

## Objectifs

- Comprendre les principes de l'agilité
- Connaître les différentes démarches agiles
- Comprendre le fonctionnement de KANBAN
- Expérimenter par la pratique
- Comprendre l'optimisation du temps de traitement

## Public

Manager, Développeur, Scrum master, Product Owner...

## Prérequis

Avoir eu une expérience dans la gestion de projets dans l'IT

## Méthodes pédagogiques

Pour ancrer les apprentissages :  
Théorie 40% - Ateliers 60%

Des serious games sont joués tout au long de la formation.

Dans un contexte agile, SCRUM est le cadre adopté par la plupart des entreprises mais ce n'est pas la seule approche. Il est parfois plus judicieux d'adopter un mode de fonctionnement de type KANBAN dans un contexte multi projets, multi équipes et très changeant.

## Introduction à l'Agilité

- Le Manifeste Agile
- Les principes de l'Agilité
- Limites des méthodes classiques / prédictives
- Tour d'horizon des différentes méthodes agiles

## Les pratiques agiles

- Livraisons itératives, incrémentales et adaptatives
- L'auto-organisation de l'équipe
- Les estimations
- La priorisation et la planification
- La rétrospective

## Principes du Kanban

- Kanban, késako ?
- Visualiser le flux
- Les goulets d'étranglement (théorie des contraintes)
- WIP Limit
- Organiser un Kanban

## Mesurer le flux

- Temps total (Lead Time)
- Temps de résolution (Cycle Time)
- Travail en cours et goulet d'étranglement (Cumulative Flow Diagram)

## Étudier et améliorer le système Kanban

- Théorie des contraintes
- Calcul des WIP Limit avec la loi de Little
- Réunion quotidienne et feedback
- Optimiser et réduire le temps de traitement

