

Formation Agile : Projets Scrum

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 175,00 CHF HT (standard) 1 740,00 CHF HT (remisé)
■ 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
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	AGI100115-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,71 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

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 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
Dédire 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