Méthode Agile Scrum, perfectionnement

★★★★★

SII-64 **3 Jours (21 Heures)**

Description

Ce stage, basé sur des exercices pratiques et des exemples, vous permettra d'analyser les situations vécues dans la mise en oeuvre de la méthode Scrum et d'insister sur les bonnes pratiques. Les différents rôles impliqués dans Scrum trouveront des réponses concrètes aux difficultés rencontrées.

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

Scrum Master, Product Owner, développeur, testeur, tout acteur impliqué dans un projet en mode Agile.

Prérequis

Aucun

Les objectifs de la formation

- Comprendre les rôles et artefacts de la méthode Scrum
- Clarifier une expression de besoins et définir une "valeur métier"
- Définir des user Stories et construire un Backlog produit réaliste
- S'améliorer dans la gestion au quotidien du sprint
- S'entrainer sur des mises en situation de planification agile
- Se doter d'outils et bonnes pratiques pour mieux estimer les charges, et suivre l'avancement du projet en Scrum

Programme de la formation

Rappels sur Scrum et l'Agilité

- L'Agilité, une autre vision.
- Rôles et artefacts.
- Réunions dites "cérémonies".
- Apports complémentaires (Lean, XP.
-).
- Réflexion collective Echange et partage d'expériences.

Les activités du Product Owner

- Clarifier l'expression des besoins.
- Planifier par la valeur métier.
- Accepter ou rejeter le produit.
- Etude de cas Analyse des activités du Product Owner.

Organisation et collaboration dans un Sprint

- Planification de l'itération.
- Contenu gelé, changement.
- Bien préparer et animer le Scrum Meeting pour qu'il soit efficace.
- Gestion de l'itération par Kanban.
- Revue de l'auto-organisation, rôle du Scrum Master.
- Développements alignés sur les technologies plutôt que sur les cas d'utilisation : différence tâche-story.
- Présence du représentant fonctionnel, démonstration en fin d'itération.
- Rôle du Product Owner.
- Améliorer la rétrospective, mieux exploiter les sprints débriefs.
- Mise en situation Exercices sur plusieurs cas d'anti-patterns constatés.

Planification agile

- Les quatre niveaux (roadmap, plan des versions, .
-).
- Principes de base.
- Du triangle infernal au carré vertueux.
- Mettre en oeuvre un rythme viable pour tous.
- Comment réagir si la priorisation des Users Stories ne prend pas en compte les contraintes de développement ? Mise en situation Planning Game entre les rôles Product Owner et développeurs.

Autres points avancés

- Points d'effort vs H/J.
- Planning Poker, estimation par similitude.
- Estimer les stories et features.
- Outils pour expression de besoins, planification et management visuel.
- Reporting : Burndown, Burnup Charts, autres indicateurs.
- L'application ne passe pas les tests.
- Organisation pour corriger les bugs (Stop the line).
- Les quatre règles de la conception simple.
- Test Driven Development.
- Mise en situation Outils et pratiques agiles.