



Mettre en oeuvre Kanban dans l'IT

Cette formation vous permettra de découvrir Kanban qui fait partie de l'écosystème des méthodes agiles et a pour but d'optimiser l'ensemble de l'organisation.

Objectifs

- Comprendre et expérimenter les principes fondamentaux du Kanban
- Être capable d'initier la transition vers le Kanban sur vos projets
- Répondre aux interrogations sur le Kanban et son usage
- Utiliser Scrum et Kanban
- Savoir concevoir et utiliser le management visuel
- Pratiquer un pizza game Kanban

Moyens pédagogiques

- Présentation du formateur et du programme.
- Présentation et écoute de chacun de stagiaires.
- Apports didactiques pour apporter des connaissances communes.
- Mises en situation de réflexion sur le thème du stage et des cas concrets.
- Méthodologie d'apprentissage interactive et participative.
- Exercices et études de cas concrets.
- Temps d'échanges.
- Accompagnement pédagogique individualisé.

Formateur

Les formateurs de CROSSTHINK sont des experts de leur domaine, disposant d'une expérience terrain qu'ils enrichissent continuellement. Leurs connaissances techniques et pédagogiques sont rigoureusement validées en amont en interne.

Suivi de l'exécution et évaluation des résultats

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation / A distance
- Feuilles de présence.
- Documents supports de formation projetés.
- Mise à disposition du stagiaire des documents et supports de formation.
- Tout au long et/ou à l'issue de la formation : Evaluation des acquis des stagiaires via des exercices, des QCM, des QUIZZ, des mises en situation et/ou des cas pratiques.
- Enquête de satisfaction.
- Attestation de fin de formation.

EN BREF

Durée : 2 jours

Tarif : 990€

Public et pré requis

Cette formation ne nécessite pas de prérequis.

FORMATIONS A DISTANCE

Contactez-nous
contact@crossthink.fr

PROCHAINES DATES

Nous consulter



Mettre en oeuvre Kanban dans l'IT

Programme

Introduction Kanban :

- Objectifs et contexte
- Définition, fondations et pratiques
- Développement en flux tiré
- Démarche d'implémentation PDSA

Conception d'un système Kanban :

- Caractéristiques d'un système
- Nature de la demande, éléments et flux de travail
- Système en flux tiré, limites et cadences
- Visualisation des cartes et tableaux Kanban

Kanban en action :

- Atelier simulation Kanban
- Stand ups
- Mouvement d'un élément
- Gestion des anomalies
- Cartes de contrôle
- Débit et diagramme de flux cumulé

Etude du système :

- Système globalement saturé et théorie des files d'attente
- Système localement saturé et théorie des contraintes
- Variabilité des systèmes : JIT et Maîtrise Statistique des Procédés
- Optimisation du système : Muda et théorie de l'information
- Analyse des éléments de pilotage

Améliorations et ajustements du système :

- Patterns : classes de service, Kanban 2/3, couloirs...
- Modèles de collaboration : fourmillement, propriétaire du processus
- Performance du système
- Engagement de service
- Obeya Kanban

Kanban en complément / support à scrum :

- Product Owner : Kanban pour fluidifier l'affinage du Product Backlog
- Equipe de développement : Kanban pour forcer la coopération au sein du groupe
- Scrum Master : Kanban pour aider l'équipe à optimiser le processus

Management visuel : les concepts de base

- Rendre visible les règles et les standards



CROSSTHINK

- Rendre visible les problèmes
- Les problèmes se résolvent sur le terrain
- Les problèmes de qualité sont prioritaires
- Définir les codes de communication visuelle de l'entreprise ou du projet
- Management visuel les outils (Indicateurs, A3, poka-yoke')