) : identification des features
- Estimer la taille des stories
- Planifier le projet
- Identifier les différents sprints et construire un plan de release
- Élaborer un backlog de sprint : identifier les tâches des stories du 1er sprint
- Définir pour le projet la signification du fini pour une release, un sprint, une story
- Tester les résultats : réaliser des tests d'acceptation
- Suivre : mettre à jour les burndown à partir d'un avancement constaté lors d'une réunion journalière
- Mettre à jour le planning de release et de sprint suite à l'apparition de nouvelles stories