Meilleur Scrum

Description de la formation

Scrum est un cadre de travail empirique et a été présenté au Conférence OOPSLA en 1995. Depuis c'est l'approche le plus utilisée en France en gestion de projets.
Cette formation vous permettra d'apprendre l'essence de Scrum et d'approfondir les principes de Scrum souvent mal compris.
Avec une approche différenciante de formation et une pédagogie active, les stagiaires vont ancrer solidement leurs apprentissages.
Meilleur Scrum contient trois modules :

- Comprendre
- Jouer
- Intégrer

Objectifs pédagogiques

- Intégrer les fondamentaux du Framework Scrum.
- Expérimenter en équipe pour ancrer la pratique Scrum.
- Consolider les principes de Scrum pour mieux l'intégrer au travail.

Prérequis

- Une première expérience Scrum est un plus.
- Lire le Scrum Guide au préalable est un plus.

Modalités pédagogiques

- **Modalité :** Formation réalisée en présentiel ou en distanciel selon la formule retenue.
- **Méthode :** La formation se déroule entre 30% de théorie et 70% de pratique, dont les stagiaires sont les acteurs de la formation. Le formateur partage des points théoriques et des cas concrets, lance des discussions et échanges entre les stagiaires et propose des jeux / outils en relation avec le contenu et des mises en pratique.
- **Support de formation :** Le support de formation utilisé par le formateur est remis au stagiaire à l'issue de la formation.

Modalités techniques

- En format présentiel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'un vidéoprojecteur (ou TV), un tableau blanc, de paperboards et de jeux / d'outils pédagogiques.
- En format présentiel, le stagiaire n'a besoin d'aucun support particulier pour suivre la formation.
- En format distanciel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'une plateforme de visioconférence et d'outils collaboratifs numériques.
- En format distanciel, le stagiaire a besoin d'avoir une bonne connexion internet et d'un ordinateur équipé d'une webcam, un casque avec micro. Un deuxième écran donnera une expérience optimale.

Code

AGI100

Durée

2 jours (15 heures)
Ou 3 jours (1 module par jour de 5 heures)

Nombre de participants

Entre 6 (minimum) et 15 (maximum) participants.

Profil des stagiaires

Equipes agiles, Scrum Master, Développeur, Product Owner, …

Sanction de la formation

Attestation de fin de formation.

Accessibilité

Accessible pour les personnes en situation de handicap et aménagement possible en fonction du type de handicap (prévenir avant le début de la formation).

Modalités et délais d'accès

10 jours minimum avant la formation pour une demande de prise en charge.

Modalités de suivi et d'évaluation

- Evaluation préalable.
- Evaluation de fin de formation sous forme de test (QCM) afin de valider l'acquisition des compétences et des connaissances.
- Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de formation.
- Feuille d'émargement signée par le(s) stagiaire(s) et le formateur, par demi-journée de formation.
- Attestation de fin de formation.
- Evaluation de suivi à froid (+ 1 mois).

Intervenant

Mark est **Coach Professionnel et Coach Agile** avec plus de 10 ans d'expérience en Scrum. Il favorise un esprit d'équipe au sens large autour des équipes agiles. Il rassemble les personnes pour inculquer la force collective et centralise la gravité autour de la valeur métier et l'amélioration continue.

Tarifs

- Interentreprises : 760,00 € HT
- Intra-entreprise : sur demande

Contenu de la formation

JOUR 1

MODULE 1 - COMPRENDRE

INTRODUCTION

- Accueil des stagiaires
- Alignement et alliance
- Icebreaker : Vos attentes
- Présentation du déroulement

LES BASES DE SCRUM

- Atelier : Définition de Scrum
- L'essence de Scrum
- Contexte de la Complexité

LES ARTEFACTS

- Atelier : Artefacts
- Atelier : Product Backlog
- Atelier : Sprint Backlog
- Atelier : Incrément

LES RESPONSABILITES

- Atelier : Equipe Scrum
- Atelier : Responsabilités

LES EVENEMENTS

- Atelier : Le Sprint
- Atelier : Inspection et Adaptation aux événements Scrum

CONCLUSION DU MODULE

- Feedback

MODULE 2 - JOUER

INTRODUCTION

- Accueil des stagiaires
- Alignement et alliance
- Icebreaker : Votre Rôle
- Rappel du déroulement

JOUER SCRUM

- Présentation du cas d'étude
- Atelier : Préparation
- Atelier : Sprint Planning
- Atelier : Daily Scrum
- Atelier : Préparation Sprint Review
- Atelier : Sprint Review

CONCLUSION JOUR 1

- Feedback et Questions

JOUR 2

INTRODUCTION

- Accueil des stagiaires

JOUER SCRUM

- Atelier : Sprint Retrospective
- Atelier : Sprint 2 Planning
- Atelier : Conclusions du cas d'étude

L'APPLICATION DE SCRUM

- Atelier : Théorie Scrum
- Atelier : Valeurs Scrum
- Atelier : Sécurité Psychologique

CONCLUSION DU MODULE

- Feedback

MODULE 3 - INTEGRER

INTRODUCTION

- Accueil des stagiaires
- Alignement et alliance
- Icebreaker : Votre Voyage
- Rappel du déroulement

CONSOLIDER LES PRINCIPES

- Atelier : L'autogestion
- Atelier : Les organisations d'équipes
- Atelier : La pensée Lean
- Atelier : Empirisme avec les événements
- Atelier : Empirisme avec les Artefacts
- Atelier : L'amélioration continue

LE JEU

- Atelier : Le plateau de jeu

CONCLUSION DU MODULE

- Feedback