

SCRUM – Méthode Agile

Réf : PROJ-05

 OBJECTIFS DE LA FORMATION

Travailler dans une équipe Scrum en tant qu'équipier, ScrumMaster ou Product Owner. Démarrer un projet avec Scrum en comprenant les changements par rapport à un cycle de vie traditionnel. Connaissance des pratiques agiles et adaptation de celles-ci à votre contexte. Comprendre l'importance du travail en équipe et de l'intérêt des outils



3 jours soit 21 h



Voir calendrier



1 770 HT / participant



Public / Prérequis

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

Prérequis : Pas de connaissances requises. Il est préférable cependant d'avoir déjà été impliqué dans un projet en relation avec le développement de logiciel

PROGRAMME

LES RACINES DE L'AGILITE

*Le mouvement agile
Ce que fédère le Manifeste
Principes de développement itératif
Communication avec le client
Collaboration et autonomie de l'équipe*

SURVOL DE SCRUM

*SCRUM, la méthode agile la plus populaire
Blacklog
Equipe sprints
Théorie du Scrum
Mécanique de mise en œuvre*

DES SPRINTS POUR UNE RELEASE

*Le cycle de vie
Notion de timebox
Release
Itération (sprint)
Activités en parallèle*

LE PRODUCT OWNER

*Le rôle du représentant des clients
(Ses responsabilités, compétences souhaitées et erreurs à éviter)*

LE SCRUMMASTER ET L'EQUIPE SCRUM

*Le ScrumMaster n'est pas un chef de projet
(Auto-organisation de l'équipe, notion d'équipe complète)*

LE BLACKLOG DE PRODUIT

*Liste unique des stories
Notion de priorité
Notion d'effort
Workflow d'une story*

DE LA VISION AUX STORIES

*Partager une bonne vision
Identifier les features
Les rôles d'utilisateurs
La technique « user story »
Exigences non fonctionnelles*



Méthodes et Moyens pédagogiques

Alternance continue entre apport de connaissances et manipulation des outils.

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



Validation

Attestation de stage



Profil intervenant

Professionnel et expert en informatique




Suivi et Évaluation de l'action


Compte rendu de fin de formation et analyse interne

Questionnaire « évaluation de la formation » rempli par le stagiaire.

En option : passage du test de certification

Document mis à jour
le 21/07/2022

 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

 Lieu : Site de Metz : JCD FORMATION - 193 rue Metman - 57070 METZ - 03 87 37 97 70
Site de Pompey : KAPEDIA - 132 Rue Léonard de Vinci - 54340 POMPEY - 03 83 49 80 80

SCRUM – Méthode Agile

Réf : PROJ-05

 OBJECTIFS DE LA FORMATION

Travailler dans une équipe Scrum en tant qu'équipier, ScrumMaster ou Product Owner. Démarrer un projet avec Scrum en comprenant les changements par rapport à un cycle de vie traditionnel. Connaissance des pratiques agiles et adaptation de celles-ci à votre contexte. Comprendre l'importance du travail en équipe et de l'intérêt des outils



3 jours soit 21 h



Voir calendrier



1 770 HT / participant



Public / Prérequis

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

Prérequis : Pas de connaissances requises. Il est préférable cependant d'avoir déjà été impliqué dans un projet en relation avec le développement de logiciel

PROGRAMME

LA PLANIFICATION D'UNE RELEASE

*Les différents niveaux de plan
Techniques d'estimation en points (planning poker)
Durée d'un sprint - La vélocité et la capacité
Le plan de release - Garder du mou dans le plan*

LA REUNION DE PLANIFICATION DE SPRINT

*Objectif, étapes, participants, résultats
Erreur à éviter
Tableau des tâches visuel*

LE SCRUM QUOTIDIEN - (SCRUM DAILY MEETING)

*Objectif - Les 3 questions - Participants
Résultats
Erreurs à éviter
Indicateurs (burndown, burnup)
Obstacles*

LA REVUE DE SPRINTS

*Objectif - Démonstration - Participants - Résultats
Erreurs à éviter - Mise à jour du plan de release*

LA SIGNIFICATION DE FINI

*Fini pour une story - Fini pour un sprint
Qualité et dette technique*

LA RETROSPECTIVE

Objectif, étapes, participants, résultats et erreurs à éviter

LE PILOTAGE PAR LES TESTS

*Test d'acceptation (client) - Test unitaire (développeur)
Processus de test
Le BDD spécification par l'exemple*

LE DEVELOPPEMENT AGILE

*Modélisation agile avec UML
Documentation - Architecture évolutive et conception émergente
Intégration continue - Développement en binômes - Refactoring*

TRANSITION VERS L'AGILITE

*Processus de transition - Contexte d'une organisation - Contexte d'un projet
Adaptation au contexte
Erreurs à éviter*

CONCLUSION

Bénéfices et difficultés du passage à Scrum

Méthodes et Moyens
pédagogiques

Alternance continue entre apport de connaissances et manipulation des outils.

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



Validation

Attestation de stage




Profil intervenant


Professionnel et expert en informatique

Suivi et Évaluation
de l'action

Compte rendu de fin de formation et analyse interne
Questionnaire « évaluation de la formation » rempli par le stagiaire.

Document mis à jour
le 21/07/2022

 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

 Lieu : Site de Metz : JCD FORMATION - 193 rue Metman - 57070 METZ - 03 87 37 97 70
Site de Pompey : KAPEDIA - 132 Rue Léonard de Vinci - 54340 POMPEY - 03 83 49 80 80