



Pour qui

Manager
Directeur de Projet
Responsable AQ
Chef de Projet
Architecte
Développeur
Testeur
ScrumMaster

Pré-requis

Aucun

Durée

2 jours

Contenu

20% théorie
80% pratique

Contexte

Dans un contexte de réduction de budgets avec des demandes client inchangées, la recherche de méthodologies mieux adaptées à des projets plus réactifs, plus alignés avec le métier est plus que jamais d'actualité.

Les méthodes agiles de développements logiciels adressent ces enjeux économiques, organisationnels et humains.

Au travers d'ateliers s'adressant à tous les intervenants des projets logiciels, vous expérimenterez ces techniques agiles sur deux journées.

Objectifs

// Découvrir par la pratique les méthodes agiles

// Comprendre les enjeux et les contraintes de tous les acteurs d'un projet

// Savoir appliquer les techniques agiles avec son équipe





ATELIERS

Pour comprendre le point de vue ...

Du directeur de projet / Product Owner

// Priorisation, planification et valeur métier

// Atelier Le jeu de la valeur métier

Du Product Owner

// Priorisation, planification d'une release

// Atelier Product Backlog pour le Scrum 59'

Du ScrumMaster

// Méthodes empiriques, itératives et incrémentales

// Tour d'horizon Scrum

// Atelier Scrum 59'

De l'équipe

// Estimation, itération et planning game

// Atelier XP Game

// Espace visuel de travail

// Atelier Management visuel

Du coach agile, les enjeux de l'amélioration continue

// Lean et théorie de contraintes

// Atelier A l'aide, mon processus m'étrangle

// Esprit Kaizen

// Atelier l'Art de la Rétrospective

L'agilité pour soi

// Ateliers de prospective

