

**GESTION DE PROJET AGILE AVEC SCRUM****1250 € HT \*****But**

L'objectif de la formation est de permettre aux ingénieurs et décideurs d'acquérir les bases de la gestion de projet en agilité avec la méthode SCRUM. A l'issue de cette formation, vous pourrez organiser vos équipes, réaliser une planification et piloter vos projets en agilité SCRUM. Vous saurez également détecter et lever les obstacles pour parvenir à rassembler l'équipe autour des valeurs de SCRUM et à la rendre autonome.

**Esprit Général**

La gestion de projet agile s'est considérablement développée depuis la dernière décennie, ses atouts principaux sont la collaboration entre des équipes auto-organisées et une grande souplesse avec des solutions réellement adaptées aux besoins des clients. La méthode agile Scrum est particulièrement appréciée car son cadre d'application est simple et flexible.

**Prérequis****Niveau du stage : Base**

Connaissances de base en conduite de projet

**Durée et emploi du temps**

Le stage dure 2 jours (14 heures)

Il comporte:

- Des exposés sur les principes de Scrum 1/3 du temps
- Des exemples d'application projet 2/3 du temps
- Un QCM d'auto évaluation

**Frédéric CAMPS**

Ingénieur de recherche au CNRS

**Date**

TOULOUSE 8 au 9 Octobre 2024

Catalogue Complet  
des formations\* [Conditions Générales](#)

## Sommaire

### Scrum : introduction

- Rappels sur les approches classiques, Limites des approches classiques
- L'alternative des méthodes agiles
- Principales méthodes agiles: Kanban, Agile UP, DSDM, Extreme Programming (XP), RAD

### La stratégie Scrum

- Le manifeste de l'agilité: principes et valeurs
- Autres principes: "fail fast", "fail cheap"
- Théorie de Scrum
- Définition du rythme itératif et incrémental

### Organisation de l'équipe Scrum

- Rôles et structuration de l'équipe : Le rôle de Scrum Master (SM), Le rôle Product Owner (PO), Le rôle Stakeholders, Le rôle des développeurs
- Constitution de l'équipe

### Organisation des travaux

- Définition des features du produits
- Organisation du Backlog
- Constituer une Story
- Story forme canonique
- Identifier les types de story Observer le workflow d'une story
- Définition d'une story prête (critères INVEST)
- Planification des stories (cérémonial)
- Story et Epics
- Scrum Spike
- Les erreurs à éviter

### Micro planification

- Définir une release du produit
- Organiser le planning avec les sprints
- Préparation du Daily meeting
- Workflow de la feature
- Définition du sprint 0, Organisation du sprint, Comment bien commencer un sprint ?
- Organiser une revue

### Gestion de l'équipe

- Vitesse et capacité de l'équipe
- Poker planning ou Scrum Poker
- Story point / Estimation relative, Story Points vs Temps
- Scrum burndown chart
- SCRUM: taille de l'équipe, SCRUM: limitations, SCRUM à grande échelle
- Transformer les organisations avec Scrum
- Agile et les raisons d'un échec

Pour faire une demande

Bulletin d'inscription

\* [Conditions Générales](#)