

# Gestion de projet avec les méthodes agiles

1, 2 ou 3 jours

## Objectifs pédagogiques

- S'approprier les valeurs et les principes des méthodes agiles
- Evaluer les bénéfices immédiats de l'introduction de pratiques agiles
- Mettre en application les pratiques agiles (Scrum) sur un cas concret

## Public concerné

- ◆ *Toute personne impliquée dans le déroulement d'un projet.*

### Renseignements & inscriptions

Par mail : [veronique@veroniquemessenger.com](mailto:veronique@veroniquemessenger.com)

Par téléphone : 06 73 37 64 42



## Contenu pédagogique

### 1. Valeurs et principes du Manifeste Agile

- 4 valeurs
- 12 principes
- Complémentarité Scrum/Xp

### 2. Scrum, introduction

- Terminologie
- Les rôles
  - Product owner
  - ScrumMaster, le « nouveau chef de projet »
  - L'équipe et les pratiques collaboratives
- Le cycle de vie, les cérémonies
- Les livrables

### 3. Scrum, mise en œuvre

- Etablir la vision
- Créer le product backlog (référentiel d'exigences)
  - Formalisation (user stories)
  - Priorisation
  - Rôle du product owner
- Planifier le projet
  - Roadmap
  - Release
  - Itération ou « sprint »
- Suivre et piloter le projet
  - Scrum quotidien
  - Task board
  - Burndown chart
  - Radiateur de l'information
- Clôturer une itération
  - Démonstration au client
  - Rétrospective

### 4. Workshop : création d'un produit fini par équipes

- Création d'un product backlog
- Planification (release, itérations)
- Production (deux itérations de 15 mn) : les participants réalisent un produit
- Suivi et pilotage
- Démonstration et rétrospective