

Formation : Gestion de Projets Agiles avec la méthode Scrum

Table des matières

Formation : Gestion de Projets Agiles avec la méthode Scrum.....	1
Table des matières.....	1
1. Contexte de la formation.....	2
1.1. Quel est le point de départ de votre projet ?.....	2
1.2. À qui s'adresse la formation multimodale envisagée ?.....	2
1.3. Quels sont les besoins ou les attentes exprimés pour cette réingénierie multimodale ?.....	2
1.4. Quels sont les besoins ou attentes implicites de la réingénierie ?.....	2
1.5. Votre place, rôle et fonction dans le projet.....	3
1.6. Aperçu global sur la formation.....	3
1.7. Objectifs de la formation.....	3
2. Description des modules de la formation.....	4
2.1. Module 1 : Introduction et concepts de base.....	4
2.2. Module 2 : Initiation d'une release.....	5
2.3. Module 3 : Planification d'un Sprint.....	6
2.4. Module 4 : Exécution d'un Sprint.....	7
2.5. Module 5 : Revue et Rétrospective d'un Sprint.....	8
2.6. Module 6 : Clôture de la release.....	9
2.7. Module 7 : Mise à l'échelle de Scrum.....	9

1. Contexte de la formation

1.1. Quel est le point de départ de votre projet ?

Le projet de réingénierie concerne une formation **présentielle existante** en gestion de projets avec la méthode Scrum, donnée principalement à des étudiants en master ainsi qu'à des professionnels expérimentés qui préparent une certification Scrum. Cette formation a été testée en mode présentiel. L'objectif est de la transformer en une **formation multimodale**, intégrant à la fois des éléments en présentiel, à distance, et asynchrones, tout en conservant l'efficacité des apprentissages.

1.2. À qui s'adresse la formation multimodale envisagée ?

- **Public cible** : La formation s'adresse à deux types d'apprenants :
 - **Étudiants en master** spécialisés en gestion de projets digitaux et data, âgés de 22 à 26 ans, qui ont une formation théorique préalable en gestion de projet mais peu d'expérience pratique.
 - **Professionnels expérimentés** issus de divers secteurs, avec une expérience notable dans la gestion de projets, mais cherchant à améliorer leurs compétences en agilité et en méthode Scrum.
- **Pré-acquis** : Les apprenants ont déjà des bases en gestion de projets, mais leur maîtrise des outils et concepts Scrum varie. Les professionnels peuvent avoir une connaissance plus pratique des projets, tandis que les étudiants auront plus de connaissances théoriques.
- **Taille du groupe** : La formation est prévue pour des groupes allant **de 2 à 10** participants, avec des formations en intra-entreprise pour les professionnels.
- **Obstacles potentiels** :
 - Les étudiants peuvent avoir des difficultés à s'approprier certains outils numériques utilisés dans le cadre de Scrum.
 - Les professionnels peuvent être confrontés à des résistances au changement ou des réticences à utiliser de nouveaux outils de gestion de projets.

1.3. Quels sont les besoins ou les attentes exprimés pour cette réingénierie multimodale ?

Les attentes pour cette réingénierie multimodale incluent :

- **Flexibilité** : Permettre aux apprenants de suivre une partie de la formation à leur propre rythme, tout en maintenant l'interaction directe dans des moments clés via des sessions synchrones.
- **Accessibilité** : Offrir des contenus accessibles à distance pour des apprenants qui peuvent avoir des emplois du temps complexes (professionnels).
- **Engagement et interaction** : Stimuler l'interaction grâce à des outils numériques et collaboratifs comme Miro ou Trello pour que les apprenants puissent pratiquer en groupe, même à distance.

1.4. Quels sont les besoins ou attentes implicites de la réingénierie ?

En l'absence d'une demande explicite, cette réingénierie répond aux besoins suivants :

- **Modernisation** : Rendre la formation plus moderne et adaptée aux nouveaux besoins d'apprentissage à distance et aux pratiques professionnelles actuelles.
- **Hybridation** : Combiner le meilleur des formats présentiel et à distance, en apportant une dimension asynchrone pour les apprentissages théoriques et une dimension synchrone pour les exercices pratiques.
- **Accessibilité universelle** : Adapter la formation à des publics variés ayant des contraintes différentes (professionnels et étudiants), tout en gardant une cohérence pédagogique.

1.5. Votre place, rôle et fonction dans le projet

Vous jouez un rôle central en tant que **concepteur pédagogique** et **formateur**. En plus de concevoir et d'animer la formation, vous êtes responsable de l'adaptation du contenu au format multimodal, de la sélection des outils numériques adaptés, et de la mise en place de stratégies pédagogiques permettant d'assurer une bonne transition vers ce nouveau format. Vous êtes également en charge de maintenir l'engagement des apprenants, tout en garantissant que les objectifs pédagogiques soient atteints de manière cohérente dans les différents modes d'apprentissage.

1.6. Aperçu global sur la formation

- Module 1 : Introduction et concepts de base
- Module 2 : Initiation d'une release
- Module 3 : Planification d'un Sprint
- Module 4 : Exécution d'un Sprint
- Module 5 : Revue et Rétrospective d'un Sprint
- Module 6 : Clôture de la release
- Module 7 : Mise à l'échelle de Scrum

Dans le cadre de ce travail de (ré)ingénierie multimodale d'une séquence de formation pour FAD131, on va détailler uniquement le module 2 concernant l'initiation d'une release.

1.7. Objectifs de la formation

1. Acquisition de connaissances fondamentales

À l'issue de cette formation, les participants seront capables de décrire les principes et les valeurs des méthodologies Agiles et Scrum, ainsi que le cadre Scrum et ses composants (rôles, événements, artefacts).

2. Compréhension des concepts clés de Scrum

Les participants seront en mesure d'expliquer l'importance des différents processus dans Scrum (planification, exécution, revue et rétrospective de sprint, clôture de release) et leur impact sur la réussite d'un projet Agile.

3. Application des pratiques Scrum

Les apprenants pourront appliquer les pratiques Scrum à des situations concrètes, notamment la création d'un backlog produit, la planification de sprints, et la gestion d'incrément fonctionnels.

4. Analyse des situations de gestion de projet

Les participants seront capables d'analyser des projets complexes en identifiant les parties prenantes, en décomposant les exigences en épics et user stories, et en évaluant les dépendances et les risques associés à chaque sprint.

5. Synthèse et résolution de problèmes

Les participants seront en mesure de synthétiser les informations issues des différents événements Scrum (Daily Standup, revue, rétrospective) pour résoudre des problèmes de coordination, d'adaptation aux changements et d'amélioration continue au sein d'équipes Scrum.

6. Évaluation et amélioration continue

Les apprenants pourront évaluer l'efficacité d'un projet Scrum en utilisant des indicateurs tels que la vélocité, la satisfaction des parties prenantes, et la qualité des livrables, tout en recommandant des ajustements pour améliorer les processus de développement.

2. Description des modules de la formation

2.1. Module 1 : Introduction et concepts de base

Objectifs :

- Décrire les fondements de l'état d'esprit Agile et de la méthode Scrum.
- Appliquer les valeurs et principes de Scrum dans un contexte de gestion de projet.

Description :

Ce module présente les principes fondamentaux de la méthode Agile, les valeurs de Scrum, et offre une vue d'ensemble du modèle SIPOC ainsi que du framework Scrum, incluant les rôles, événements, et artefacts.

Séquences :

- **1.1 Valeurs et Principes des méthodes Agiles**

Objectif pédagogique : Comprendre et expliquer les valeurs fondamentales et les principes des méthodes Agiles, en les reliant aux pratiques de gestion de projet.

- **1.2 Valeurs et principes de la méthode Scrum**

Objectif pédagogique : Identifier et appliquer les valeurs et principes de Scrum dans des scénarios de gestion de projet.

- **1.3 Représentation des processus avec le modèle SIPOC**

Objectif pédagogique : Savoir utiliser le modèle SIPOC pour représenter et comprendre les processus de gestion de projet dans Scrum.

- **1.4 Le framework Scrum,**

Objectif pédagogique : Comprendre et décrire les rôles, événements, artefacts, et processus du framework Scrum, ainsi que le cycle de vie d'une release sur plusieurs sprints.

2.2. Module 2 : Initiation d'une release

Objectifs :

- Comprendre comment initier un projet en identifiant les parties prenantes et la vision produit.
- Créer un backlog de produit et planifier efficacement une release en Scrum.

Description :

Ce module couvre les étapes initiales d'une release dans Scrum, de la définition de la vision du projet à la création du backlog produit, en passant par la constitution de l'équipe.

Séquences :

- **2.1 Identification de la vision du projet**
Objectif pédagogique : Formuler une vision claire et alignée sur les objectifs stratégiques du projet Scrum.
 - **2.2 Identification des parties prenantes**
Objectif pédagogique : Identifier et cartographier les parties prenantes du projet en fonction de leur influence et de leur intérêt.
 - **2.3 Constitution de l'équipe**
Objectif pédagogique : Constituer une équipe Scrum efficace en définissant les rôles clés et les compétences nécessaires.
 - **2.4 Identification des épics**
Objectif pédagogique : Transformer les exigences du projet en épics pour structurer le backlog produit.
 - **2.5 Création du backlog de produit**
Objectif pédagogique : Construire un backlog de produit priorisé, en intégrant les épics et les user stories.
 - **2.6 Planification de la release**
Objectif pédagogique : Planifier la release en définissant les sprints, les jalons, et les dépendances entre les user stories.
-

2.3. Module 3 : Planification d'un Sprint

Objectifs :

- Être capable de créer, estimer et valider des user stories.
- Décomposer les user stories en tâches et planifier efficacement le Sprint.

Description :

Ce module aborde la planification d'un Sprint, avec un focus sur la création des user stories, leur estimation, leur validation, ainsi que l'identification et l'estimation des tâches pour le Sprint Backlog.

Séquences :

- **3.1 Création des user stories**
Objectif pédagogique : Rédiger des user stories claires et bien définies, reflétant les besoins des utilisateurs et alignées avec les objectifs du produit.
 - **3.2 Estimation des user stories**
Objectif pédagogique : Estimer la complexité et l'effort nécessaire pour réaliser les user stories à l'aide de techniques d'estimation Scrum.
 - **3.3 Validation des user stories**
Objectif pédagogique : Valider les user stories en fonction des critères d'acceptation définis avec le Product Owner.
 - **3.4 Identification des tâches**
Objectif pédagogique : Décomposer les user stories en tâches précises pour constituer un plan de travail détaillé pour le sprint.
 - **3.5 Estimation des tâches**
Objectif pédagogique : Estimer le temps et les ressources nécessaires pour compléter chaque tâche identifiée.
 - **3.6 Mise à jour du Sprint Backlog**
Objectif pédagogique : Mettre à jour le Sprint Backlog en fonction des user stories validées et des tâches planifiées pour le sprint.
-

2.4. Module 4 : Exécution d'un Sprint

Objectifs :

- Savoir créer des incréments de produit fonctionnels et gérés dans des cycles courts.
- Participer aux réunions quotidiennes et raffiner le Product Backlog en cours de sprint.

Description :

Ce module explique comment mener un Sprint de bout en bout, de la création des incréments à la gestion des Daily Standups et au raffinage du Product Backlog.

Séquences :

- **4.1 Création des incréments de produit**
Objectif pédagogique : Livrer des incréments de produit fonctionnels à la fin de chaque sprint, conformément aux critères d'acceptation définis.
 - **4.2 Réunion quotidienne (Daily Standup)**
Objectif pédagogique : Animer une réunion quotidienne (Daily Standup) pour suivre l'avancement du sprint et résoudre les obstacles rencontrés par l'équipe.
 - **4.3 Raffinage du Product Backlog priorisé**
Objectif pédagogique : Raffiner le Product Backlog en collaboration avec l'équipe et le Product Owner pour prioriser les user stories futures.
-

2.5. Module 5 : Revue et Rétrospective d'un Sprint

Objectifs :

- Présenter et valider les livrables d'un sprint avec les parties prenantes.
- Réaliser une rétrospective efficace pour améliorer les processus dans les sprints suivants.

Description :

Ce module couvre les processus de démonstration et validation des livrables à la fin d'un Sprint, ainsi que la rétrospective visant à identifier les améliorations pour l'équipe.

Séquences :

- **5.1 Démonstration et validation du sprint**

Objectif pédagogique : Présenter les résultats du sprint lors d'une revue de sprint et obtenir la validation des livrables auprès du Product Owner.

- **5.2 Rétrospective de sprint**

Objectif pédagogique : Mener une rétrospective de sprint pour identifier les points d'amélioration dans les processus et la collaboration de l'équipe.

2.6. Module 6 : Clôture de la release

Objectifs :

- Savoir gérer la livraison des produits à la fin d'une release.
- Organiser une rétrospective de release pour améliorer les pratiques sur le long terme.

Description :

Ce module aborde les étapes finales de la release, de la livraison des produits à l'organisation d'une rétrospective permettant de tirer des leçons pour les prochaines releases.

Séquences :

- **6.1 Livraison des produits**

Objectif pédagogique : Gérer la livraison des incréments de produit à la fin de la release, tout en assurant la satisfaction des parties prenantes.

- **6.2 Rétrospective de release**

Objectif pédagogique : Réaliser une rétrospective de release pour évaluer la performance globale de la release et identifier les axes d'amélioration pour les futures itérations.

2.7. Module 7 : Mise à l'échelle de Scrum

Objectifs :

- Adapter Scrum à des projets de grande envergure.
- Comprendre comment appliquer Scrum à l'échelle de l'entreprise.

Description :

Ce module explore comment étendre les pratiques Scrum à des projets complexes et à grande échelle, ainsi que l'adaptation du framework au niveau de l'organisation entière.

Séquences :

- **7.1 Mise à l'échelle pour les grands projets**

Objectif pédagogique : Adapter les pratiques Scrum à des projets complexes et de grande envergure, en optimisant la coordination entre les équipes.

- **7.2 Mise à l'échelle pour l'entreprise**

Objectif pédagogique : Appliquer Scrum à l'échelle de l'organisation pour favoriser l'agilité à travers les différents départements et niveaux hiérarchiques.
