

Méthode Agile Scrum

-Référence: **SII-298**

-Durée: **2 Jours (14 Heures)**

Les objectifs de la formation

- Comprendre les différents rôles dans un projet Scrum.
- Ecrire des user stories et leur donner une valeur business.
- Estimer la charge de développement d'une story.
- Construire un plan de release.
- Définir le contenu d'un sprint (backlog).
- Organiser le déroulement d'un sprint et en faire la revue

A qui s'adresse cette formation ?

POUR QUI :

- Chefs de projets, analystes concepteurs, responsables qualité, responsables méthodes, développeurs.

PRÉREQUIS :

- Connaissances de base en gestion de projets logiciels.
- Expérience souhaitable.
- .

Programme

- **Introduction**
 - Le contexte et les origines des méthodes Agiles.
 - La gestion de projet classique.
 - Les raisons d'être de l'agilité.
 - Dans quel contexte l'approche Scrum est-elle efficace ? Présentation des grands principes retenus par la méthode Scrum : une vue globale.
 - Mise en situation : Ateliers : comprendre la problématique des projets "classiques". Découvrir les concepts agiles.
- **La démarche et l'organisation dans un projet Scrum**
 - Le cycle de vie d'un projet Scrum.
 - Une approche itérative et incrémentale : les release, les stories.

- L'intérêt d'itérations identiques.
- L'auto-organisation et la collaboration.
- L'amélioration continue.
- Présentation de la responsabilité de chaque acteur Scrum : le ProductOwner, le Scrummaster, l'équipe de développement.
- Quelles sont les compétences souhaitées ? D'autres rôles : le coach, le facilitateur, les stakeholders.
- Vue synthétique des processus dans un projet Scrum.
- La gestion des changements dans Scrum.
- Mise en situation : Atelier : Compréhension des différents rôles intervenant sur le projet Scrum.

- **Les points-clés et les artefacts dans le projet Scrum**
 - Le cycle de vie d'un projet Scrum.
 - L'itération, la notion de Sprint.
 - Exigences produit, le Backlog produit (liste des "user stories").
 - Tâches à réaliser sur un sprint, le Sprint Backlog.
 - La notion de " Reste à Faire ", les Burndown Charts.
 - Le Sprint Planning Meeting, la planification du Sprint.
 - Le plan de releases, la Release Planning Meeting.
 - Echanges Définir pour le projet la signification du "fini" pour une release, un sprint, une user story.

- **Définition des exigences et des priorités**
 - Définition détaillée de la " User Story " (histoires d'utilisateurs).
 - La notion de " valeur business " d'une Story.
 - Workshop d'écriture des Users Stories, Product Backlog Grooming.
 - Ecriture du test de recette qui valide une Story.
 - Les fonctionnalités retenues, le Backlog produit (« le carnet de produit »).
 - Prioriser les fonctionnalités, le modèle de Kano.
 - Les outils pour la gestion des exigences.
 - Exercice: Partant d'un besoin, déterminer les premières Users Stories.
 - Assigner une " valeur business " aux Users stories, les prioriser.

- **Les principes de planification Scrum**
 - Les points d'effort pour une User Story.
 - Le Planning Poker pour estimer l'effort.

- Mesure de la capacité de réalisation de l'équipe.
 - Planification du contenu d'une release.
 - Exercice: Estimation en vélocité (point) par l'équipe de chaque User Story.
 - Construire le Release Planning des Stories.
 - Mettre en place un Sprint Planning de la première release.
- **Organisation et déroulement d'un sprint**
 - La réunion de planification du sprint (Sprint Planning Meeting).
 - Définition du périmètre du sprint.
 - Comment déduire les tâches à partir des stories du backlog de produit.
 - Définition du plan contenant la liste des tâches (Le backlog du sprint).
 - Estimation collective des charges pour chaque tâche. Engagements de l'équipe.
 - Tâches prioritaires. Affectation des tâches non réalisées sur les sprints précédents.
 - Affectation des tâches par les membres de l'équipe pour le démarrage du Sprint.
 - Valider les prérequis au lancement d'un sprint .
 - L'organisation du travail au quotidien, le Daily Meeting.
 - Définir l'avancement, la notion de "Done".
 - La fin et la revue d'un Sprint, "Sprint Review".
 - Le feedback, l'amélioration continue.
 - Exercice :Daily Meeting, l'intérêt d'une vue partagée du projet. Élaborer un backlog de sprint : identifier les tâches des stories du premier sprint. Atelier groupe : mettre à jour les burndowns de sprint et de release à la fin du premier sprint.
- **Mettre en place Scrum**
 - Scrum et la sous-traitance.
 - Motivation et rythme de l'équipe. L'accompagnement du changement.
 - Outils et leurs valeurs ajoutées. Présentation de différents outils dédiés à Scrum.
 - Ingénierie logicielle : conception simple, programmation en binôme, intégration continue.
 - Mise en situation :Atelier : rétrospective sur la mise en place de Scrum dans son organisation.



(+212) 5 22 27 99 01



(+212) 6 60 10 42 56



Contact@skills-group.com

Nous sommes à votre disposition :
De Lun - Ven 09h00-18h00 et Sam 09H00 – 13H00

Angle bd Abdelmoumen et rue Soumaya, Résidence Shehrazade 3, 7ème étage N° 30
Casablanca 20340, Maroc