

Plan de la Formation

“Agile SCRUM et Kanban en Pratique”

‘Formation pour toute votre équipe Agile’



SOFT METHOD ENGINEERING
www.scrum.fr

2405 Route des Dolines – Bâtiment le Drakkar
CS10065 – 06902 SOPHIA ANTIPOLIS
contact@soft-method.com

S.A.R.L. au capital de 35.000 € - RCS GRASSE 401 508 288 - APE 7022Z

Intitule de la Formation

Formation Agile SCRUM et KANBAN « en pratique »

Version « en pratique » sur 2 journées, soit 16 heures

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 de la 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.

SOFT METHOD ENGINEERING
www.scrum.fr

2405 Route des Dolines – Bâtiment le Drakkar
CS10065 – 06902 SOPHIA ANTIPOLIS
contact@soft-method.com

S.A.R.L. au capital de 35.000 € - RCS GRASSE 401 508 288 - APE 7022Z

Afin de favoriser l'interactivité, et vous garantir une formation de qualité, cette formation s'adresse à un groupe de 5 à 18 personnes.

Contenu Pédagogique

Module 1: Agile Mindset – l'essentiel de l'Agilité

Présentation générale de l'Agilité

1. **Atelier : Quels sont les Buts et Objectifs de l'Agilité dans votre entreprise ?**
2. **Origine, buts, moyens, bénéfices, sociologie**
3. **Présentation de Lean, Kanban, Lean Startup, Scrum et eXtreme Programming**
4. **Agile Manifesto: les 4 valeurs et 12 principes de l'agilité**
5. **Atelier : Toutes vos questions sur l'Agile et la mise en œuvre concrète dans votre équipe => Kanban de vos questions** (outil Trello, Iobeya ou Miro)

Module 2: Le framework SCRUM

1. **Scrum, présentation générale**
 - a. **Avantages de Scrum et limites**
2. **Les Artefacts de Scrum** : Product, Release et Sprint Backlog. Stories et Tasks
3. **Les principales Evenements/Cérémonies dans Scrum**: Release Planning, Sprint Planning, Daily Meeting, Sprint Review, Sprint Rétrospective
 - a. **Atelier Poker Planning : mettre en œuvre l'Intelligence Collective**
4. **Les Rôles et Responsabilités de Scrum** : Scrum Master, Product Owner, équipe cross-fonctionnelle, et autres parties prenantes
5. **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
 - a. **Atelier rédaction de User Stories, Job Stories, Features**

Rédaction des User Stories, incluant les persona et critères d'acceptance

6. **Atelier fil rouge: Toutes vos questions sur l'Agile et la mise en œuvre concrète dans votre équipe => Kanban de vos questions** (outil Trello, Iobeya ou Miro)

Module 3 pour les Scrum Masters et équipes : Kanban, et Suivi du Scrum

1. 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

Mesures et optimisation dans Kanban

- d) Scrum vs Kanban, comparaison. Scrumban

2. Ideal Man Day : unité de mesure en homme/jour idéal

3. Vitesse : sens, calcul, mesure et suivi

⇒ *Définition du « Sprint Goal »*

4. Sprint et Release Burndown Chart : mise en œuvre et interprétation

5. Atelier : sachez calculer votre Vitesse

Prise en compte de votre ratio de Run, Interrupt, ..

6. **Atelier fil rouge : Toutes vos questions sur l'Agile et la mise en œuvre concrète dans votre équipe => Kanban de vos questions** (outil Trello, Iobeya ou Miro)

Option Module 3 pour Business (PO / BO): Product Ownership :

Les ficelles pour bien piloter votre Projet en mode Agile et être un bon PO

1. Développer la confiance dans votre équipe Agile

Respect de la vitesse, respect de la stabilité du Sprint, prise en compte des US Tech, écoute et communication sur le sens du projet.

SOFT METHOD ENGINEERING
www.scrum.fr

2405 Route des Dolines – Bâtiment le Drakkar
CS10065 – 06902 SOPHIA ANTIPOLIS
contact@soft-method.com

S.A.R.L. au capital de 35.000 € - RCS GRASSE 401 508 288 - APE 7022Z

2. Formalisez vos EPIC et Lean Business Case
3. Rédigez vos Features
4. Pensez MVP et MMF
5. Story Mapping
6. Atelier fil rouge: Toutes vos questions sur l'Agile et la mise en œuvre concrète dans votre équipe => Kanban de vos questions (outil Trello, Iobeya ou Miro)

Module 4: Roadmap et Rétrospective

1. Roadmap Annuelle et Trimestrielle
2. Les 4 niveaux : Epic, Feature, US, Tasks
3. Rétrospective
4. Atelier : rétrospective de la formation

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.

5. Atelier fil rouge : toutes vos questions sur l'Agile et la mise en œuvre concrète dans votre équipe => Kanban de vos questions (outil Trello, Iobeya ou Miro)

⇒ 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 (distributed Scrum), Scrum et offshoring, Scrum avec de la sous-traitance, Scrum dans des environnements qualité très strictes

Module 5 : Simulation du déroulement complet d'un projet en Scrum

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

Matériel Fourni aux participants :

- Résumé du support de cours au format électronique
- Scrum Guide
- « New 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.
- Ateliers, **exercices et travaux dirigés** en petits groupes pour s'assurer de la bonne intégration des concepts dans la pratique
- **Vidéos** pour illustrer des retours d'expérience réels.
- **Restitution** : chaque groupe restitue devant les autres sa compréhension des chapitres abordés, dans une approche bienveillante de manière à vérifier sa bonne compréhension et éventuellement lui apporter les compléments (groupes + formateur actifs).

Durée

Soit 16 heures réparties sur 2 journées, soit 4 modules de 4 heures étalés sur 1 semaine à raison d'un module par jour.

Certification

Le formateur évalue la bonne compréhension des participants tout au long de la formation par des questions posées par le formateur et des exercices réalisés.

A l'issue de la formation, les participants ayant été présents sur la totalité de la session de formation se verront remettre un certificat de présence individuel par SCRUM.FR.

Accessibilité

Si un bénéficiaire a des contraintes particulières liées à une situation de handicap, veuillez nous contacter au préalable afin que nous puissions, dans la mesure du possible, adapter l'action de formation.

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'années hommes.

SOFT METHOD ENGINEERING
www.scrum.fr

2405 Route des Dolines – Bâtiment le Drakkar
CS10065 – 06902 SOPHIA ANTIPOLIS
contact@soft-method.com

S.A.R.L. au capital de 35.000 € - RCS GRASSE 401 508 288 - APE 7022Z

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>