

Formation Agile Scrum : Initiation

■ Durée :	1 jours (7 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	875,00 € HT (standard) 700,00 € HT (remisé)
■ Public :	Toute personne devant être impliquée dans un projet Scrum : ScrumMaster, Product Owner, Scrum Developer, DSI
■ Pré-requis :	Notions de gestion de projets
■ Objectifs :	Découvrir la gestion de projets agiles avec la méthode Scrum
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	AGI100281-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,89 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Adhérer à l'agilité

Gestion de projet : prédictive vs agile

Pourquoi l'agilité ?

Démarche d'adoption de l'agilité

Le manifeste agile

Panorama des méthodes agiles

Apprendre les pratiques agiles

Le Lean Management : objectif, principes

Kanban : principe, avantage, cycle de vie d'une étiquette

Pratiques XP (eXtreme Programming)

Maîtriser la méthode agile Scrum

Le cadre Scrum / Guide

Cycle de vie d'un projet Scrum

Rôles définis par Scrum : Product Owner, Scrum Master, Team

Time boxes : Sprint planning, Sprint Review, Sprint Retrospective, Daily Scrum

Artéfacts : Product Backlog, Sprint Backlog, Burndown chart

Règles et principes clé de Scrum

Responsabilités / rôle

Choix de la taille du sprint

Constitution de l'équipe

Faiblesses de la méthode

Ateliers :

- **Analyse du guide de Scrum et passage du Open Assessment PSM I**
- **Estimation des stories (charge, complexité) et planning poker**
- **Animation de rétrospective : Speed boat, Turn the tables, ...**