

qualités d'un manager
(gestionnaire)

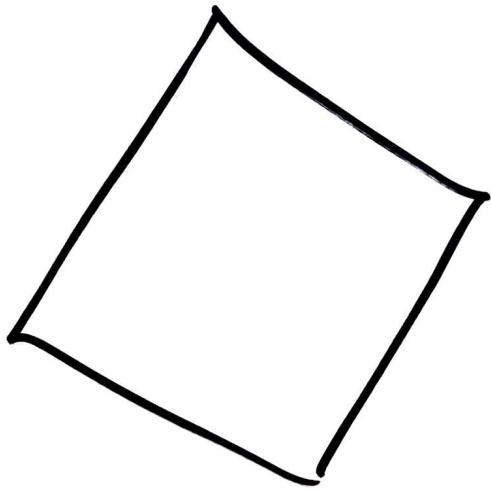
éco
cte

humanisme
~~éco~~
cte

Adaptabilité

Flexibilité

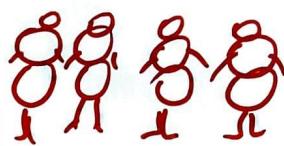
Efficacité ↙ Agilité



- COLLABORATION (travail en équipe)



- COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES (SCRUM)



- OUTILS DE STRUCTURATION (gestion de projet)

- DÉCOUVERTE



EXPERIENCE GESTION DE PROJET

Expérience
en
projet managé
• 3 ans
• 3 ans - 5 ans
 5 ans - 10 ans
• agile ? 0 ans
• 3 ans
• 7 ans - 10 ans
• 5 ans - 10 ans

expérience en
projet managé
• 3 ans
• 3 ans - 5 ans
• 5 ans - 10 ans

3 ans ✓

5 ans ✓✓

10 ans ✓

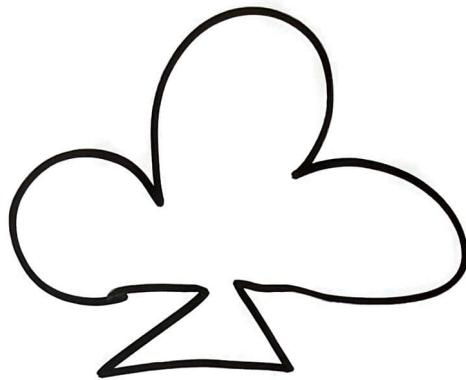
Agile

10 ans

exp? gestion de projet
• 5 Ans ✓
exp? agile?

exp? gestion de projet
• 10 ans ✓
exp? Agile
0

exp? gestion de projet
• 10 ans ✓
JOURNÉE SCRUM



Apprentissage / Décarat

Seb
Comprendre
Scrum → projet

Adopter Scrum
= l'apprentissage
renouvelé

ASMEC
Nourrir Compét.
en I.T.

Découvrir la méthode AGILE.

personnel.

J.C
diminuer
Stress

M'impliquer

ludique.

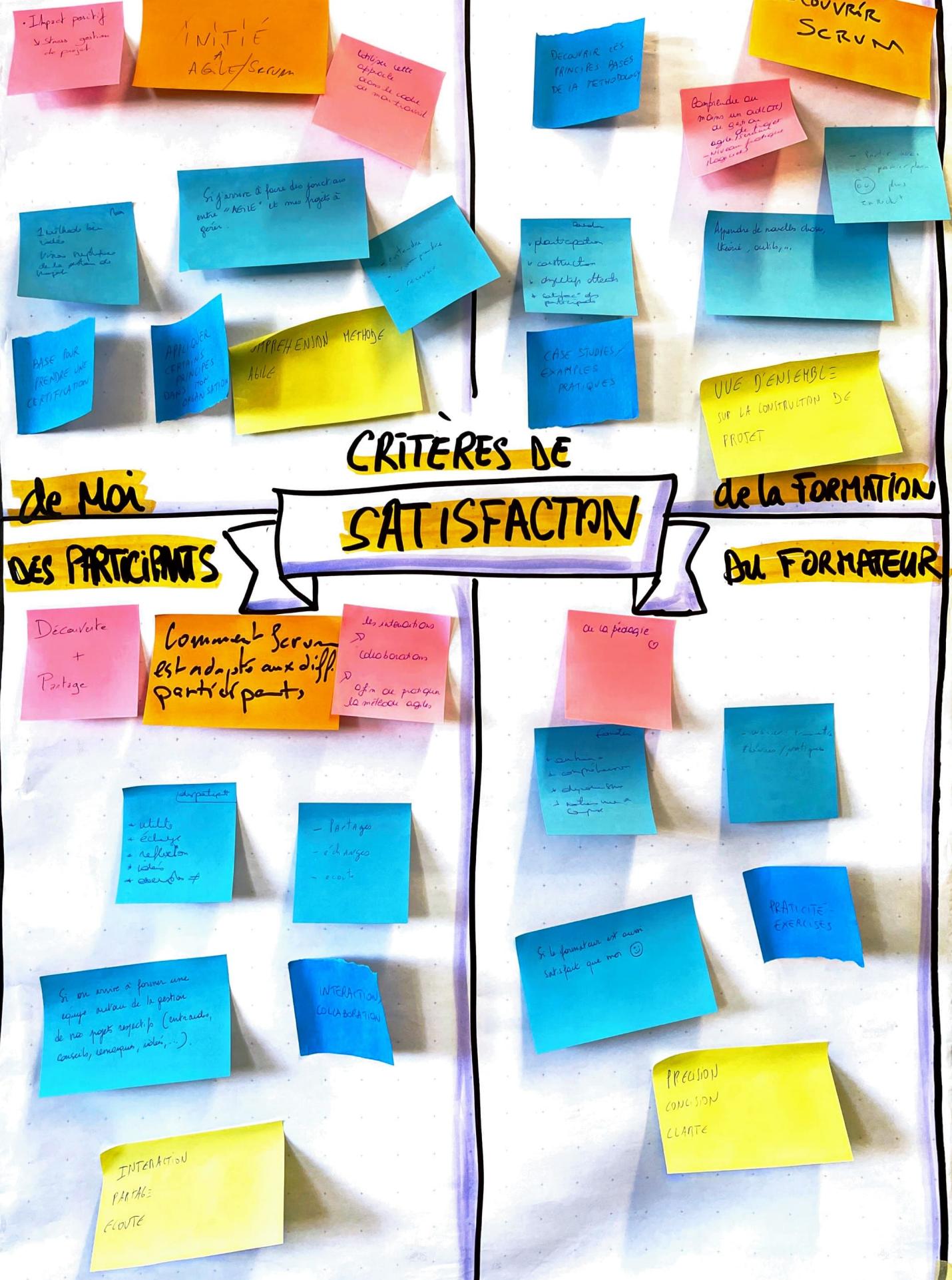
Appliquer / Partager vision collective

Que font les acteurs avec la
même vision.

Appliquer la méthode dans une
institution où il n'y a pas de
cohésion dans le management
(d'où fait à sa manière)

Juli

Défis qui sont plus
enversants





Débrief: JEU ENQUÊTE

Time box: Essentiel.

"Stress"

- Action ⊕ clair

Risque → structurer. ⊕ clair

confronter le but

Action / Reflexion - charge cognitive

- Contenu - Résultat - collectif . Process.

Tâche / Relation.

· Priorités

 Parties Prendantes

 Copil

- AG

- Pouvoirs Subsistant
- SPONSER.

 chef de Projet

- OA

- Direction -

 Équipe

 Équipe

 Back bg

 Product owner

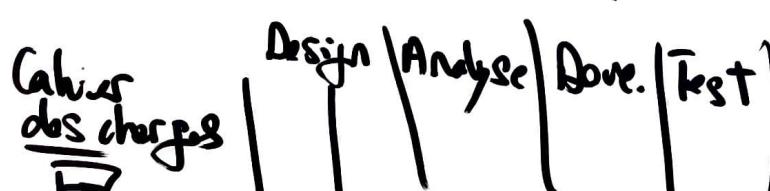
 Scrum Master

 Development

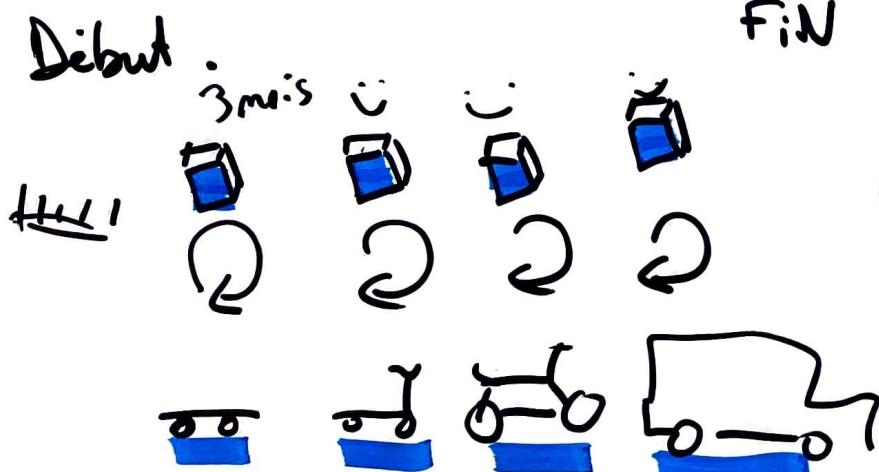
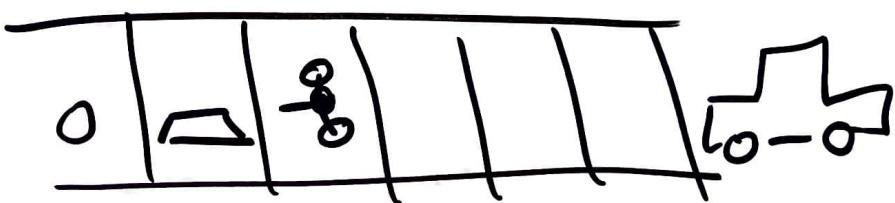
- Pluridisciplinaire

- TRADITIONNEL.

- Predictif.



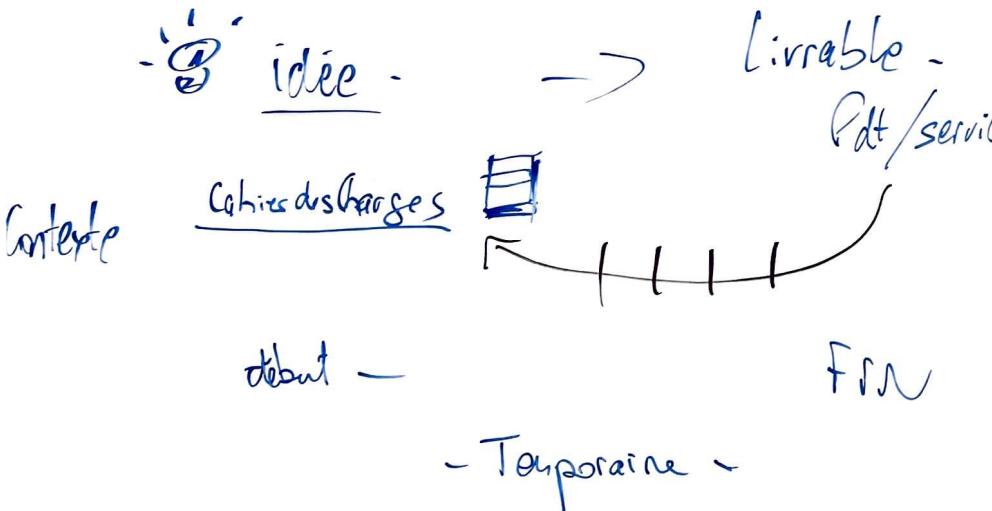
..



0 - iteration

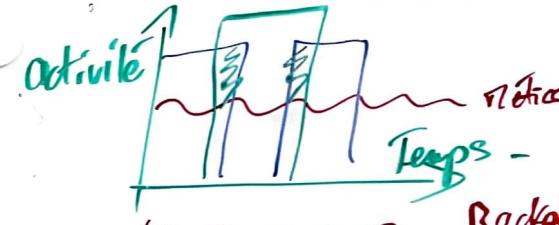
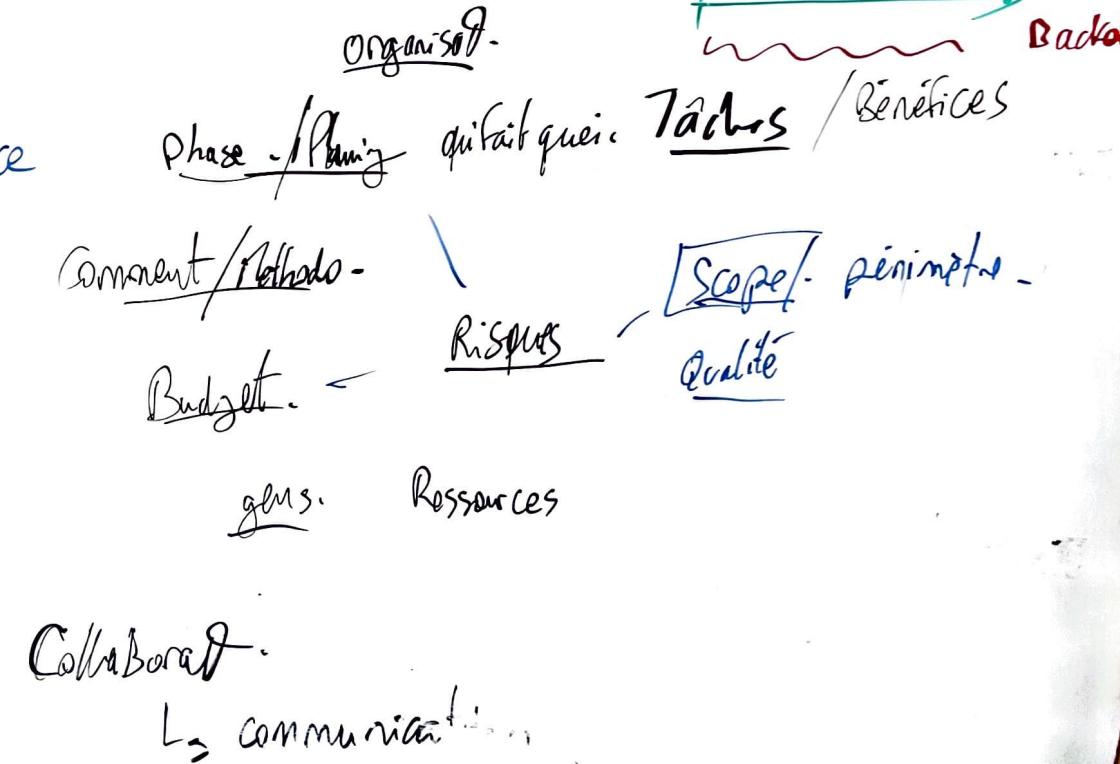
1 - increment.

QUE CE QU'UN PROJET ?



M'Équipe

GESTION DE PROJET ?



TO DO

BACKLOG DE LA FORMATION

DOING

DONE

Qu'est-ce qu'un
Projet ?

GESTION
DE PROJET
Classique

Pourquoi
l'Agilité
Avantages

SCRUM-AGILE
PRINCIPES

MANIFESTE
AGILE

VALEURS
PRINCIPES

JIGSAW
VALEURS
12-Principes


PDCA

RÔLES
SCRUM

ÉQUIPE
SCRUM

JEU. DÉCOUPAGE
des RÔLES


SCRUM
FRAMEWORK
(CADRE)

DESSIN
INTERACTIF


CADRE
SCRUM
-Rôles
-Activité
-Rituel


SCRUM

RITUELS
ACTIVITÉS
CÉRÉMONIES

LIURABLES
~~ARTÉFACTS~~
SCRUM

MVP
STORY MAPPING

MVP

JEU
MVP

DESSINER
SCRUM

SCRUM en
PRATIQUE

BACKLOG
PRODUIT

USER
STORY

SPRINT
PLANNING


ESTIMATION
POKER

DOD
DOR


DEMO
REVIEW
de SPRINT


RELEASE
PLANNING

BURN DOWN
CHART
PROGRESSION


RETRO-
SPECTIVE

GESTION DE PROJET

- PLANIFIER
- DÉLÉGUER
- CONTRÔLER
- SURVEILLER

- COÛTS
- DÉLAIS
- QUALITÉ
- PÉRIMÈTRE (Scope)
- RISQUE
- BÉNÉFICE

CARACTÉRISTIQUES

- 1 changement
- Unique
- INTERFONCTIONNEL
- Temporaire
- INCERTITUDE



QU'EST-CE QU'UN PROJET ?

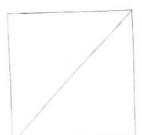


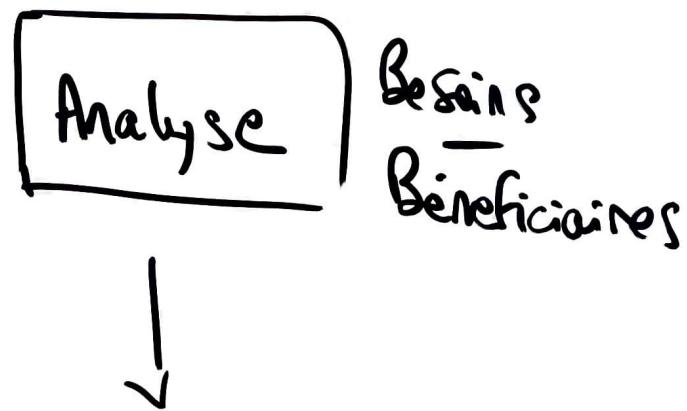
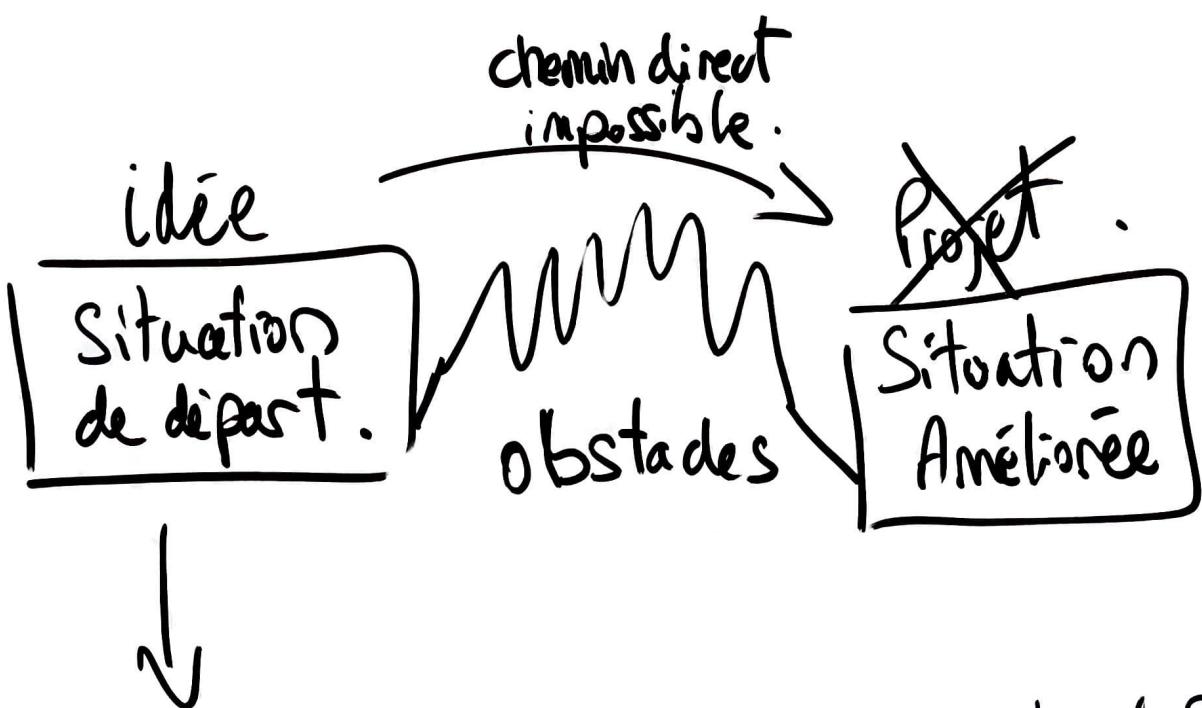
Un projet est une
organisation temporaire
en vue de LIVRER UN ou PLUSIEURS

PRODUIT ou Service

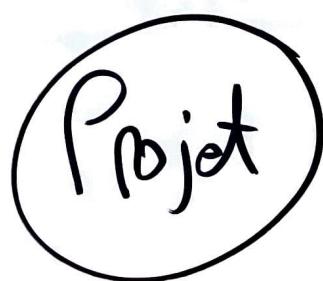
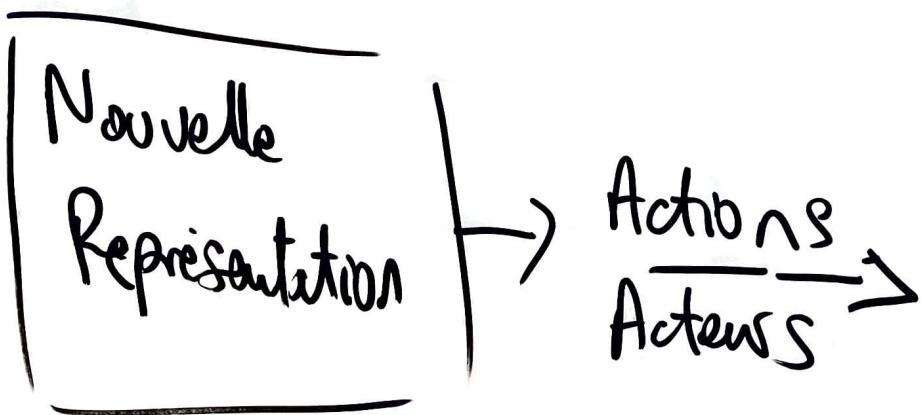
Conformément à un CAS D'AFFAIRE
(Business case)
CONNUS et CONVENUS

- PMI -





- objectifs généraux
- objectifs
- opérationnels
-
-



ORGANISATION D'ÉQUIPE



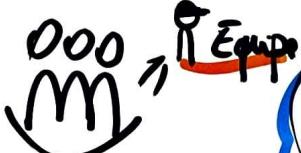
- AG

- Pouvoirs Subsistant
- SPONSER.

- OA

- Direction -

chef de Projet



Équipe

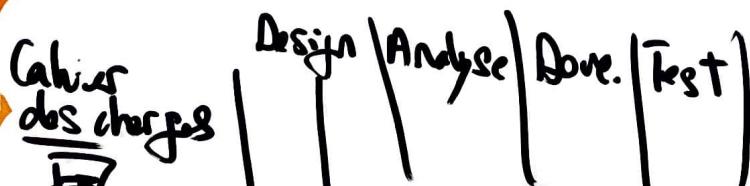
Backlog

Product owner

Scrum Master

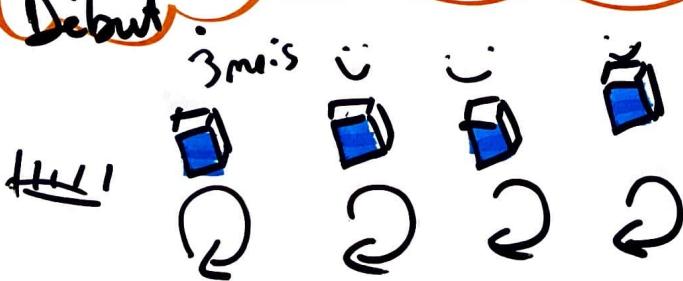
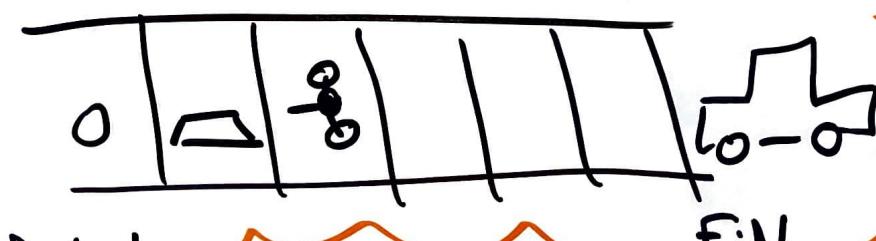
Development

-Pluri-disciplinaire



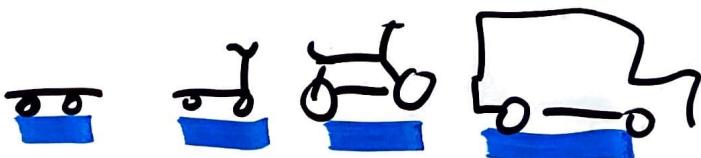
TRADITIONNEL

- Prédicatif.



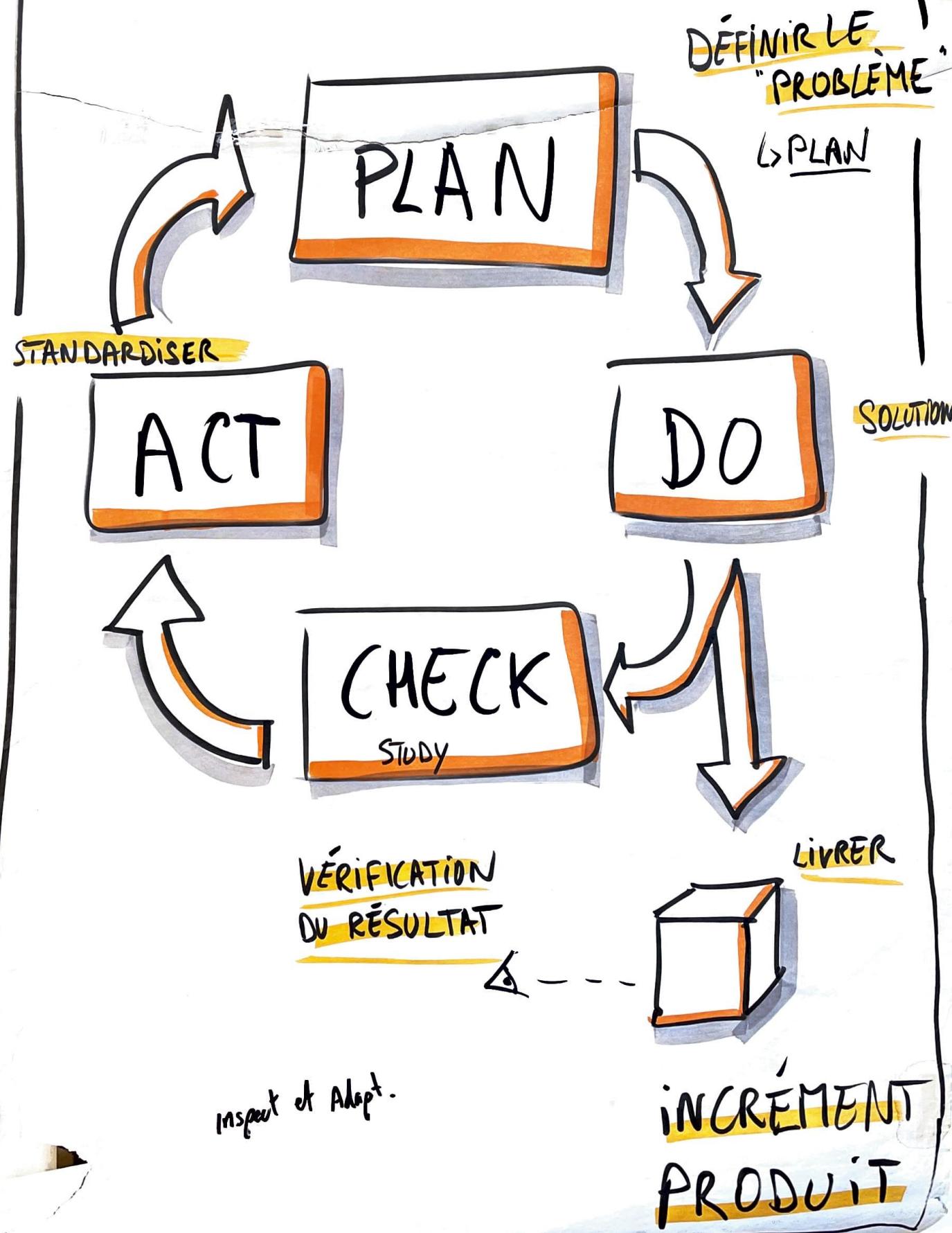
Q - iteration

B - incrément.



P.M. 362

PDCA - Roue de DEMING



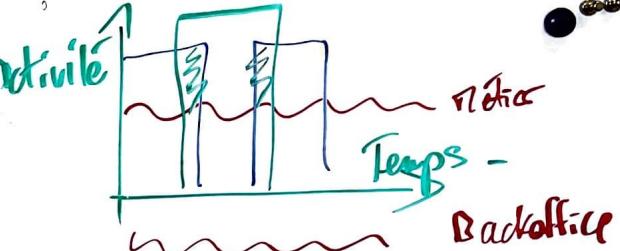
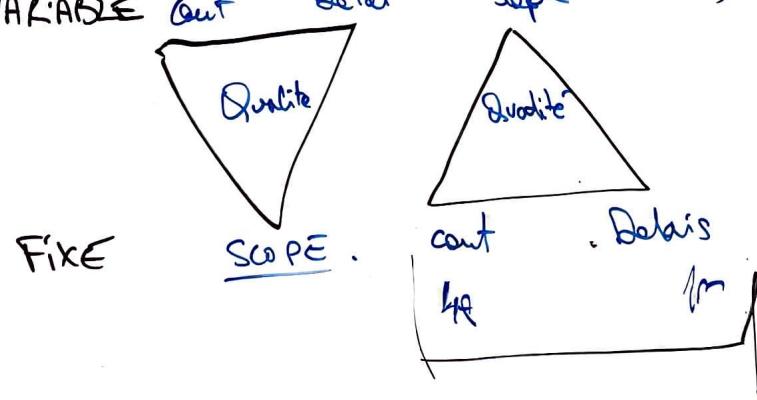
Pas de leader.
 changement Naturel
 - mise en question
 de la règle -
 - compréhension
 consigne.
 perdre temps -
 Comptes - VARIABLE

Méthode - Test. progression.

Amélioration

- idée valable -
 biais de confirmat.

changement de paradigme



Fun

bienveillance

Confiance. Estimation

Communication

moins visible

plus puissant

Mindset

valeurs

principes

Pratiques

Outils

plus visible

moins puissant



Subsides
SPONSORS



INSTITUTION

Simplif. cat.

50% mise à l'emploi -



out put

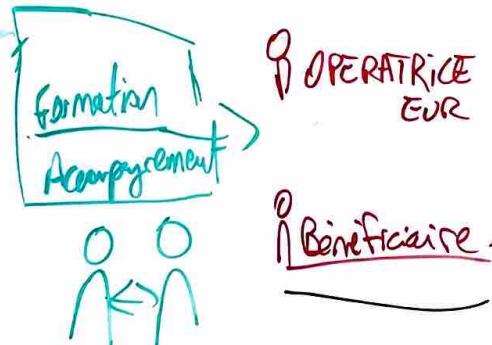


100



input

200



TIMEBOX

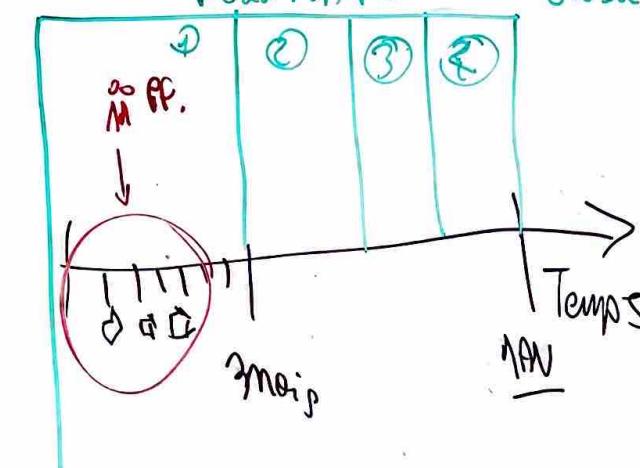
- itération



- incrément

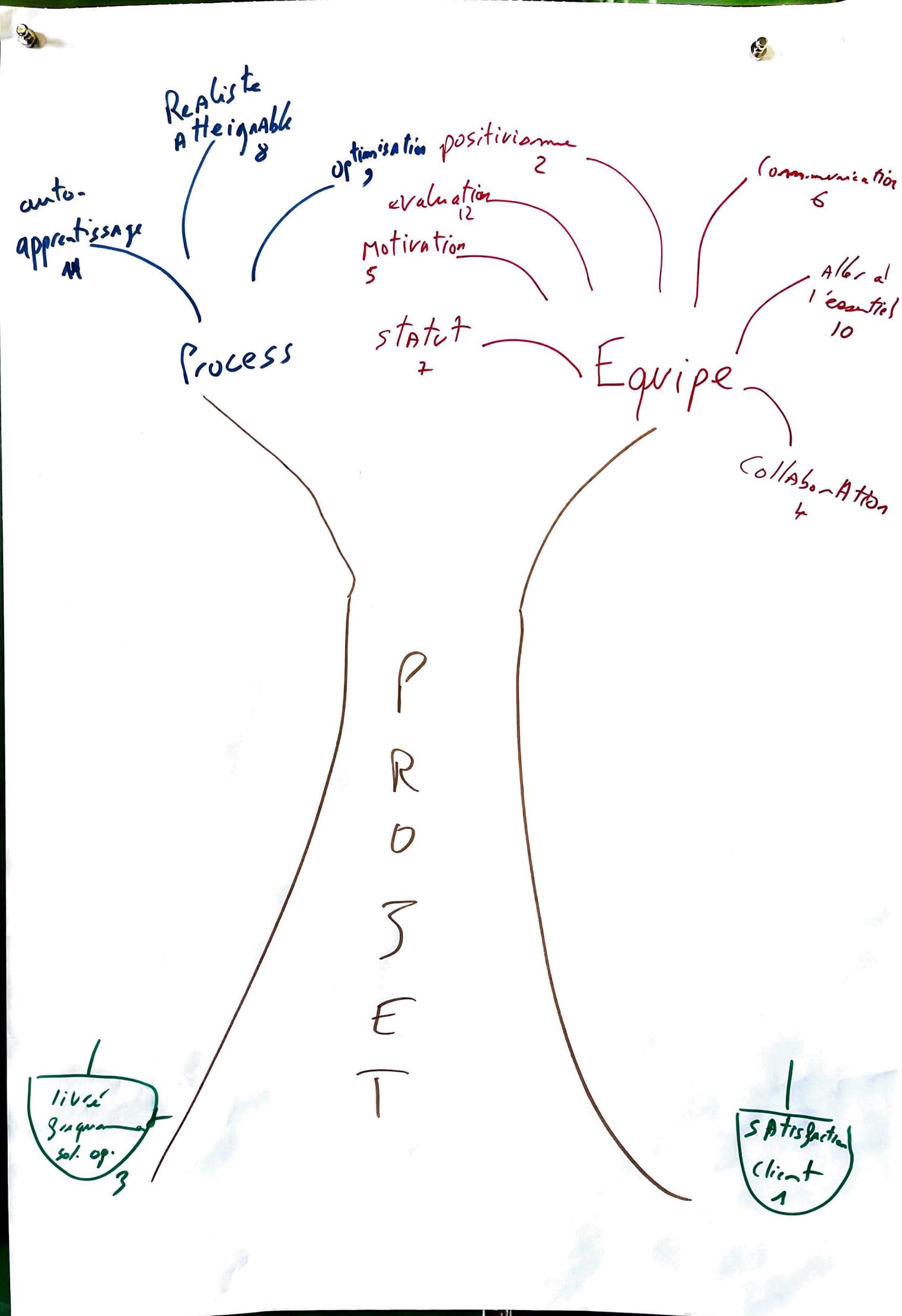


Road MAP.



Globalement Bon.





Valeurs



SOUTENABLE / SIMPLICITÉ / EXC. TECH
⑧ ⑩ ⑨

ENSEMBLE

Dialogue ff / RDV AMÉLIORÉ / AUTO. OIG
⑥ ⑪ ⑭

utilisateurs ≥ dev
④

Posture

changement ++ / motivation
② ⑤

Liabilités

Opérationnelle / Satisfaction
⑦ ① client

fréquemment



- Roles - 3
- Rituels 6
- Artefacts 3

Client / utilisateurs
parties prenantes

SCRUM (métée) planagent



20% Dpt. Gvt.

