

# Méthode Agile Scrum, perfectionnement

Cours Pratique de 3 jours - 21h

Réf : AGA - Prix 2024 : 2 070€ HT

Basé sur de multiples mises en situations et exercices pratiques, ce stage vous apportera les bonnes pratiques et réflexes à adopter dans un cadre Scrum. Vous analyserez les situations vécues et les habitudes globalement inefficaces voire nuisibles à l'application du framework, de la planification, à la vie de l'équipe dans les sprints. Les différents rôles impliqués dans Scrum trouveront des réponses concrètes aux difficultés rencontrées.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Approfondir les rôles et artefacts de Scrum

Clarifier une expression de besoins et définir la "valeur business"

Avoir les bonnes pratiques pour construire et faire vivre le Backlog produit

S'améliorer dans la gestion au quotidien du sprint

Identifier des cas d'anti-pattern courant et les corriger

Se doter d'outils et bonnes pratiques pour mieux estimer les charges, et suivre l'avancement du projet en Scrum

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2021

### 1) Rappels sur Scrum et l'Agilité

- L'Agilité, une autre vision.
  - Rôles et artefacts. Réunions dites "cérémonies".
  - Apports complémentaires (Lean, XP...).
- Réflexion collective : Echange et partage d'expériences.*

### 2) Les activités du Product Owner

- Clarifier l'expression des besoins.
  - Planifier par la valeur métier.
  - Accepter ou rejeter le produit.
- Etude de cas : Analyse des activités du Product Owner.*

### 3) Expression des besoins

- Elaborer une vision. Thèmes, rôles.
  - Qualité et calibrage d'une User Story.
  - Le degré de maturité d'une User Story (User Story "Ready").
  - Backlog produit : défauts et "technical stories". Comment éviter que les bugs s'accumulent ?
  - Backlog trié en priorité. Spécifications émergentes. Automatiser les tests d'acceptation.
- Mise en situation : Innovation Games : vision 10/10, buy a feature...*

### 4) Organisation et collaboration dans un Sprint

- Planification de l'itération. Contenu gelé, changement.
- Bien préparer et animer le Scrum Meeting pour qu'il soit efficace. Gestion de l'itération par Kanban.
- Revue de l'auto-organisation, rôle du Scrum Master.

## PARTICIPANTS

Scrum Master, Product Owner, développeur, testeur, tout acteur impliqué dans un projet en mode Agile.

## PRÉREQUIS

Connaissances de base des principes de l'agilité. Expérience souhaitable sur un projet agile.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Développements alignés sur les technologies plutôt que sur les cas d'utilisation : différence tâche-story.
- Présence du représentant fonctionnel, démonstration en fin d'itération. Rôle du Product Owner.
- Améliorer la rétrospective, mieux exploiter les sprints débriefs.

*Mise en situation* : Exercices sur plusieurs cas d'anti-patterns constatés.

### 5) Planification agile

- Les quatre niveaux (Roadmap, plan des versions...).
- Principes de base. Du triangle infernal au carré vertueux. Mettre en œuvre un rythme viable pour tous.
- Comment réagir si la priorisation des Users Stories ne prend pas en compte les contraintes de développement ?

*Mise en situation* : Planning Game entre les rôles Product Owner et développeurs.

### 6) Autres points avancés

- Points d'effort versus H/J. Planning Poker, estimation par similitude. Estimer les stories et features.
- Outils pour expression de besoins, planification et management visuel.
- Reporting : Burndown, Burnup Charts, autres indicateurs.
- L'application ne passe pas les tests. Organisation pour corriger les bugs (Stop the line).
- Les quatre règles de la conception simple. Test Driven Development.

*Mise en situation* : Outils et pratiques agiles.

## LES DATES

---

CLASSE À DISTANCE

2024 : 15 juil., 14 oct.

PARIS

2024 : 08 juil., 07 oct.