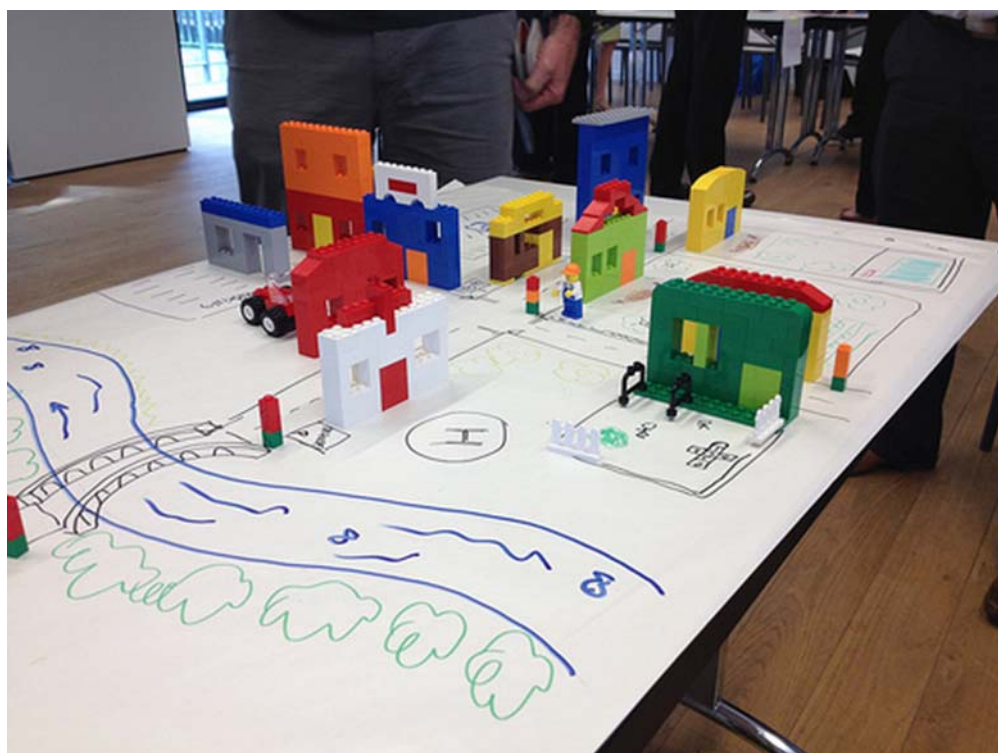


Plan de la Formation

“Agile SCRUM et Kanban”

‘Formation pour toute votre équipe Agile’



SOFT METHOD ENGINEERING

www.scrum.fr

World Trade Center – BP 255 – 06905 SOPHIA ANTIPOLIS Cedex

Email : contact@soft-method.com - Fax : 09.58.92.18.49

S.A.R.L. au capital de 7.622 € - RCS GRASSE 401 508 288 - APE 7022Z

Intitule de la Formation

Formation Agile SCRUM et KANBAN en 2 jours

Objectifs

Les Objectifs de la formation sont de vous fournir une excellente compréhension tant pratique que théorique de

- la méthode **Agile SCRUM**, ses valeurs et principes Agiles, les rôles et responsabilités, artefacts, et réunions
- et de la méthode **Lean KANBAN**

Cette formation laisse une large place aux retours d'expériences qui seront développés.

Cette formation complète s'adresse à **une équipe souhaitant démarrer ou migrer un projet en Scrum et/ou Kanban**

Cette formation s'adresse également à une équipe ayant déjà démarré en Scrum, mais souhaitant recadrer et harmoniser ses pratiques

A l'issue des 2 jours de formation, vous pourrez prendre l'un des rôles suivants dans le cadre de votre projet Scrum et/ou Kanban:

- **Scrum Master**,
- **Product Owner**,
- **Membre** d'une équipe Scrum,
- **Manager, intervenant ou partie prenante**

Prérequis

Pas de pré-requis

Lors de cette formation il est recommandé que l'ensemble de l'équipe Scrum soit réunie, quel que soit le niveau de connaissance Scrum, car ainsi le démarrage en Scrum de votre Projet pourra se faire sur des bases communes et harmonisées.

Cette formation convient aussi bien au débutant qu'au Scrum Master déjà certifié

Audience

Développeurs, Testeurs, Analystes, Architectes, Marketing, Managers

Contenu Pédagogique

Module 1 : L'essentiel et plus de la méthode Agile Scrum et Lean Kanban en 8 chapitres (jour 1)

1. Présentation générale de l'Agilité

- a. **Origine, buts, moyens, bénéfices, sociologie**
- b. **Présentation de Lean, Kanban, Lean Startup, Scrum et eXtreme Programming**
- c. **Agile Manifesto : les 4 valeurs et 12 principes de l'agilité**

2. Scrum, présentation générale

3. Scrum à travers un "cas réel", retour d'expérience, implémentation et résultats.

4. Scrum en détail

- a. **Les artefacts** : Product, Release et Sprint Backlog. Stories et Tasks
- b. **Les principales réunions et pratiques** : Release Planning, Sprint Planning, Daily Meeting, Sprint Review, Sprint Rétrospective
- c. **Rôles et responsabilités** : Scrum Master, Product Owner, équipe cross-fonctionnelle, et autres parties prenantes
- d. **Rapports avec Scrum** : Scrumboard, Vitesse, ETC, graphes de Burndown, contrôle des coûts, gestion du périmètre fonctionnel, reporting.
- e. **Principales astuces pour une implémentation SCRUM réussie** : Comment écrire de bonnes user story en utilisant des critères d'acceptation, clarifier les règles du 'fini' dans Scrum, gestion des dépendances et des risques dans un processus Agile
- f. **Avantages de Scrum**

5. Kanban en détail

- a) Toyota Product System
- b) Visual Workflow, WIP, Cycle Time

- c) Le mode de management, l'amélioration continue (Kaizen) et les rôles et responsabilités dans Kanban
- d) Mesures et optimisation dans Kanban
- e) Scrum vs Kanban, comparaison. Scrumban

6. Pièges à éviter

7. Comment implémenter Scrum et/ou kanban dans votre projet/ organisation ?

8. Réponses à vos Questions :

Exemples :

Comment gérer à la fois les besoins fonctionnels, techniques et les besoins récurrents de support (de production) d'une équipe Agile à l'aide de Scrum et Kanban ?

Gestion des besoins fonctionnels et non fonctionnels (techniques) avec Scrum, Gestion du run et de la maintenance / Support avec Kanban.

'Scalabilité' de Scrum sur de gros projets, applications de Scrum avec des équipes réparties sur plusieurs sites voire sur plusieurs continents (distributed Scrum), Scrum et offshoring, Scrum avec de la sous-traitance, Scrum dans des environnements qualité très strictes (CMMI, temps réel...).

Exercices pratiques

Des exercices auront lieu pour comprendre les thèmes suivants :

Module 2 : Simulation du déroulement complet d'un projet en Scrum (jour 2)

L'objectif de cet exercice est de bénéficier d'un retour d'expérience de 3 mois d'application du Framework Scrum et cela en 3 heures de simulation.

Lors de l'exercice les liens seront faits avec Kanban : management visuel, gestion du WIP, Kaizen, et mesure du temps de cycle vs vélocité.

La Simulation « Lego4Scrum » d'un projet en Scrum comprends le déroulement de 3 Sprints, incluant des exercices test auront lieu pour s'assurer de la bonne acquisition des connaissances par les participants sur les thèmes suivants :

1. Rôles et responsabilités dans la méthode Scrum
2. Les évènements /cérémonies/ réunions Scrum
3. L'ensemble des artefacts de Scrum

1. Exercice / Simulation des rôles suivants :

- Product Owner
- Scrum Master
- Membre d'équipe Scrum (Analyste, Développeur, Testeur, Architecte, UX, etc...)

2. Mise en œuvre des artefacts suivant :

- Rédaction de la Vision produit
- Création d'un Product Backlog
- Rédaction des User Stories, incluant les critères d'acceptance
- Définition du Sprint Backlog
- Production du Release Burndown chart permettant le suivi du projet
- Calcul de la Vélocité de l'équipe projet

3. Pratique des activités cérémonies suivantes :

- Backlog Refinement
- Release Planning
- Poker Planning
- Sprint Planning

- Sprint Review
- Sprint Retrospective

Les objectifs de cette simulation sont d'appliquer la théorie vue le premier jour sur un projet dans un contexte d'équipe Scrum :

- Ecriture de Stories, incluant les critères d'acceptance
- Initiation de la construction d'un Release Planning Backlog
- Etablissement des priorités dans le backlog des Stories (business value/ contraintes techniques)
- Identification des dépendances et des risques parmi les Stories
- Estimation des Stories avec la méthodologie 'Poker Planning' (Delphi)
- Etablissement d'une Roadmap Agile
- Construction du Sprint Planning Backlog
- Etablissement du Sprint Planning

Module 3 : Rétrospective

Mise en application de la cérémonie permettant de faire de l'amélioration continue dans un contexte collaboratif Agile Scrum ou Kanban, de Sprint en Sprint.

- Rétrospective de la formation
- Rétrospective de la simulation Léo4Scrum
- Anticipation vers le futur : comment passer à l'action sur votre propre projet Agile Scrum / Kanban

Matériel Fourni aux participants :

- Support de cours imprimé
- Scrum Guide
- « New Product Development Game » Harvard Business Review
- Cartes de Poker Planning Scrum

Méthodes pédagogiques :

- **Exposé interactif de la partie théorique** de chacun des 8 chapitres abordés ou les participants sont encouragés à poser des questions durant le déroulé.
- **Exercices et travaux dirigés** en petits groupes pour s'assurer de la bonne intégration des concepts dans la pratique (etc.).
- **Vidéos et Prezi** pour illustrer des retours d'expérience réels.
- **Simulation d'un vrai projet Scrum** en 3 Sprints complets.
- **Restitution** : chaque groupe restitue devant les autres sa compréhension des

chapters abordés, dans une approche bienveillante de manière à vérifier sa bonne compréhension et éventuellement lui apporter les compléments (groupes + formateur actifs).

Durée

- 2 jours, soit 14 heures
- Le premier jour sera consacré à l'acquisition de la théorie (voir contenu pédagogique ci-dessus)
- Le deuxième jour sera consacré à des exercices pratiques afin de mieux comprendre l'application des concepts dans le cas d'un projet réel, à travers une simulation ou lorsque cela s'y prête, directement sur votre projet.

Formateur

Patrick SARFATI

Fondateur de SOFT METHOD ENGINEERING, Patrick est Consultant Senior depuis 18 ans, formateur, conférencier et coach Agile : SCRUM, eXtreme Programming, UP, TDD.

Membre de l'alliance Agile, Patrick est Formateur et Coach XP depuis 2003 et SCRUM depuis 2005. Formateur Certifié de la Scrum Alliance pour le CSD.

Fondateur du site www.Scrum.fr, organisateur d'évènements ouverts réguliers autour de Scrum à travers le [French Scrum User Group](#) avec Telecom Valley à Sophia Antipolis, organisateur du [Meetup Scrum.fr Paris](#).

Il donne fréquemment des conférences sur l'agilité (dont « l'Agile-Tour » au niveau Français et le « Global Scrum Gathering » au niveau international).

Patrick a formé et coaché plusieurs centaines de Scrum Masters, Product Owners et Team Members en France, Angleterre, Allemagne, Belgique, Inde et USA

Le Coaching de Patrick s'est avéré très efficace également sur les Projets complexes, multi-sites, multiculturels pour délivrer à temps, dans le respect du budget initial avec un haut niveau de prédictibilité, sur toutes tailles de projets, de quelques unités à plusieurs centaines d'hommes.

Patrick a conduit la première certification mondiale CMMI de HP Software, incluant Scrum et eXtreme programming pour améliorer l'agilité, la qualité, la productivité et l'engagement des équipes

Patrick a fourni des prestations de Conseil et d'accompagnement longues pour des compagnies prestigieuses telles qu'Amadeus, Alcatel Lucent, Hewlett Packard, Schlumberger, BMC Software...

<https://www.linkedin.com/in/patrick-sarfati-05b53b22/>

<https://management30.com/facilitators/about/?trainer=139>

Vos Avis et Commentaires

La note moyenne attribuée par les Managers ayant été formés par Patrick est de 9.5/10 (basé sur plusieurs centaines d'évaluations)

- Formation Excellente, au Top ! *Marc BEATINI Corpus Cloud*

- Le formateur était excellent. Explications, enchainements, exercices, intérêt, capture d'attention excellentes. Je recommanderai cette formation à mon client dans leurs locaux. *Asmaa EL HARTI GFI*

- Communique facilement, fluidité dans ses messages, Méthodique, Agile. Exercices en groupe faits avec les lego. *Edou NDIAYE GFI*

- Les exercices pratiques ont permis de vérifier nos connaissances et apprendre de nouvelles choses. Très pédagogue, à l'écoute, prends le temps de répondre aux questions, L'animation des exercices était très bien. Son niveau de connaissance sur le sujet était très appréciable. *Sébastien DIAZ INFOTEL*

- Les exercices de mise en pratique sont pertinents et adaptés. Très bonne adaptation du formateur à ses stagiaires. Des anecdotes et un point de vue critique qui servent à se projeter. *Laurent MONTEGUT 360Smart Connect*