
Programme de Formation

Travailler avec les méthodes agiles

Description

Points Forts

Variable non renseignée



Public visé

- Tous les participants internes ou externes à un projet organisé sur un modèle Agile



Objectifs pédagogiques

- Comprendre les principes des méthodes agiles
- Utiliser les modèles itératifs et les modèles continus
- Définir et prioriser un scénario d'utilisation en mode agile
- Mettre en place une planification de projet basée sur les principes agiles
- Se repérer avec les outils de management visuel et d'avancement dans un contexte agile
- Identifier sa place et son rôle au sein d'un projet Agile

Organisation

Durée : 35 heures

Mode d'organisation : Mixte

Contenu pédagogique



Description

Les **méthodes Agiles** reposent sur des **cycles de développement itératifs et adaptatifs**, dans lesquels une application est produite et testée en continu. Durant ce stage, vous passerez en revue les **grands principes agiles** et mettrez en œuvre au travers d'un **projet fil rouge** la démarche et les outils associés. Vous découvrirez également comment participer à l'accompagnement de la **transition d'une démarche classique vers une approche agile**.

1ère partie : JOURS 1 et 2

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 Agile est-elle efficace ?
- Présentation des grands principes Agiles

Mise en situation

- Ateliers : comprendre la problématique des projets "classiques". Découvrir les concepts agiles.

La démarche et l'organisation dans un projet Agile

- Le cycle de vie d'un projet Agile



- L'approche itérative et incrémentale
- L'auto-organisation et la collaboration
- L'amélioration continue
- Les nouveaux rôles : le Product Owner, le Scrum Master, l'équipe projet
- Les rôles traditionnels : le Client, le Fournisseur et le Manager
- Quelles sont les compétences souhaitées ?
- D'autres rôles : le client, le manager, le coach, les utilisateurs

Mise en situation

- Atelier : Compréhension des différents rôles intervenant sur le projet Agile

Les points-clés et les artefacts dans le projet Agile

- Le cycle de vie d'un projet Agile
- L'itération, la notion de Sprint
- Exigences du client : le Backlog de produit
- Tâches à réaliser sur une itération : le Sprint Backlog
- Les réunions Agiles dans l'itération

Echanges

- Les enjeux du projet Agile dans le contexte actuel

Définition des exigences et des priorités

- Définition de la "User Story"
- Atelier d'écriture des Users Stories et notion de Product Backlog Refinement
- Les fonctionnalités retenues, le Backlog produit
- Comment prioriser les fonctionnalités ?
- Les outils et les logiciels existants

Exercice

- Écriture de User Story à partir des méthodes proposées.

2ème partie : JOURS 3 et 4

Les principes de planification Agiles

- Découpage d'un projet en livraisons
- Les estimations pour une User Story
- Le Planning Poker
- La capacité / vélocité de l'équipe
- Construire le plan de release, la Roadmap.
- La construction du Backlog du projet

Exercices

- Découvrir l'estimation des charges et réaliser une séance de Planning Poker.
- Identifier les différents sprints et construire un plan de release.
- Construire et prioriser un backlog de projet.

Organisation et déroulement d'une itération

- La réunion de planification
- Définition du backlog du sprint
- Estimation collective des charges
- Engagements de l'équipe
- Valider les prérequis au lancement d'un sprint
- L'organisation du travail au quotidien, le Daily Meeting.
- La fin et la revue d'un Sprint
- L'amélioration continue.

Exercice

- Atelier groupe : mettre à jour les burndowns de sprint et de release à la fin du premier sprint.

Mettre en place un modèle Agile

- Motivation et rythme de l'équipe
- L'accompagnement du changement
- Présentation de différents outils dédiés aux modèles Agiles
- Ingénierie de projet : simplification du travail, travail en binôme et bonnes pratiques d'équipe.

Mise en situation

- Atelier : rétrospective sur la mise en place du modèle Agile dans une organisation.

3ème partie : JOUR 5

- Rétrospective et retour d'expérience
- Les différents types de rétrospectives
- Bilan sur la période écoulée en entreprise
- Retour d'expérience agile : points positifs, points négatifs
- Comment conserver la dynamique

**Prérequis**

- Avoir suivi la formation "Les fondamentaux de la gestion de projet" ou avoir des connaissances équivalentes
- Avoir une expérience concrète en gestion de projet

**Modalités pédagogiques**

- Exercices concrets
- Cas pratiques
- Quiz d'évaluation des connaissances

**Moyens et supports pédagogiques**

- Documents supports de formation projetés.
- Exercices de mise en pratique.
- Etude de cas concrets.
- Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation.

**Modalités d'évaluation et de suivi**

- Positionnement en amont de la formation :
 - Un quiz de consolidation des pré-requis sera administré en amont de la formation
- Suivi « pendant » :
 - Feuilles de présence
 - Exercices pratiques
 - Évaluation « fin de formation »
 - Évaluation des acquis en fin de formation
 - Formulaires d'évaluation de la formation
- Évaluation à froid :
 - Suivi post-formation : Questionnaire de satisfaction à j+60