

# **TRAVAIL EN ÉQUIPE AGILE**

## **CODE STAGE : SC005**

### **OBJECTIFS**

Prendre en compte la dimension collective des projets agiles  
Appréhender au mieux les différents rôles de l'équipe  
Surmonter les freins liés aux habitudes des « projets classiques »  
Se projeter dans la réalisation de projets agiles

### **DURÉE**

2 jours

### **PUBLIC**

Managers / Directeurs de projets / Chefs de projets  
Développeurs/ Testeurs / Architectes  
Futurs Scrum Masters/ Futurs Managers Agiles  
Responsables Méthodes/Qualité  
MOA/Client/Product Owner

### **PRÉ-REQUIS**

Avoir suivi P-AGI ou avoir une culture agile. Connaître le mode projet et les difficultés rencontrées.

### **PROGRAMME**

L'ensemble de la formation a pour fil conducteur un projet permettant la mise en oeuvre de différentes pratiques agiles. En effet, des mises en situation permettent de bien cerner en quoi consiste une réunion de lancement, des itérations, des arbitrages ou une recette de projet. Ces études de cas et ces mises en pratique permettent de devenir rapidement opérationnel.

Module 1 : La science de Scrum  
Atelier : Optimiser sa production

Module 2 : Le rôle du ScrumMaster  
Atelier : Améliorer la performance des équipes et des individus

Module 3 : Mise en situation SCRUM

code2utf('8211',0) Atelier : ScrumGame

Module 4 : Collaborer avec les équipes

code2utf('8211',0) Agile Atelier : Réunion quotidienne dcode2utf('8217',0)enfer

code2utf('8211',0) La définition du mot code2utf('8220',0)Terminécode2utf('8221',0)

Module 5 : Création et gestion du code2utf('8220',0)Product Backlogcode2utf('8221',0)

code2utf('8211',0) Atelier : Le Product Backlog

code2utf('8211',0) Atelier : Le Planning Poker

Module 6 : Ecrire les User Stories et leurs tests de recette

code2utf('8211',0) Atelier : Création dcode2utf('8217',0)un projet

code2utf('8211',0) Atelier : Remanier les User Stories

Module 7 : Planification et estimation

code2utf('8211',0) Atelier : ScrumGame de lcode2utf('8217',0)enfer

Module 8 : Rétrospective

code2utf('8211',0) Atelier : Lcode2utf('8217',0)art de la rétrospective

Module 9 : Conclusion

