

Ce scénario, détaille le module 2 "Initiation d'une release" de la formation "Gestion de Projets Agiles avec la méthode Scrum"

Objectifs pédagogique du module :

- Initier un projet en identifiant les parties prenantes et la vision produit.
- Créer un backlog de produit et planifier efficacement une release en Scrum.
- Planifier efficacement une release en définissant les sprints et en priorisant les tâches pour atteindre les objectifs du projet.

Description du module :

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.

Cette formation était réalisée initialement 100% en présentiel et on propose ici de la transformer en une formation multimodale :

- pour la première journée : présentiel enrichie
- pour la deuxième journée : à distance synchrone

Séquences du module :

- 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.

Jour 1 : Présentiel Enrichie				
Séquences	Séance	Activité	Supports et Outils	Livrables produits par les apprenant
Séquence 2.1 : Identification de la vision du projet Objectif : Formuler une vision claire et alignée avec les objectifs stratégiques du projet	Séance 2.1.1 : 9h00 - 9h30 (30 min)	Activité 2.1.1.1 : Présentation théorique (15 min)	Diaporama (PowerPoint), Zoom/Teams	
		Activité 2.1.1.2 : Questions-réponses (15 min)	Tableau blanc numérique (Miro)	
	Séance 2.1.2 : 9h30 - 11h00 (1h30)	Activité 2.1.2.1 : Étude de cas - Analyse de visions de projets (30 min)	Miro pour analyse en groupe	
		Activité 2.1.2.2 : Travail en groupe - Formulation de la vision (45 min)	Modèle de "Product Vision Board", Miro	Vision du projet sur un template partagé
		Activité 2.1.2.3 : Présentation des visions créées (15 min)		
Pause de 15 minutes				
Séquence 2.2 : Identification des parties prenantes Objectif : Identifier et cartographier les parties prenantes en fonction de leur influence et intérêt	Séance 2.2.1 : 11h15 - 11h45 (30 min)	Activité 2.2.1.1 : Présentation des rôles des parties prenantes (15 min)	Diaporama (PowerPoint)	
		Activité 2.2.1.2 : Exercice de cartographie (15 min)	Excel pour la cartographie	
	Séance 2.2.2 : 11h45 - 12h45 (1h)	Activité 2.2.2.1 : Identification et classification des parties prenantes (45 min)	Template de cartographie, Modèle sous Excel	Cartographie des parties prenantes sur Excel
		Activité 2.2.2.2 : Restitution et feedback (15 min)		
Séquence 2.3 : Constitution de l'équipe Objectif : Constituer une équipe Scrum avec les rôles et compétences nécessaires	Séance 2.3.1 : 13h45 - 15h00 (1h15)	Activité 2.3.1.1 : Présentation théorique des rôles Scrum (15 min)	Diaporama (PowerPoint)	
		Activité 2.3.1.2 : Jeu de rôles - Répartition des rôles (45 min)	Scénario fictif, Miro pour assigner les rôles	Fiche de composition de l'équipe avec rôles assignés
		Activité 2.3.1.3 : Débriefing collectif (15 min)		
Pause de 15 minutes				
Séquence 2.4 : Identification des épics Objectif : Identifier les épics pour structurer le backlog produit	Séance 2.4.1 : 15h15 - 17h00 (1h45)	Activité 2.4.1.1 : Introduction aux épics (30 min)	Présentation PowerPoint et exemples	
		Activité 2.4.1.2 : Atelier - Création des épics (1h)	Modèle de backlog, Azure DevOps	Liste des épics sur Azure DevOps
		Activité 2.4.1.3 : Feedback collectif (15 min)		

Jour 2 : A Distance Synchronre				
Séquences	Séance	Activité	Supports et Outils	Livrables produits par les apprenant
Séquence 2.5 : Création du backlog de produit Objectif : Créer un backlog produit priorisé avec épics et user stories	Séance 2.5.1 : 9h00 - 9h30 (30 min)	Activité 2.5.1.1 : Explication des composants du backlog (15 min)	Présentation PowerPoint	
		Activité 2.5.1.2 : Discussion sur l'importance de la priorisation (15 min)	Zoom/Teams	
	Séance 2.5.2 : 9h30 - 11h00 (1h30)	Activité 2.5.1.1 : Atelier - Création du backlog (1h)	Azure DevOps	Backlog produit priorisé
		Activité 2.5.1.2 : Présentation des backlogs (30 min)	Zoom/Teams	
Pause de 15 minutes				
Séquence 2.6 : Planification de la release Objectif : Planifier une release avec sprints, jalons et dépendances	Séance 2.6.1 : 11h15 - 13h15 (2h)	Activité 2.6.1.1 : Introduction sur la planification des releases (30 min)	Diaporama (PowerPoint)	
		Activité 2.6.1.2 : Organisation des sprints et jalons (1h15)	Template de plan de release, Azure DevOps	Plan de release détaillé sur Azure DevOps
		Activité 2.6.1.3 : Feedback et conclusion (15 min)	Zoom/Teams	
Séquence 2.7 : Évaluation de fin de module, Révision et synthèse	Séance 2.7.1 : 14h15 - 15h00 (45 min)	Activité 2.7.1.1 : QCM de fin de module en ligne	Plateforme LMS	Résultat du QCM
Pause de 15 minutes				
Séquence 2.7 : Évaluation de fin de module, Révision et synthèse	Séance 2.7.2 : 15h15 - 17h00 (1h45)	Activité 2.7.2.1 : Synthèse des points clés (30 min)	Récapitulatif PowerPoint	
		Activité 2.7.2.2 : Questions-réponses et récapitulation (30 min)	Zoom/Teams	
		Activité 2.7.2.3 : Feedback final des apprenants (15 min)	Zoom/Teams	