

## Méthodes Agiles

# Scrum

2 jours (14 heures) | ★★★★★ 4,6/5 | SCRUM | Évaluation qualitative de fin de stage |  
Formation délivrée en présentiel ou distanciel <sup>(1)</sup>

Formations Informatique › Agilité › Méthodes Agiles



## À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Maîtriser les concepts et pratiques Scrum
- Démarrer un projet Scrum opérationnel
- Intégrer une équipe Scrum
- Ancrer durablement le changement Agile
- Répondre aux interrogations sur Scrum.

## Niveau requis

Aucun. Avoir des notions de gestion de projet sera un plus.

## Public concerné

Chefs de projets, architectes, développeurs.

## À propos de cette formation

- Elle est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation.
- Elle bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

### (1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel \* (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes \*\* démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

\* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. \*\* Ratio variable selon le cours suivi.

# Programme

## Introduction

- Le contexte
- Le manifeste Agile : valeurs et principes
- Panorama, histoire et écosystème Agile

## Scrum, une vue globale

- Processus
- Rôles, artefacts et cérémonies

## Les rôles Scrum

- Product Owner
- Scrum Master
- Equipe

## Le lancement

- Du concept à la livraison
- Vision projet
- Le "sprint 0"
- La charte projet
- Le carnet de route
- Initialiser le "Product Backlog"
- Le "release planning meeting"

## Construire le "Product Backlog"

- Story map
- User story
- Personas
- Spécifications Agiles

## Estimations Agiles

- Absolue vs relative
- Estimation vs durée
- Triangulation
- Planning poker

## Planifier la "release"

- Plan de version
- "Burn down" de "release"
- L'utilisation du "Product Backlog" et vélocité

## Planifier le "sprint"

- Déroulement d'un "sprint"
- "Sprint planning meeting"
- "Sprint Backlog"
- "Burn down" de "sprint"
- "Definition of Done"
- "Daily Scrum"
- "Sprint review"
- Rétrospective

## Management visuel

- Les outils du quotidien
- Rendre visible les gaspillages
- Favoriser l'amélioration continue

## **L'amélioration continue**

- Inspection et adaptation
- La rétrospective