

## AGILE - SCRUM

Durée

2 jours

Référence Formation

5M-AG-100

### Objectifs

Etre opérationnel dans l'utilisation de SCRUM

Savoir travailler par itérations, responsabiliser vos équipes, obtenir une relation client/fournisseur de confiance, visualiser l'avancement sur du concret et pouvoir changer les priorités régulièrement

### Participants

DSI, responsables informatiques, chefs de projets, etc.

### Pré-requis

Pas de prérequis spécifique

### Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM.

Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

### PROGRAMME

#### - Introduction

Le contexte et les origines

Les méthodes agiles

La gestion de projet classique

Le manifeste agile

#### - Les idées clés

Les rôles

Les Backlogs

L'équipe et l'équipe étendue

La planification

Les burndown charts

Le feedback

#### CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

[version 2023]

#### - Les responsabilités

Le product owner  
Le Scrum master  
Les intervenants

#### - Les besoins

Avant la première itération  
Le sprint 0  
La formation de l'équipe  
L'environnement de test  
Le Product backlog  
Le premier release planning

#### - Le backlog produit

Les différents types de backlog  
Les user stories  
Les estimations  
L'utilisation du backlog produit  
Les outils  
Représentations du backlog  
Les diagrammes

#### - La release

Définition  
Le Release Planning  
Définition des user stories  
L'engagement  
Les estimations  
Le Release Burndown Chart

#### - Le sprint

Le déroulement d'un sprint  
Le Sprint planning  
Les outils  
Les différents Sprint (Backlog, Burndown Chart,...)

#### - Le travail au quotidien

L'organisation du travail au quotidien  
Le daily Scrum

#### - L'amélioration en continue

Le Feedback  
La rétrospective  
Les retours d'expérience