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 reccueil (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
Déduire 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'hiérarchisation 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