

Durée : 2 jours soit 14h

LA FORMATION

Cette formation de deux jours fournit aux stagiaires les principes fondamentaux de Scrum. Des ateliers permettent de mettre la théorie en pratique. Les stagiaires gagneront une expérience dans l'élaboration du Product et du Sprint Backlog, l'organisation des Daily Scrums, des Sprint Planning Meetings, la tenue du Burndown Chart. Jeff fournit tout au long de cette formation des trucs et astuces, hérités d'une expérience unique en tant que père de la méthode ayant plus de 10 ans d'expérience sur Scrum.

RÉSUMÉ :

Les méthodes Agiles représentent indéniablement une approche nouvelle et différente dans la conduite de projets. Au lieu de suivre un plan à la lettre en assignant des tâches à une équipe, le chef de Projet Agile, «le Scrum Master» facilite, coach et organise les compétences et les motivations des équipes en intégrant les besoins utilisateurs tout au long du cycle de développement, délivrant ainsi une valeur continue.

A L'ISSUE DE CETTE FORMATION, LES STAGIAIRES SERONT A MÊME DE :

- Mettre en place des bonnes pratiques éprouvées dans la conduite de méthodes agiles
- Démarrer et conduire un projet agile sur de bonnes bases
- Etablir les user stories du Product Backlog
- Gérer et motiver les équipes Scrum
- Faire en sorte qu'expérimentés et débutants travaillent ensemble et réussissent
- Monter en puissance avec Scrum pour gérer des projets plus ambitieux

PROGRAMME

Méthode pédagogique

Le «Test Nokia». Cet exercice, popularisé par Jeff Sutherland, est un moyen reconnu au sein de la communauté agile de confirmer ou d'infirmer l'utilisation des méthodes agiles au sein d'un projet. Un exercice en self-management visant à responsabiliser les équipes vis-à-vis du Product Owner. Un exercice visant à mesurer la qualité d'un Scrum Master et un Scrum de 59 minutes

Introduction aux méthodes agiles

- Qu'est ce que l'agilité
- Les méthodes agiles (Scrum, Extreme Programming, DSDM, Lean, Crystal)
- Taux d'échecs
- Les outils agiles
- Les objectifs de la formation

Présentation générale de Scrum

- Origines de Scrum

Durée : 2 jours soit 14h

- Pourquoi Scrum fonctionne ?
- Modèles d'organisations
- Les origines d'XP
- Productivité (le graphique de Maxwell)
- Le Nokia test

Le product Owner

- Le « Product Backlog »
- Les estimations
- Le « Burndown Chart »

Scrum

- Le « Sprint Backlog »
- La relation entre Scrum et Lean
- Une analyse du modèle Toyota
- Exercice pratique

L'implémentation de Scrum

- Améliorer les processus de Scrum
- Présenter un plan d'action
- Exercice pratique (Scrum en 59 minutes)
- Les rôles et les responsabilités (Product Owner, Scrum Master, l'équipe)
- Le « Product Owner » et l'équipe

La notion de Done

- La définition de « Done »
- Les stratégies à suivre pour atteindre « Done »
- ScrUML
- Le Scrum dans les équipes multiples
- Livrer aux utilisateurs
- La notion de « Done » dans des projets de grandes tailles
- Gérer « Done » lorsque les technologies sont différentes

Le ScrumMaster : Mythes et réalités

- Qu'est ce qu'un bon « Scrum Master »
- Une journée dans la vie d'un « Scrum Master »
- L'art de l'écoute et la gestion des ressources
- Organisation de projets d'envergure
- Outsourcing et projets distribués
- Les équipes Scrum distribués
- Les aléas de l'outsourcing

Planification des livraisons et des sprints

Durée : 2 jours soit 14h

- Planifier le projet
- Le « Product Backlog », investir dans son « backlog »
- Que sont les « User stories »
- Estimation des dates de livraisons
- CMMI et Scrum : Une analyse de performance
- La refactorisation du « Product Backlog »
- La réunion de planification du sprint et les engagements du sprint
- Le backlog du sprint
- Les estimations du sprint backlog
- Les problèmes des feuilles de présence
- Le tableau Scrum virtuel

Les nuances des bases de Scrum

- Les différentes pratiques de Scrum dans le sprint
- L'annulation anticipée d'un sprint
- Les « Daily Scrum »
- La réunion de synthèse de Sprint
- La rétrospective du sprint

Les équipes : Une source de productivité, de créativité et de frustration

- Le cœur de l'agilité
- Comment échelonner Scrum avec 5000 développeurs
- L'exemple de Yahoo !
- Le retour sur investissement des formations Scrum chez Yahoo !
- L'organisation des équipes : le changement, les conflits et les politiques internes
- L'organisation de projets d'envergure
- La planification des sprints d'équipes multiples et les sprints simultanés
- Les développements des architectures et des infrastructures
- Les projets intra et inter dépendants

Constater le progrès : Parler le même langage

- Réviser le « Product Backlog » et les livraisons
- Analyser la productivité
- Actions à prendre afin d'améliorer la productivité

Obtenir le maximum d'une livraison

- Gestion de la livraison
- Estimation de la charge de travail de la livraison
- Les tâches d'un « Sprint Backlog »
- Gérer les plus-values commerciales
- Sept façons d'échouer avec Scrum

Durée : 2 jours soit 14h

- Les raisons des échecs du « Product Owner »
- Les raisons des échecs des planifications des « Sprints »
- Les raisons des échecs des réunions quotidiennes
- Les raisons des échecs du « Scrum Master » et des équipes
- Les raisons des échecs du « Sprint review »
- La responsabilité du management dans les échecs de projets
- Les sprints « planning » et le calcul de la vélocité