MÉTHODES AGILES POUR LA GESTION DE PROJET

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de définir ce que sont les méthodes Agile, d'utiliser la méthode SCRUM dans le management de projet et d'appliquer les méthodes Agile dans une conduite au changement.

Population visée

Chefs de projet interactif, directeurs de pôle numérique, responsables digital ou toute personne souhaitant utiliser les méthodes Agile dans la gestion de projet numériques.

Pré-requis

Une bonne connaissance ou une pratique de la conduite de projet numérique est indispensable pour suivre cette formation.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, pouvant être complété d'un audit de niveau, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur expérimenté et certifié en Agilité.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Un besoin d'agilité ?

- Identifier le contexte problématique de la gestion de projet et la place du chef de projet
- Identifier les limites d'une approche « en cascade »
- Décrire les principes de base des méthodes Agile
- Différencier les méthodes Agiles SCRUM, Kanban et XP
- Définir les notions d'itération, d'incrément et de timeboxing
- Définir la notion de formalisme léger
- Identifier les points forts des méthodes Agiles
- Envisager Agile en tant que méthode d'amélioration de sa gestion de projet

Atelier 1

- Évaluer sa pratique de la gestion de projet

Intégrer Agile SCRUM

- Décrire la méthode SCRUM
- Définir les notions de sprint et de release
- Identifier le rôle de la mêlée quotidienne (daily scrum)
- Définir la notion de backlog de produit et de backlog de sprint
- Définir la notion de plan de release
- Décrire les étapes de mise en oeuvre d'un projet SCRUM
- Décrire l'organisation des équipes selon SCRUM
- Identifier les rôles du Scrum master et de directeur de produit (product owner)
- Identifier la place du client, des utilisateurs et de stakeholder dans l'écosystème SCRUM
- Envisager l'utilisation de SCRUM dans sa gestion de projet
- Énumérer les point de blocage courant dans la mise en application de SCRUM

Atelier 2

- Analyser la faisabilité de l'utilisation de SCRUM dans sa gestion de projet

Piloter un projet Agile

- Définir le rôle d'Agile en mode multi-projets
- Identifier les indicateurs de performance à suivre
- Décrire le rôle du plan de charge et du diagramme de vélocité
- Identifier les principaux outils de gestion de projet Agile SCRUM
- Décrire les fonctions principales d'un outils de gestion de projet Agile SCRUM

Atelier 3

- Tester un outil de gestion de projet Agile SCRUM

L'expression de besoins

- Identifier les limites d'un brief client
- Identifier les enjeux de l'expression de besoins avec Agile
- Décrire la structure d'une expression de besoins
- Décrire le mode de mise à jour itératif d'une expression de besoins

Atelier 4

- Pratiquer l'expression de besoin sous la forme de jeu simulant un client fictif à interroger

Identifier les utilisateurs

- Décrire la méthode des personas
- Décrire la structure d'une fiche de persona
- Décrire les modes de hiérarchisation des personas

Atelier 5

- Créer une fiche de persona pour un projet fictif

Définir le périmètre fonctionnel d'un produit

- Décrire les principales méthodes d'évaluation du périmètre fonctionnel d'un produit : brainstorming, tri des cartes, focus groupe, planning poker
- Décrire la méthode des user story dans la définition du périmètre fonctionnel d'un produit
- Décrire l'utilisation des use case (cas d'utilisation)
- Définir les modes de hiérarchisation des différentes fonctionnalités d'un produit

Atelier 6

- Organiser un brainstorming participatif
- Organiser un tri des cartes participatif

Planifier le temps

- Identifier la notion de vision du produit
- Décrire la structure d'un plan de release
- Décrire la structure d'un plan d'itération

Atelier 7

- Écrire le plan de release
- Estimer le plan d'itération

Gérer les équipes

- Décrire le rôle du directeur de produit
- Décrire les modes d'engagement du client et des utilisateurs dans la conception du produit
- Décrire le rôle du SCRUMmaster
- Envisager Agile et SCRUM dans une démarche de conduite au changement
- Envisager les apports d'un coach Agile

Atelier 8

- Envisager l'organisation d'une équipe projet de type SCRUM dans sa propre structure de travail