

Formation Agile Scrum Initiation + Approfondissement

Durée :	3 jours
Public :	Toute personne devant être impliquée dans un projet Scrum : ScrumMaster, Product Owner, Scrum Developer, DSI
Pré-requis :	Notions de gestion de projets
Objectifs :	Maîtriser la gestion de projets agiles avec la méthode Scrum
Référence :	Mé100283-F
Demandeurs d'emploi :	Contactez-nous pour connaître les remises Pôle Emploi

Adhérer à l'agilité

Gestion de projet : prédictive vs agile
Pourquoi l'agilité ?
Le manifeste agile
Panorama des méthodes agiles
Démarche d'adoption de l'agilité

Apprendre les pratiques agiles

Le Lean Management : objectif, principes
Kanban : principe, avantage, cycle de vie d'une étiquette
Pratiques XP (eXtreme Programming)

Maîtriser la méthode agile Scrum

Le cadre Scrum / Guide
Cycle de vie d'un projet Scrum
Rôles définis par Scrum : Product Owner, Scrum Master, Team
Time boxes : Sprint planning, Sprint Review, Sprint Retrospective, Daily Scrum
Artéfacts : Product Backlog, Sprint Backlog, Burndown chart
Règles et principes clé de Scrum
Responsabilités / rôle
Choix de la taille du sprint
Constitution de l'équipe
Faiblesses de la méthode

Atelier : analyse du guide de Scrum et passage du Open Assessment PSM I

Partager la vision du produit

Vision du produit : définition, intérêt
Forme d'une vision : Lean Canvas
Toolbox
Exemple complet de Product Vision Board

Atelier : Construction et analyse d'une vision de produit

Recueillir le besoin

Faire émerger le besoin

Techniques de recueil

Organisation des rôles des acteurs (RACI)

Formaliser le besoin : IEEE vs Use Cases vs User Stories

Ateliers :

- **Construction d'une matrice RACI pour organiser les rôles d'un projet.**
- **conduite d'un entretien de recueil (technique des 9 cases)**
- **Animation d'un atelier de brainstorming et construction de mind maps.**

Construire le produit

Construction d'une Roadmap

Des objectifs aux fonctionnalités : Impact mapping

Identifier et structurer les fonctionnalités : Story mapping

Déduire la roadmap de la story map

Démarche de construction du product backlog

Rédaction des user stories : forme, spécification INVEST

Compléments d'une user stories : contraintes opérationnelles, maquettes,..

Ecriture des tests d'acceptation (méthode Behaviour Driven Development)

Outils d'automatisation des tests

Ateliers :

- **Construction d'une impact map à partir de la vision du produit.**
- **Construction d'une story map, identification des MMF (Minimum Marketable Features).**
- **Construction de la roadmap.**
- **Rédaction de user stories et ateliers three amigos pour les tests d'acceptation.**

Estimer et prioriser les stories

Techniques d'estimation : ideal days vs story points

Mise en oeuvre de la méthode des story points

Fiabilisation de l'estimation

Facteurs d'hierarchisation des besoins

Méthodes de priorisation : Kano vs MOSCOW vs Poids relatifs

Priorisation par thèmes : themes screening / scoring

Gestion des risques

Regroupement et ordre final des stories dans le product backlog

Ateliers :

- **Poker planning game pour l'estimation des stories.**
- **Calcul de la priorité avec la méthode des poids relatifs.**
- **Remaniement du product backlog.**

Planifier et piloter un projet Scrum

Roadmap et plan de release

Réunion de sprint planning, construction du sprint backlog

Daily Scrum meeting

Indicateurs de performances : Burn Down et Burn Up chart

Suivi de l'avancement : Kanban board, Parking Lots

Outil de checkpoint des équipes : ROTI, One Word, ...

Revue de sprint

Rétrospective de sprint

Ateliers :

- Animation d'une réunion de sprint planning, découpage de stories en tâches.
- Revue de sprint : acteurs, démonstration, validation des stories.
- L'art de la rétrospective : speed car/boat, Turn the tables, Jeopardy
- Utilisation d'outils de gestion de projets agiles.

Etablir un contrat agile

Différentes formes d'un contrat agile

Mise en place d'un Plan d'Assurance Qualité (PAQ)

Contractualisation par Sprint