

Module 2 : Introduction à SCRUM

La formation Introduction à SCRUM vous permet de comprendre la méthodologie SCRUM, ses concepts et comment démarrer un projet SCRUM en équipe et appréhender le change.

Objectifs

- Maîtriser les concepts Scrum
- Démarrer un projet Scrum
- Intégrer une équipe Scrum
- Ancrer le changement Agile

Prérequis et nombre minimum 4 et maximum 12 stagiaires

- Avoir des notions de gestion de projet

Public

Développeurs, chefs de projets, architectes

Durée (Intégrant 1 pause matin et après-midi et pauses déjeuners), dates et lieux

2 journées : 9h00-17h00 - 14 heures (Travail personnel non inclus) – dates/lieux : <https://www.valnaos.com/>

Moyens : pédagogiques, techniques et encadrement

Pour la formation à distance en visioconférence : besoin d'un PC, internet et vidéocaméra. Projection du cours. Le support et la formation sont en langue française. Un livret est remis en début de formation. Le cours est théorique à 70% et 30% pratique avec des discussions, partage d'expérience et étude de cas. Accès à la plateforme elearning sur 30 jours : support de cours, vidéos, exercices avec corrigés. Un accès à notre plateforme permet de télécharger tous les documents utiles à la formation. Prévoir pendant la formation votre smartphone/pc pour vous connecter. L'accès Wifi vous est fourni en présentiel.. Le formateur est un consultant terrain avec plus de 15 ans d'expérience et/ou certifié et accrédité pour délivrer la formation.

Moyens d'évaluation, déroulement de l'examen et validation de la formation

- 🕒 Aucun
- 🕒 Un certificat de réalisation d'action de formation est délivré en fin de formation.

Programme

Introduction à l'Agilité : La Big Picture : les time-box, les rôles, les artefacts - Le Sprint : durée fixe qui livre un produit done

Management visuel : Gestion des file d'attente du travail à réaliser - A faire, en cours, fait, WIP du Kanban : limiter le flux d'entrée- Amélioration continue : capitalisation sur le Produit et les Processus par itération

Les rôles Scrum : Product Owner : Gestion Fonctionnel- Le Scrum Master : Gestion Organisationnel - La Dev Team : Gestion Technique

Le lancement : Définition de ready et done- Définition et évaluation du Sprint Goal - Estimations agile: planning poker , Delphi, 3 points

Planifier l'incrément : Planifier le Sprint - Estimer la valeur et la complexité- Définir un Sprint Goal adapté aux UserStory

Itération sur le Produit et Processus

Ateliers :

- 🕒 Rénovation d'une maison ancienne : évaluation et décision- Combien de sprints avec quelle Valeur et Complexité ?- Comment prioriser les activités du sprint ?
- 🕒 Lego World Tour : Construction en Lego d'un produit sur plusieurs itérations - Suivant la valeur et la complexité - Time-boxes Sprint Planning, Review et Rétrospective sont contraints par le temps- Combien d'itération pour finaliser le produit de valeur ?