Version : **2020.01**

Dernière mise-à-jour : 2020/07/29 12:05

GP900 - Gestion de projets avec SCRUM

Présentation

Type d'Action (Article L. 6313-1) : Action d'acquisition, d'entretien ou de perfectionnement des connaissances.
Objectif : Comprendre Scrum et son application dans les projets informatique
Public : Tous
Pré requis : Aucuns
Méthode d'apprentissage : Alternance entre un scénario pédagogique clair et précis et des travaux pratiques basés sur des cas et exemples concrets.
Validation des acquis : Évaluations à l'aide de tests auto-correctifs.
Durée : 2 Jours (14 h)

Support de Cours

L'accès au supports de cours ainsi que les LABS et les validations des acquis se fait grâce à un abonnement annuel par stagiaire à une plateforme de cours sur Internet.

L'utilisation de cette plateforme permet :

- de mesurer le niveau du stagiaire avant la formation et celui atteint en fin de formation grâce aux tests de validations des acquis,
- de suivre du travail de chaque participant en termes de temps passé dans chaque module grâce à un reporting détaillé.

L'abonnement permet aux stagiaires :

- de télécharger des supports de cours et des LABS au format PDF le dernier jour de la formation,
- de refaire les LABS en mode autonome en cas de missions décalées en relation avec le contenu de la formation initiale,
- de rester en contact avec le formateur en cas de problèmes en production liés au contenu du cours,
- de consulter les mises à jour du contenu des supports de cours pendant la période de l'abonnement,
- d'échanger avec les autres participants de votre session ainsi qu'avec les anciens stagiaires.

Prérequis

Matériel

- Architecture : N/A,
- Système d'Exploitation : N/A,
- Mémoire : N/A,
- Processeur : N/A,
- Espace disque : N/A,
- Casque : N/A,
- Micro : N/A,
- Webcam : N/A.

Logiciels

- N/A

Machine(s) Virtuelle(s)

- N/A

Internet

- Un accès à Internet rapide **sans** passer par un proxy,
- Formations en Face-à-Face Pédagogique
  - Accès **débloqué** au domaine suivant ainsi qu'aux sous-domaines :
    - https://ittraining.io
- Formations à Distance
  - Accès **débloqué** aux domaines suivants ainsi qu'aux sous-domaines :
    - https://ittraining.io
    - https://ittraining.institute
    - https://ittraining.support

Programme

Introduction Le contexte et les origines des méthodes Agiles. La gestion de projet classique. Les raisons d'être de l'agilité. Dans quel contexte l'approche Scrum est-elle efficace ? Présentation des grands principes retenus par la méthode Scrum : une vue globale. Mise en situation Ateliers : comprendre la problématique des projets “classiques”. Découvrir les concepts agiles.

La démarche et l'organisation dans un projet Scrum Le cycle de vie d'un projet Scrum. Une approche itérative et incrémentale : les release, les stories. L'intérêt d'itérations identiques. L'auto-organisation et la collaboration. L'amélioration continue. Présentation de la responsabilité de chaque acteur Scrum : le Product Owner, le Scrum Master, l'équipe de développement. Quelles sont les compétences souhaitées ? D'autres rôles : le coach, le facilitateur, les stakeholders. Vue synthétique des processus dans un projet Scrum. La gestion des changements dans Scrum. Mise en situation Atelier : Compréhension des différents rôles intervenant sur le projet Scrum.

Les points-clés et les artefacts dans le projet Scrum Le cycle de vie d'un projet Scrum. L'itération, la notion de Sprint. Exigences produit, le Backlog produit (liste des “User Stories”). Tâches à réaliser sur un sprint, le Sprint Backlog. La notion de “Reste à Faire”, les Burndown Charts. Le Sprint Planning Meeting, la planification du Sprint. Le plan de releases, la Release Planning Meeting. Echanges Définir pour le projet la signification du “fini” pour une release, un sprint, une User Story.

Définition des exigences et des priorités Définition détaillée de la “User Story” (histoires d'utilisateurs). La notion de “valeur business” d'une Story. Workshop d'écriture des Users Stories, Product Backlog Grooming. Ecriture du test de recette qui valide une Story. Les fonctionnalités retenues, le Backlog produit (“le carnet de produit”). Prioriser les fonctionnalités, le modèle de Kano. Les outils pour la gestion des exigences. Exercice Décrire une User Story à partir des différentes méthodes proposées. Partant d'un besoin exprimé par le client, identifier, décrire et prioriser les Users Stories correspondantes. Aborder la notion de “valeur business” des Users Stories, pour les prioriser.

Les principes de planification Scrum Découpage d'un projet en releases. Les points d'effort pour une User Story. Le Planning Poker pour estimer l'effort. Mesure de la capacité de réalisation de l'équipe. La planification de la release : associer les éléments du backlog aux sprints. Construire le plan de release, la Roadmap. Exercice Découvrir l'estimation des charges sur Scrum. Du story mapping à la Roadmap : conduire une séance de Planning Poker. Identifier les différents sprints et construire un plan de release.

Organisation et déroulement d'un sprint La réunion de planification du sprint (Sprint Planning Meeting). Définition du périmètre du sprint. Comment déduire les tâches à partir des stories du backlog de produit. Définition du plan contenant la liste des tâches (Le backlog du sprint). Estimation collective des charges pour chaque tâche. Engagements de l'équipe. Tâches prioritaires. Affectation des tâches non réalisées sur les sprints précédents. Affectation des tâches par les membres de l'équipe pour le démarrage du Sprint. Valider les prérequis au lancement d'un sprint . L'organisation du travail au quotidien, le Daily Meeting. Définir l'avancement, la notion de “Done”. La fin et la revue d'un Sprint, “Sprint Review”. Le feedback, l'amélioration continue. Exercice Daily Meeting, l'intérêt d'une vue partagée du projet. Élaborer un blacklog de sprint : identifier les tâches des stories du premier sprint. Atelier groupe : mettre à jour les burndows de sprint et de release à la fin du premier sprint.

Mettre en place Scrum Scrum et la sous-traitance. Motivation et rythme de l'équipe. L'accompagnement du changement. Outils et leurs valeurs ajoutées. Présentation de différents outils dédiés à Scrum. Ingénierie logicielle : conception simple, programmation en binôme, intégration continue. Mise en situation Atelier : rétrospective sur la mise en place de Scrum dans son organisation.

<html> <DIV ALIGN=“CENTER”> Copyright © 2020 Telli Diallo

 Document non-contractuel. Le programme peut être modifié sans préavis. </html>