



SCRUM – Méthode Agile

2 jour(s), soit 14 heures

Programme de formation

Public visé

Personnes amenées à jouer les rôles d'équipier Scrum, de ScrumMaster ou de Product Owner pour appliquer Scrum sur un projet

Pré-requis

Pas de connaissances requises. Il est préférable cependant d'avoir déjà des connaissances en gestion de projets logiciels

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les différents rôles dans un projet Scrum
- 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

Description / Contenu

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

La démarche et l'organisation dans un projet Scrum

- Le cycle de vie d'un projet Scrum
- Une approche itérative et incrémentale : les release, les stories
- L'intérêt d'itérations identiques
- L'auto-organisation et la collaboration
- L'amélioration continue
- Présentation de la responsabilité de chaque acteur Scrum : le Product Owner, le Scrum Master, 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

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

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 Users Stories, Product Backlog Groomin.
Ecriture 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

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

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 Meetin.
Définir l'avancement, la notion de "Done"
La fin et la revue d'un Sprint, "Sprint Review"
Le feedback, l'amélioration continue

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

Modalités pédagogiques

Alternance continue entre apport de connaissances et manipulation des outils

Moyens et supports pédagogiques

Fourniture de documents et supports de cours qui restent la propriété des stagiaires
Salles équipées : vidéoprojecteur, paperboard, ordinateur individuel, support de cours papier ou électronique, outils de prise de note

Modalités d'évaluation et de suivi

Validation de stage

Attestation de stage

Profil du formateur

Professionnel et expert en informatique

Lieu

JCD and CO - 193 RUE DU GENERAL METMAN, 57070 METZ France

Informations sur l'accessibilité

La formation est accessible aux personnes à mobilité réduite et toute demande d'adaptation peut être étudiée en amont de la formation en fonction du besoin des personnes. Nous contacter pour plus d'informations.