

Formation Agile : Projets Scrum

Durée :	3 jours
Public :	Toute personne devant être impliquée dans un projet Scrum : ScrumMaster, Product Owner, Scrum Developer, DSI
Pré-requis :	Notions de gestion de projets
Objectifs :	Maîtriser la gestion de projets agiles avec la méthode Scrum
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	MéT100115-F
Note de satisfaction des participants:	4,71 / 5

Adhérer à l'agilité

- Gestion de projet : prédictive vs agile
- Pourquoi l'agilité ?
- Le manifeste agile
- Panorama des méthodes agiles
- Démarche d'adoption de l'agilité

Apprendre les pratiques agiles

- Le Lean Management : objectif, principes
- Kanban : principe, avantage, cycle de vie d'une étiquette
- Pratiques XP (eXtreme Programming)

Maîtriser la méthode agile Scrum

- Le cadre Scrum / Guide
- Cycle de vie d'un projet Scrum
- Rôles définis par Scrum : Product Owner, Scrum Master, Team
- Time boxes : Sprint planning, Sprint Review, Sprint Retrospective, Daily Scrum
- Artéfacts : Product Backlog, Sprint Backlog, Burndown chart
- Règles et principes clé de Scrum
- Responsabilités / rôle
- Choix de la taille du sprint
- Constitution de l'équipe
- Faiblesses de la méthodes

Atelier : analyse du guide de Scrum et passage du Open Assessment PSM I

Partager la vision du produit

Vision du produit : définition, intérêt
Forme d'une vision : Lean Canvas
Toolbox
Exemple complet de Product Vision Board

Atelier : Construction et analyse d'une vision de produit

Recueillir le besoin

Faire émerger le besoin
Techniques de recueil
Organisation des rôles des acteurs (RACI)
Formaliser le besoin : IEEE vs Use Cases vs User Stories

Ateliers :

- **Construction d'une matrice RACI pour organiser les rôles d'un projet.**
- **conduite d'un entretien de recueil (technique des 9 cases)**
- **Animation d'un atelier de brainstorming et construction de mind maps.**

Construire le produit

Construction d'une Roadmap
Des objectifs aux fonctionnalités : Impact mapping
Identifier et structurer les fonctionnalités : Story mapping
Dédire la roadmap de la story map
Démarche de construction du product backlog
Rédaction des user stories : forme, spécification INVEST
Compléments d'une user stories : contraintes opérationnelles, maquettes,..
Ecriture des tests d'acceptation (méthode Behaviour Driven Development)
Outils d'automatisation des tests

Ateliers :

- **Construction d'une impact map à partir de la vision du produit.**
- **Construction d'une story map, identification des MMF (Minimum Marketable Features).**
- **Construction de la roadmap.**
- **Rédaction de user stories et ateliers three amigos pour les tests d'acceptation.**

Estimer et prioriser les stories

Techniques d'estimation : ideal days vs story points
Mise en oeuvre de la méthode des story points
Fiabilisation de l'estimation
Facteurs d'hierarchisation des besoins
Méthodes de priorisation : Kano vs MOSCOW vs Poids relatifs
Priorisation par thèmes : themes screening / scoring
Gestion des risques
Regroupement et ordre final des stories dans le product backlog

Ateliers :

- **Poker planning game pour l'estimation des stories.**
- **Calcul de la priorité avec la méthode des poids relatifs.**
- **Remaniement du product backlog.**

Planifier et piloter un projet Scrum

Roadmap et plan de release

Réunion de sprint planning, construction du sprint backlog

Daily Scrum meeting

Indicateurs de performances : Burn Down et Burn Up chart

Suivi de l'avancement : Kanban board, Parking Lots

Revue de sprint

Rétrospective de sprint

Ateliers :

- **Animation d'une réunion de sprint planning, découpage de stories en tâches.**
- **Revue de sprint : acteurs, démonstration, validation des stories.**
- **L'art de la rétrospective. - Utilisation d'outils de gestion de projets agiles.**

Etablir un contrat agile

Différentes formes d'un contrat agile

Mise en place d'un Plan d'Assurance Qualité (PAQ)

Contractualisation par Sprint