Microtel
Training institute

PROFESSIONAL AGILE/SCRUM FRAMEWORK

CODE DE LA FORMATION:
AG-GP-PAS

VERSION:
1.0

DURÉE:
4 JOURS

De nombreuses études constatent que les méthodes classiques de conduite de projet ne sont plus en adéquation avec les besoins du marché (Time To Market, Return On Investment.. etc). L'environnement complexe et changeant, les évolutions rapides des technologies nécessitent des approches plus flexibles et efficace, permettant de réagir au changement plutôt que de suivre un plan élaboré en début de projet.
Les méthodes Agile, et en particulier SCRUM, sont devenues le nouveau standard de gestion de projet (Produit/Service). grâce à une approche managériale adaptative et expérimentale.
La formation “PROFESSIONAL AGILE / SCRUM FRAMEWORK” vous permet de découvrir l'Agile comme étant avant tout un état d'esprit bien plus qu'une simple méthodologie ou qu'un cadre de travail.
La formation “PROFESSIONAL AGILE / SCRUM FRAMEWORK” vous permet aussi une forte compréhension du cadre de travail SCRUM le framework Agile le plus utilisé dans la gestion et le développement des produits et projets complexes.Vous découvrirez ainsi l'état d'esprit pour "Être Agile" et pas seulement le fait de "Faire de l'Agile". Ceux-ci font de cette formation de 4 jours un point de départ essentiel pour démarrer des projets dans un mode Agile et d'appréhender l’approche dans sa globalité, via un ensemble d’ateliers théorique et pratiques, ainsi que des mises en situation par des serious games.

CONTENU:

Jour 1

Pourquoi l’Agilité ?

- Le VUCA World.
- Knowledge work vs industrial work.
- Le Waterfall Model et le Chaos Report.
- Fixed mindset vs Growth Mindset.

C’est quoi l’Agilité ?

- Historique et origines.
- Agile Manifesto : Valeurs et Principes.
- L’état d’esprit Agile “Mindset”.
- Le mouvement Agile (Pratiques, Méthodes, Frameworks.. etc).
- Les concepts clés et les fondamentaux Agile.

Ateliers :

- The Marshmallow Challenge.
- Agile Manifesto Discovery.

Jour 2

Introduction au SCRUM FRAMEWORK :

- Les origins.

- La définition du Scrum.
- Scrum et l’approche empirique.
- Les piliers et les valeurs du Scrum.
- Time box et risk management.
- Value-driven development / delivery.
- Feedback loops et amélioration continue.

Les rôles SCRUM :

- Scrum Master.
- Product Owner.
- L’équipe de développement.

Atelier :

- Scrum Roles Game.

Les événements SCRUM :

- Sprint (itération) / Release.
- Sprint Planning.
- Daily Scrum (Standup).
- Sprint Review.
- Sprint Retrospective.

Les artefacts SCRUM :

- Product Backlog.
- Sprint Backlog.
- Incrément.

Ateliers :

- Build You Own Scrum (BYOS).
- Scrum Ball Point Game.

Jour 3

Vision & Roadmapping :

- Vision board.
- Persona canvas.
- User journey mapping.
- User Stories / INVEST Model.
- Story mapping / MVP.
- Prioritization / MoSCoW Method.
- Release planning.
- Product backlog.

Objectifs & Metrics :

- Sprint goal.
- Definition of Done (DoD).
- Definition of Ready (DoR).
- Critères d’acceptance.
- Sprint backlog.

Tracking & Visual Management :

- Daily Scrum / Standup.
- Scrum Task Board / Kanban Board.
- Burn-Down Chart.
- Burn-Up chart.
- Backlog Refinement / Grooming.
- Velocity.

Amélioration continue :

- Sprint review template.

- Sprint retrospective : pratiques et techniques.

Jour 4

Atelier :

- Lego4Scrum : Simulation de déroulement d'un projet SCRUM avec LEGO.

Introduction à Scrum à l'échelle :

- Nexus Framework.
- LeSS Framework.
- Scrum@Scale.

Certifications SCRUM :

- Scrum Alliance.
- Scrum.org.
- Autres Certifications.

Atelier :

- Scrum.org Open Assessment.

Adoption et Transformation Agile :

- Concepts clés et fondamentaux Agile.

Le contexte favorable à l'Agilité.

- La complexité : Cynefin Framework et Stacey Matrix.
- Le modèle d'adoption : Shu-Ha-Ri.
- Rupture culturelle et transformation organisationnelle.
- L'Agilité dans l'adoption et la transformation Agile.

Resources et réferences.