

Stage pratique de 3 jour(s)
Réf : AGA

Participants

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

Pré-requis

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

Dates des sessions

AIX

09 mar. 2020, 29 juin 2020
05 oct. 2020

BORDEAUX

02 mar. 2020, 22 juin 2020
28 sep. 2020

LILLE

24 fév. 2020, 15 juin 2020
21 sep. 2020

LYON

16 mar. 2020, 06 juil. 2020
12 oct. 2020

NANTES

10 fév. 2020, 02 juin 2020
07 sep. 2020

PARIS

24 fév. 2020, 20 avr. 2020
15 juin 2020, 21 sep. 2020

SOPHIA-ANTIPOLIS

10 fév. 2020, 02 juin 2020
07 sep. 2020

STRASBOURG

09 mar. 2020, 29 juin 2020
05 oct. 2020

TOULOUSE

02 mar. 2020, 22 juin 2020
28 sep. 2020

Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des multiples exercices à réaliser (50 à 70% du temps).

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

Méthode Agile Scrum, perfectionnement

Ce stage, basé sur des exercices pratiques et des exemples, vous permettra d'analyser les situations vécues dans la mise en œuvre de la méthode Scrum et d'approfondir les bonnes pratiques. Les différents rôles impliqués dans Scrum trouveront des réponses concrètes aux difficultés rencontrées.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Comprendre les rôles et artefacts de la méthode Scrum
Clarifier une expression de besoins et définir une "valeur métier"
Définir des User Stories et construire un Backlog produit réaliste
S'améliorer dans la gestion au quotidien du sprint
S'entraîner sur des mises en situation de planification agile
Se doter d'outils et bonnes pratiques pour mieux estimer les charges, et suivre l'avancement du projet en Scrum

1) Rappels sur Scrum et l'Agilité

2) Les activités du Product Owner

3) Expression des besoins

4) Organisation et collaboration dans un Sprint

5) Planification agile

6) Autres points avancés

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.
- 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.

ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

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.
- A 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.

- 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.