

FORMATION **SCRUM**

Develop your agility

Envie de piloter vos projets libéré de la pression des deadline impossibles à tenir et de la démotivation des projets sans fin ? Formez-vous à l'agilité, une manière différente d'appréhender le projet, axée sur une vision claire des objectifs et des acteurs par l'ajustement et le travail d'équipe.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Découvrir l'agilité à travers le framework scrum.
- A l'issu de la formation, vous serez capable :
 - o d'initier et de conduire un projet scrum.
 - de passer la certification ScrumMaster®

DÉLAIS ET MODALITÉS D'ACCÈS

- Délais: 2 à 8 semaines selon le financement demandé
- Accessibilité PSH: DSI Group étudiera l'adaptation des moyens de la prestation pour les personnes en situation de handicap.



PUBLIC CONCERNÉ

Chefs de projet, développeurs, testeurs

PRÉ-REQUIS

Connaissance en développement logiciel et en gestion de projet (débutants et experts)

DURÉE

3 jours

FRAIS DE PARTICIPATION

3600 € HT

INTERVENANT

Denis ROSA

INSCRIPTIONS

formation@group-dsi.com

DÉROULÉ

Jour 1

L'AGILITÉ UNE AUTRE IDÉE DE LA GESTION DE PROJET

- Présentation personnelle, "tour" de table
- Introduction (les "on-dit")
- Principes de l'agilité (l'état d'esprit)
- L'outillage Agile ("Utilisation de bonnes pratiques") : Repository, tests, intégration continue, Design Pattern, Code Review.
- Q/R

EXERCICES PRATIQUES

- Constitution d'équipes d'Agiles.
- Jeux agiles de conésions ("gonfler" le plus de ballons possible)
- L'adhésion des équipes (jeu de collaboration de type "Lego") : réaliser une construction sans la notice, réaliser une construction avec la notice mais des pièces manquantes).
- R.O.TI.
- Q/R

Jour 2

SCRUM

- Présentation du Framework Agile "Scrum"
- Comparaison avec XP (extrême programming)
- Les différents rôles et responsabilités (l'équipe, le scrum master, le Product Owner)
- Le Processus "Scrum" (le backlog, le sprint backlog, le sprint -l'itération-)
- Les différents Indicateurs de suivi du projet (le point d'effort ou indice de vélocité, le "Burn down chart", le reste à faire.
- Q/R

EXERCICES PRATIQUES

- Constitution d'un "backlog" d'un cas d'entreprise (...à la demande)
- L'idée est de continuer à faire adhérer les personnes sur des projets concrets (formuler les cas d'utilisations qui vont constituer ensuite le "jeu de tests", constituer le sprint 0)
- R.O.TI.
- Q / R

Jour 3

ESTIMATION DE PROJET & LE SUIVI DE PROJET

- "Estimation Juste d'un projet (ou comment sortir du vendeur de "rêves")"
- Rappel du sprint / du backlog
- Rappel de l'indice de vélocité
- Le planning poker (un moment à part de l'équipe, estimer un exercice difficile dont les risques sont pris collectivement)
- Le "Burn Down Chart" (approfondissement et exploitation)
- Les différentes "sessions" de la méthodologie (le Daily meeting, le sprint review, le sprint rétrospective - l'importance du feed-back, de la remise en cause, détecter "au plus tôt" un problème- le sprint planification
- Définition of Done, Quand c'est fini, c'est fini!, Quand doit-on s'arrêter?, la qualité n'est pas négociable)
- Le rôle du chef de projet
- Q/R

EXERCICES PRATIQUES

- Combien de temps faut-il pour? (estimation avec une construction de type "lego")
- Utilisation d'un cas étudié la veille (tenter de réaliser le premier sprint / itération)
- Session de "rétrospective" générale
- R.O.TI.
- Q/R











