Formation Agile : Scrum Developer

Durée :	2 jours
Public :	Développeurs amenés à travailler dans une équipe agile Scrum
Pré-requis :	Connaissances du cadre Scrum
Objectifs :	Définir l'action d'un développeur dans un projet agile - Apprendre les bonnes pratiques de développement et de tests dans un environnement agile Scrum.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	MéT100117-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

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

Atelier : analyse du guide de Scrum et pratiques XP

Analyser le produit

Analyse de la vision du produit
Compréhension de l'organisation des rôles (RACI)
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 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.

Développer au sein d'une équipe agile

Pratiques XP (eXtreme Programming)
Daily Scrum meeting : démarche, intérêt
Standards de développement
Dette technique : classification, priorisation, planification
Architecture, refactoring, design patterns et Crosscutting concerns
Tests dans un environnement agile : unitaires, fonctionnels, intégration,...
Techniques de tests : TDD, BDD, ATDD
Traitement des anomalies
Gestion du cycle de vie d'une application (ALM)
Comprendre les indicateurs de performances : Burn Down et Burn Up chart
Présentation du 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.
- Rédaction de tests et automatisation
- Design patterns
- Revue de sprint : acteurs, démonstration, validation des stories.
- L'art de la rétrospective. - Utilisation d'outils de gestion de projets agiles.

Comprendre l'environnement de développement

Maîtriser un SCM (Git ou SVN) : fonctionnement, principales commandes
Intégration continue : principes, utilisation : Jenkins, GitLab-CI
Panorama des outils de gestion de projet agile Scrum