

## Formation Agile Scrum : Initiation

|   |  |
|---|--|
| <b>Durée :</b>                                | 1 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  |
| <b>Objectifs :</b>                            | Découvrir 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>                             | MÉT100281-F  |
| <b>Note de satisfaction des participants:</b> | 4,89 / 5   |

### Adhérer à l'agilité

Gestion de projet : prédictive vs agile  
Pourquoi l'agilité ?  
Démarche d'adoption de l'agilité  
Le manifeste agile  
Panorama des méthodes agiles

### 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 méthode

### Ateliers :

- Analyse du guide de Scrum et passage du Open Assessment PSM I
- Estimation des stories (charge, complexité) et planning poker
- Animation de rétrospective : Speed boat, Turn the tables, ...