

Formation Agile Scrum :

Agile SCRUM Niveau 1

Cette formation s'adresse aux développeurs, chefs de projets, analystes concepteurs, responsables qualité, responsables méthodes

Objectifs pédagogiques

- Développer sa culture et son état d'esprit agile
- Comprendre les principes de fonctionnement de l'Agilité
- Connaître les clés du succès d'un projet agile
- Identifier les facteurs d'échec
- Imaginer comment démarrer sa transition vers l'Agilité avec son équipe

Cette formation est labellisée par la Fédération Agile, retrouvez tous les détails sur www.federationagile.com.

Pré-requis

- Avoir des connaissances de base en gestion de projets logiciels
- Aucune pratique préalable de l'Agilité n'est requise



12-13 septembre 2018*

*sous réserve de modification
selon les inscriptions



Digital League Lyon

11 passage Panama
69002 Lyon



14 heures

de formation



690€ HT/participant

-20% dès le 3^e participant



Entre 8 et 12 participants

Les actions de formation proposées par Digital League sont exclusivement réservées aux entreprises adhérentes du cluster.

Cette formation est assurée par M. Romain Couturier



DIGITAL LEAGUE

Association loi 1901 - N° Siret 829 387 380 000 19 - CODE APE 9499 Z - www.digital-league.org
Digital League est déclaré « organisme de formation », Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 84 69 15170 69 auprès du préfet de région Auvergne-Rhône-Alpes

Lyon : 11 passage Panama, 69002 LYON, 06 62 63 39 27 | Saint-Étienne : 60 rue des Acières, 42000 SAINT-ÉTIENNE, 04 77 79 39 30 | Clermont-Ferrand : Pascalis, 10 allée Evariste Galois, 63000 CLERMONT-FERRAND, 04 73 44 56 16 | Valence : 1 rue Marc Seguin BP 16100 Alixan 26958 Valence Cedex 9, 06 62 96 85 03 | Savoie : L'Acropole, 86 avenue d'Aix-les-Bains, 74600 SEYNOD, 06 12 90 00 79 | Grenoble : 16 boulevard Maréchal Lyautey, 38000 GRENOBLE, 06 75 92 81 57

Programme de la formation

Partie 1 : Histoire & origine de l'Agilité	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qu'un projet • Cycle en cascade • Complexité des projets 	<ul style="list-style-type: none"> • Cône d'incertitude • New new product development game • Origines de l'Agilité
Partie 2 : Le manifeste Agile	<ul style="list-style-type: none"> • 4 valeurs • 12 principes • L'équipe dans un projet agile 	
Partie 3 : Scrum	<ul style="list-style-type: none"> • Piliers de Scrum • Aperçu général du framework • L'équipe Scrum • Activités du Product Owner • L'équipe de développement • Le Scrum Master • Itération • Burndown chart 	<ul style="list-style-type: none"> • Planning d'itération • Mêlée quotidienne • Démonstration • Rétrospective • Backlog produit • Backlog d'itération • Incrément produit • Définition de terminé
Partie 4 : Atelier Scrum		
Partie 5 : Histoire utilisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Les 3C • INVESTir • Critères d'acceptation • Histoires techniques 	
Partie 6 : Estimation & planification agile	<ul style="list-style-type: none"> • Prioriser • Estimer • Planning poker • Découpage du produit • Planning de version 	<ul style="list-style-type: none"> • Evolution du backlog • Planning d'itération • Gestion des bugs • Sprint 0 • Vitesse
Partie 7 : Outils agiles	<ul style="list-style-type: none"> • Management visuel • Persona • Dette technique • Tests • Binôme 	<ul style="list-style-type: none"> • Architecture émergente • Documentation agile • Indicateurs • Facteurs d'échec

**DIGITAL
LEAGUE**

Méthodes pédagogiques

Cette formation est basée sur une pédagogie progressive qui permet à chacune et chacun d'apprendre et maîtriser pas à pas les concepts abordés.

Les ressources pédagogiques utilisées sont :

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation,
- Supports de formation réalisés en direct par une facilitation graphique,
- Présentations théoriques,
- Etude de cas concrets,
- Jeux d'apprentissage,
- Mise à disposition en ligne des supports à la suite de la formation.

Outils pédagogiques

- Profil personnel
- Cas pratique travaillé en sous groupe
- Support de formation

Suivi et évaluation des résultats

Une évaluation des acquis de la formation destinée à mettre en évidence les compétences techniques des candidats au travers de :

- Questions orales ou écrites (QCM),
- Mises en situation,
- Formulaire d'évaluation de la formation.

Moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement

L'encadrement est composé d'un Responsable Formation salarié de Digital League et d'un coach agile, entrepreneur et facilitateur graphique. Romain Couturier accompagne les équipes et les organisations dans l'amélioration de leur collaboration afin de livrer des produits de meilleure qualité pour leurs utilisateurs et leur clients.

La formation se déroule dans une salle spécifique dans les locaux de Digital League, équipée d'une connexion internet, d'un vidéoprojecteur et d'un Paperboard.

Moyens de suivi de la formation

Un état d'émargement individuel signé par le stagiaire et par le formateur pour chaque demi-journée de formation.

INSCRIPTION

Votre [déléguée territoriale Rhône / Ain](#)

**DIGITAL
LEAGUE**