

LES FONDAMENTAUX DE L'AGILE

Deux jours pour maîtriser la différence entre les méthodologies dites « classiques » et « agiles » de gestion de projet.

Bénéfice attendu pour le participant :

Une formation pratique et théorique qui vise à sensibiliser les participants sur les différences entre les méthodologies dites 'classiques' de gestion de projets et les méthodologies dites 'agiles'. Le taux de réussite actuelle est de 100% (résultats sur l'intégralité des participants à cette formation depuis 2018 - information non contractuelle).

Description du module :

Cette formation délivre un enseignement fondamental permettant d'appréhender les principes de l'agilité pour la gestion de projets, incontournable pour les salariés d'entreprises dans un contexte de transformation digitale.

Elle détaille le plus populaire des frameworks agiles : SCRUM, avant de le comparer à quelques autres méthodologies agiles, comme KANBAN.

La formation se concentre ensuite sur le rôle clé d'Agile master. Elle fournit ainsi à l'ensemble des participants les connaissances théoriques et pratiques leur permettant d'incarner ce rôle.

Certification à l'issue de la formation :

Chaque participant passe à la fin de la seconde journée un quiz lui permettant de recevoir la certification Saegus.

Durée

- 2 jours

Nombre de participants

- Minimum 3 participants
- Maximum 12 participants par session

Pré requis à la formation

- Avoir 1 ou 2 ans d'expérience dans la gestion de projets
- Ordinateur portable nécessaire, non fourni

Prestations incluses

- Animation de la formation
- Certification Saegus
- Token Certification PSM I

Tarif

- Dans les locaux Saegus :
1700€ HT / participant
- Dans les locaux du commanditaire :
1500€ HT / participant



LES FONDAMENTAUX DE L'AGILE : DÉROULÉ DE FORMATION

J1		
MATIN	Qu'est ce que la gestion de projet ?	Présentation du triangle qualité-coût-délai, rôle du management de projet.
	L'approche classique : cycle en Vx²	Caractéristiques du cycle en V, exemples de livrables associés à chaque étape, gouvernance type, effets indésirables, résultats fréquents.
	La philosophie agile	Constats de l'approche traditionnelle de gestion de projet, adoption d'une nouvelle vision basée sur une approche empirique.
	Pause	Pause !
	Qu'est ce que l'agilité ?	Définition de l'empirisme puis de l'agilité, présentation des 4 valeurs du manifeste agile et des 12 principes de l'agilité, bénéfices associés, vision des différentes méthodologies agiles, part de la méthodologie scrum vs autres méthodologies existantes.
	Le framework Scrum	Définition, présentation des 3 piliers et des 5 valeurs, overview du framework : rôles, instances, artefacts, étapes clés.

APRÈS-MIDI	Les rôles scrum	Overview des rôles clés : product owner - scrum master - dev team. Focus sur leurs responsabilités et activités. Quiz pour valider les acquis.
	Les instances scrum	Détails des durées, participants, occurrence et objectifs de chaque instance : sprint, sprint planning, daily scrum, sprint review, sprint retrospective. Quiz pour valider les acquis.
	Pause	Pause !
	Les scrum artifacts	Passage en revue et exemples de product backlog, sprint backlog, user stories et règles associées, notion de DOD (Definition of done). Quiz pour valider les acquis.
	Scalabilité de l'Agile	Présentation de différents modèles permettant la scalabilité de l'agile (Nexus, modèle Spotify, etc.). Quiz pour valider les acquis.

J2		
MATIN	Echanges partie 1	Réponses aux questions soulevées suite à la première partie de la formation et à la relecture du guide scrum.
	Quiz basé sur le Scrum Guide	Quiz pour valider les acquis sur les différents éléments du scrum guide : Définition, théorie et valeurs de scrum - Equipe scrum - Événements scrum - Artefacts scrum.
	Brief du cas pratique	Une société d'armateur a passé une commande pour construire n (le nombre d'équipes) bateaux. Les participants sont répartis en binôme ou trinôme pour réaliser ces bateaux (en réalité en papier) en utilisant le framework SCRUM. La première étape consiste à construire le product backlog avec les équipes formées.
	Planification du sprint	Définition du périmètre et des objectifs du sprint, découpage en tâches de développement. Livrable entrant : product backlog priorisé • Livrable sortant : sprint planning.
	Mêlée quotidienne	Coordination de l'équipe de développement et identification des obstacles potentiels. Livrable entrant : sprint backlog • Livrable sortant : sprint backlog, graphique d'avancement.
	Revue de sprint	Présentation des fonctionnalités produites au cours du sprint et réception des feedbacks. Livrable sortant : listing des feedbacks.
APRÈS-MIDI	Rétrospective de sprint	Amélioration de la vitesse de l'équipe de développement/ Livrable sortant : bilan de sprint et plan d'actions.
	REX d'agilité pour les équipes IT et non IT	Retours d'expériences par les coaches agiles de la mise en œuvre de l'agilité pour des équipes IT (équipes de développement produit) et non IT (équipes RH, Marketing, Projets, ...).
	Pause	Pause !
	Passage certification Saegus	Passage de la certification Saegus et revue des erreurs.
	Passage certification Scrum.org	Passage de la certification PSM 1 Scrum.org.

Compétences acquises à l'issue de la formation

- Maîtrise les bases théoriques de l'agile
- Maîtrise les bases théoriques du framework Scrum
- Sait promouvoir et diffuser les avantages de la méthode agile face aux méthodes dites 'traditionnelles' de gestion de projet
- Est capable de tenir un rôle dans une équipe agile (en fonction de son poste)
- Est capable de passer la certification Scrum Master Saegus ainsi que la certification Professional Scrum Master niveau I (PSM I) de Scrum.org
- Peut mettre en place une organisation agile pour son équipe

Moyens pédagogiques & techniques d'encadrement

- 2 formateurs coaches Agile expérimentés détenteurs de la certification PSM1 (scrum.org) et SAFe
- Les supports de présentation permettant l'acquisition des bases théoriques et les supports d'exercices nécessaires à la réalisation des cas pratiques.
- Accès à notre application de validation des connaissances afin de délivrer une Certification Saegus Scrum Master.



