

FORMATION SCRUMBAN

DUREE : 2 JOURS (14 HEURES)

PRÉSENTATION

Cette formation s'adresse à tous ceux – développeurs, architectes, analystes, etc. – qui, ayant intégré un projet agile, souhaitent maîtriser l'ensemble des prérogatives dévolues à l'équipe. L'adoption croissante des méthodes agiles dans les contextes les plus divers s'accompagne d'une véritable révolution dans l'activité quotidienne des développeurs: pluridisciplinaires, responsables, engagées, communicantes, les équipes agiles n'ont que peu à voir avec les organisations projets classiques.

Sur un mode souvent ludique, mixant équitablement théorie et exercices pratiques, vous apprendrez à définir et gérer les besoins en collaboration avec les utilisateurs, à estimer et planifier itérations et projets ou encore à concevoir et architecturer votre logiciel sur le mode agile.

Vous apprendrez enfin comment cultiver la responsabilité collective et transformer un groupe d'individus en une véritable équipe agile.

PROGRAMME

SESSION 1 : INTRODUCTION

- Pourquoi les méthodes agiles ?
- Accepter le changement
- Maximiser la valeur
- Communication et transparence
- Auto Organisation
- Le Manifeste agile
- Le triangle du développement logiciel

SESSION 2 : SCRUM

- Présentation de Scrum
- Les rôles dans Scrum
- Les artefacts de Scrum (Product backlog, Sprint backlog, Burdown chart)
- Les cérémonies de Scrum (Daily Scrum, Démo, Rétro)

Les stagiaires apprendront à mettre en place Scrum grâce à l'utilisation de « Serious game » mettant en pratique tous les concepts vus précédemment.

SESSION 3 : INTRODUCTION A KANBAN (MANAGEMENT VISUEL)

- Les bases de Kanban
 - Il était une fois Kanban
 - Kanban dans les méthodes Agile
 - Le Management visuel
- Le management visuel Versus Kanban

FORMATION SCRUMBAN

DUREE : 2 JOURS (14 HEURES)

- Le système Push Versus Pull
- Le mécanisme de flux continu
- La limite sur le travail en cours
- La cinématique Kanban
- Les classes de service

SESSION 4 : PILOTER UN PROJET AGILE

- Gérer les exigences
- Estimations agiles (Story points, planning poker, la vélocité comme bande passante de l'équipe, la planification multi niveaux)
- Planification

SESSION 5 : SUJETS AVANCES

- L'agilité à grande échelle
- Théorie des contraintes
- Développement de l'innovation avec le Lean startup
- Le rôle du management
- La transition vers l'agilité