

ScrumBan



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Appréhender les enjeux du développement en flux tiré
- Comprendre les principes fondamentaux du Kanban appliqué à Scrum
- Expérimenter les mécaniques des limites
- Avoir des pistes concrètes pour améliorer votre Scrum



PUBLIC CONCERNE

- manager, directeur de projet, chef de projet, scrum Master.



PREREQUIS

- Il est nécessaire d'avoir de l'expérience dans la mise en pratique de Scrum.



MOYENS PEDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



MODALITES D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Évaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Évaluation formative tout au long de la formation,
- Évaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



ACCESSIBILITE

- Les personnes en situation de handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



CERTIFICATION POSSIBLE

- Aucune

ScrumBan

INTRODUCTION A KANBAN

ATELIER KANBAN GAME

- Atelier Kanban Game

LES ANTI PATTERNS SCRUM, LES PRATIQUES KANBAN POUR LES RESOUDRE

- Les anti patterns Scrum, les pratiques Kanban pour les résoudre
- 1 story par développeur, trop de travail à faire (Work In Progress ou WIP)
- Des tâches émergentes, perturber un Sprint
- Des goulets d'étranglement, travailler avec des contraintes
- En attente d'un expert, gérer les dépendances externes
- Un Product Owner dépassé par son Product Backlog, gérer un flux de demandes

DESCRIPTION DU SCRUMBAN

TOUR D'HORIZON DES MODELES D'AMELIORATION CONTINUE

- Tour d'horizon des modèles d'amélioration continue