

obe^a



SAMEDI 20 AVRIL 2024

www.obea.fr

Mettre en Œuvre des méthodes agiles de gestion de projets

OBJECTIFS

- Comprendre les concepts des méthodologies agiles (Scrum, Kanban, Agile at Scale...)
- Concevoir un projet digital au travers du « besoin utilisateur » (User-stories)
- Appréhender la collaboration avec des métiers polyvalents (ergonomes, développeurs, experts de l'agilité...)
- Piloter un projet en suivant une approche itérative et évolutive (Scrum)
- Garantir le respect des rituels « Agiles » et l'amélioration continue des livrables

PUBLIC

- Chefs de projet
- DSI
- Directeurs
- Managers

PROGRAMME

1. Introduction à l'Agile et à la méthode SCRUM
2. Comprendre les rôles du Scrum Master, du Product Owner et de l'équipe de développement
3. L'équipe SCRUM et son environnement de travail
4. Définir le plan vers le succès de ses projets digitaux (objectifs, KPIs, macro-planning...)
5. Piloter un projet en méthode SCRUM (Backlog, Sprint, User-Stories, poker-planning...)
6. Impliquer l'utilisateur, les équipes métiers et les décisionnaires dans la réussite des projets sous SCRUM
7. Être en mesure d'expliquer « l'agilité » et de collaborer avec les parties-prenantes qui n'opèrent pas sous la méthode SCRUM

TOUTES LES SESSIONS