



FORMATION PROFESSIONNELLE

Scrum Master & Product Owner Certification PSM 1 & PSPO 1

Objectifs de formation :

- Réussir la certification Professional Scrum Master PSM I et devenir Certifié Agile Scrum Master.
- Réussir la certification PSPO Scrum Product Owner et devenir Certifié Agile Scrum Product Owner.
- Comprendre les fondamentaux et les éléments du framework SCRUM.
- Comprendre les différents rôles dans un projet Scrum et Product Owner.
- 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.
- Apprendre la gestion de projet agile.
- Apprendre à gérer les relations au sein d'une équipe agile.
- Agir en tant que Scrum Master et Product Owner pour les équipes Scrum et les parties prenantes.
- Apprendre à faciliter efficacement des réunions agiles.
- Préparer au passage de la certification PSM niveau I et PSPO1 niveau I.

Population cible:

Toute personne souhaitant évoluer avec aisance dans un environnement «agile» ou «agile- scrum», Chefs de projets, analystes concepteurs, responsables qualité, responsables méthodes, développeurs, Managers, Product Owners,...

Contenu:

I. 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.

II. Comprendre la démarche et l'organisation dans un projet Scrum:

- Le cycle de vie d'un projet Scrum.
- Les bénéfices de la démarche SCRUM.
- Identifier les étapes d'une démarche SCRUM.
- Une approche itérative et incrémentale : les release, les stories.
- L'intérêt d'itérations identiques.
- L'auto-organisation et la collaboration.
- L'amélioration continue.
- Identifier les acteurs : 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.

III. Le Framework Scrum:

- Rappels du Framework Scrum.
- Les différents rôles et leur prérequis, les planifications et les artefacts.
- Scrum et la notion de livrable.
- Les qualités d'un bon Scrum Master.

IV. 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.

V. 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 User Stories, Product Backlog Grooming.
- Écriture 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.

VI. Les principes de planification Scrum:

- Découpage d'un projet en releases.
- Les points d'effort pour une User Story.
- Le Planning Poker pour estimer l'effort.
- Mesure de la capacité de réalisation de l'équipe
- La planification de la release : associer les éléments du backlog aux sprints.
- Construire le plan de release, la Roadmap

VII. 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

VIII. 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.

IX. Comprendre le rôle de Product Owner et devenir opérationnel:

- Guide du module.
- Comprendre le rôle de Product Owner.
- Devenir un Product Owner opérationnel.
- Le Product Owner et la User story.
- Les qualités d'un Product Owner.
- Module interactif : Les qualités d'un Product Owner

Les interactions du Product Owner:

- Introduction – Les interactions du Product Owner.
- Le Product Owner et la Dev Team.
- Le Product Owner et les parties prenantes.
- Le Product Owner et le Product Backlog et la user story.
- Conclusion Générale – Le Product Owner.

X. Préparation à la certification Professional Scrum Master I (PSM I) et la certification Professional Scrum Product Owner I (PSPO I):

- Conseils et Entraînement.
- Pièges à éviter pendant l'examen.
- Préparation sur le format et la durée de l'examen.
- Des Examens blancs.
- Correction commentée.
- Trucs et astuces pour bien réussir son examen