

## Formation Agile Scrum : Approfondissement

<b>Durée :</b>	2 jours
<b>Public :</b>	Toute personne devant être impliquée dans un projet Scrum : ScrumMaster, Product Owner, Scrum Developer, DSI
<b>Pré-requis :</b>	Notions de gestion de projets Agile
<b>Objectifs :</b>	Maîtriser la gestion de projets agiles avec la méthode Scrum
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	MÉT100282-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	5,00 / 5

### Rappel du cadre Scrum

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

### Serious Game : Répartition des tâches par rôle

### 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 recueil (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'hierarchisation 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

Outil de checkpoint des équipes : ROTI, One Word, ...

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 : speed car/boat, Turn the tables, Jeopardy**
- **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)

