

Méthode Agile Scrum, perfectionnement

-Référence: **SII-64**

-Durée: **3 Jours (21 Heures)**

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'entraîner 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

A qui s'adresse cette formation ?

POUR QUI :

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

Programme

- **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.



(+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