

Scrum : Conduire un projet agile avec Scrum

Conduire un projet agile avec Scrum

Les changements fréquents d'exigences et les évolutions techniques rendent la gestion de projet classique de moins en moins efficace : délais non respectés, coûts non maîtrisés, tensions entre MOE et MOA. Les projets dérapent ou sont abandonnés.

Prenant à contre-pied le « contrat » MOE/MOA traditionnel, les méthodes agiles construisent une dynamique projet de partenariat entre les utilisateurs et les développeurs.

La méthode SCRUM s'est imposée ces dernières années comme une référence du point de vue de la gestion de projet. Ne vous y trompez pas, on ne développe pas un projet informatique « plus vite » avec SCRUM, mais l'équipe (au sens large : développeurs et utilisateurs) maîtrise mieux le « quoi ? » et le « quand ? ».

Détails

- | | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Code : MP-SC1• Durée : 2 jours (14 heures) | Public <ul style="list-style-type: none">• Chefs de projets• Décideurs• Développeurs | Pré-requis <ul style="list-style-type: none">• Connaissance de la gestion de projets informatiques |
|---|---|---|

Objectifs

- Comprendre les concepts et enjeux de la méthode SCRUM
- Améliorer la maîtrise des délais et des coûts
- Améliorer la confiance des utilisateurs
- Améliorer l'adéquation entre réalisations et besoins réels

Programme

Introduction

- Méthodes classiques, Cascade, Cycle en V
- Origine de la pensée « agile »
- Valeurs communes

Le cadre organisationnel de Scrum

- Bref aperçu, caractéristiques, vocabulaire
- Rôles : Scrum master, Product Owner, équipe
- Cycles de vie
- Produits

Développement itératif

- Principes
- Backlog produit
- Préparation du sprint
 - But du sprint
 - Backlog de sprint
 - Rôle du directeur produit
- Notion de vélocité

Définir les besoins

- Utilisation des User Stories
- Identification des acteurs, des user stories, des thèmes et des épopées
- Rôle du Product Owner, de l'équipe en phase d'expression de besoin

Planification et estimations agiles

- Comment estimer ?
- Les jeux de planning
- Le planning de projet
- Mesurer sa vélocité
- Le « Beurdone » ... et autres indicateurs
- Estimer la fin de projet

Priorisation des besoins

- Principes
- Analyse de Kano
- Techniques de scoring

Relation client

- Planification de Sprint
- Revues de Sprint
- Revues de Backlog produit
- Rétrospective de Sprint
- Processus de recette applicative

Conduire le changement

- Une première approche itérative
- Conseils de mise en oeuvre
- Anti-patterns

Conclusion

- Retours d'expérience

Étude de cas

- A travers cette formation, de nombreux travaux pratiques et mises en situation autour d'une étude de cas concrète

Modalités

- **Type d'action** : Acquisition des connaissances
- **Moyens de la formation** : Formation présentielle - 1 poste par stagiaire - 1 vidéo projecteur - Support de cours fourni à chaque stagiaire
- **Modalités pédagogiques** : Exposés - Cas pratiques - Synthèse
- **Validation** : Exercices de validation - Attestation de stages