



À convenir



Responsables de projets, responsables d'équipes, responsables du développement, responsables de produit, architectes et aux développeurs.

Avoir participé à un projet informatique, Avoir lu un ouvrage sur SCRUM ou avoir participé à une formation «Initiation à la gestion de projet agile avec SCRUM».



Pédagogie active

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la formation au travers des multiples exercices à réaliser.



Formateur consultant autour des thèmes de la Gouvernance des SI, suivant les référentiels CMMi, COBIT, ISO, ITIL, eSCM, PMOK et PRINCE2.



Sophie / Sylvie
Tel. 410 400

Info@scienteo.com
s.molinier@scienteo.com

Méthode Agile SCRUM

SCRUM MASTER Niveau I

Scrum Master est un des rôles clés de la méthode agile Scrum.

Garant de l'application de la méthode SCRUM, il a un rôle tampon entre l'équipe de développement agile et tous les facteurs qui pourraient la perturber dans l'accomplissement de ses objectifs et le respect de ses engagements. À la différence d'un chef de projet classique ayant des responsabilités de management d'équipe, le Scrum Master est plus un facilitateur et un coach en devenir.

Objectifs

- Initier, planifier et conduire un projet SCRUM,
- Animer les différentes réunions SCRUM,
- Motiver, impliquer, protéger une équipe Agile.

Déroulé pédagogique

✦ Introduction et rappels SCRUM

- **Le Framework Scrum**
 - Rappels du Framework Scrum;
 - Les différents rôles et leur prérequis, les planifications et les artefacts
 - Scrum et la notion de livrable
 - Les qualités d'un bon Scrum Master
- **L'équipe Scrum**
 - Le dimensionnement des équipes
 - La notion d'équipe étendue Les valeurs partagées,
 - la communication et la collaboration
- **Le rythme**
 - Daily Scrum, Sprint, Releases
 - L'importance des rituels
 - Feedback et respiration

✦ Le backlog produit

- Les différents types de backlog, leurs représentations
- L'interaction avec le Product Owner, compréhension de l'équipe
- Identification les exigences, leur valeur business, leur niveau de priorité, le modèle de Kano
- User stories, les critères INVEST, les tests d'acceptance. Le formalisme JBehave

ATELIER : Écriture de User Stories, Business Value Game

Gestion de projet

SCRUM MASTER Niveau I

✦ La planification

- Release planning, Choisir le bon rythme, évaluer le nombre de sprints
- Le rôle du Scrum Master pendant les réunions de release planning
- Conduire les réunions de sprint planning
- Extraire le sprint backlog du backlog produit, périmètre d'un sprint
- Analyse des user stories avec l'équipe
- L'implication de tous les intervenants, les engagements de l'équipe
- Techniques d'estimation, les story points, les ideal days, la vélocité le planning poker

ATELIER : Planning poker pour l'estimation

✦ Exécution des sprints

- Caractéristiques des Sprints et Workflow, l'importance des délais
- Les besoins au démarrage, importance de la mise en place de l'environnement, choix des outils, Le sprint 0
- Animer les daily stand-up meetings, retour sur la notion de terminé, mise à jour du Scrum Board
- Motivation et augmentation de performance de l'équipe, protéger l'équipe des perturbations
- Maintenir les burdown charts, la gestion des écarts, le reporting

✦ Démontrez l'avancement et organiser la progression

- Préparer le Sprint Review avec le Product Owner
- Co-Animer le Sprint Review, réussir la démonstration, faciliter les échanges
- Tenir compte des feedback des parties prenantes pour aider l'équipe à optimiser le Product backlog et le contenu des prochaines itérations

ATELIER : Feedback, Conversation Structurée

✦ Inspection/Adaptation source d'amélioration continue

- La Rétrospective de Sprint, les participants, la conduite de réunion
- Techniques de respective, le vote de confiance, l'étude de risque
- Quelques métriques : Le Return On Time Invested, Affiner l'estimation de la vélocité
- Rétrospective

ATELIER : Plusieurs innovations games, Empathy Map, Speed Boat, Analyse SWOT, Consensus Workshop, ...