

Pilotage de Projets Agile

Lien : https://innov-maroc.com/formation/pilotage-de-projets-agile

DURÉE	RÉFÉRENCE	CATÉGORIE
3 jours (21h)	**GPM82**	**Méthodes Agile**

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Comprendre les concepts et enjeux des méthodes dites agiles
- Utiliser et adapter à son contexte des pratiques efficaces de gestion de projet
- Mettre en oeuvre un pilotage par les risques
- Pratiquer une expression de besoins au travers des "user-stories"
- Planifier et piloter un projet agile

POUR QUI ?

- Chefs de projets
- Décideurs
- Experts Métiers

INNOV MAROC



Programme détaillé

1 / Introduction à l'Agilité

- Retour sur la gestion de projet classique (méthodes en cascade, cycle en V…)
- Le mouvement Agile et comparaison avec les méthodes classiques
- Limites et difficultés liées aux méthodes classiques

2 / La culture Agile

- Méthodes Agiles : Origine et manifeste
- Les valeurs de la culture Agile
- Etat d'esprit Agile
- L'écosystème Agile : principales organisations et frameworks répandus
- Qu'est-ce que l'agilité va changer ?
- Champs d'application et facteurs de succès
- Les limites des approches Agiles
- Panorama des principales méthodes Agiles : Crystal Clear, XP, Scrum, FDD, DSDM, RAD, ASD

3 / Bonnes pratiques

- Développement Itératif et incrémental

4 / User Stories, l'expression de besoins « agile »

- Qu'est-ce qu'une user-story ?
- Utilisateur, Acteur, Rôle

INNOV MAROC

- Gérer les priorités
- Stories, thèmes et épopées
- Critères de satisfaction
- Outils

5 / Pilotage de projets par les risques

- Principes
- Identifier les risques
- Mener le pilotage projet par les risques

6 / Intégration continue et développement guidé par les tests

7 / L’Unified Process (UP)

- Présentation, historique
- Les pratiques UP
- Forces et faiblesses de UP

8 / L’eXtreme Programming (XP)

- Bonnes pratiques de développement. Qualité
- Valeurs fondamentales et principes XP
- Contexte d'utilisation de la méthode
- Forces et faiblesses de XP
- Les acteurs. Rôles et responsabilités
- Le pilotage par les tests
- Planification par les scénarii clients
- L'intégration du client
- Le pair programming
- Les tests dans XP

INNOV MAROC

9 / Scrum

- Caractéristiques. Acteurs et rôles. Le Product Owner. ScrumMaster
- Introduction à Scrum, focus sur le processus empirique
- Piliers, valeurs et principes de base de Scrum
- Sprint, Backlog produit, Backlog de sprint, Product Owner, Scrum master, mêlée, rétrospective, review meeting
- Le cadre
- La constitution de l'équipe, les rôles
- Réunions, Artefacts
- Construction et fonctionnement d'un Sprint
- Planification
- Cycle de planification
- Indicateurs : points de story, vélocité, beurdones
- Jeu de planification (Planning game)
- Organisation
- Forces et faiblesses de Scrum

10 / Bonnes pratiques SCRUM/Agile

- Activités de team building
- Comment améliorer les cérémonies ?
- De l'engagement vers un objectif concret

INNOV MAROC

Approche pédagogique

- Support Ecrit et Projection
- Exposés Interactifs, Podcasts et Vidéos
- Brainstorming et Jeux de Rôle
- Cas Pratiques et Labs inclus pour leur impact opérationnel
- Test de Validation des Acquis des Connaissances

Prochaines dates programmées

27 au 29 Jan. 2027	Présentiel - Casablanca
24 au 26 Mars 2027	Présentiel - Casablanca
19 au 21 Mai 2027	Présentiel - Casablanca
14 au 16 Juil. 2027	Présentiel - Casablanca
15 au 17 Sep. 2027	Présentiel - Casablanca

Autres dates possibles sur demande. Contactez-nous pour organiser une session intra-entreprise.

Réservation & Renseignements

Téléphone : +212 522 247 210
Email : contact@innov-maroc.com
Web : https//www.innov-maroc.com

INNOV MAROC — Tous droits réservés

INNOV MAROC