

Opleiding : Agile Scrum methode voor gevorderden

Praktijkcursus - 3d - 21u00 - Ref. AGA

Prijs : 1830 € V.B.

★★★★☆ 4,3 / 5

Deze cursus is gebaseerd op verschillende situaties en oefeningen en biedt u goede praktijken en reflexen die u kunt toepassen in een Scrumkader. U analyseert de situaties en gewoonten die over het algemeen niet doeltreffend of zelfs schadelijk zijn voor de toepassing van het framework, de planning en het leven van het team in de sprints. De verschillende rollen die betrokken zijn bij Scrum bieden concrete antwoorden op de moeilijkheden die zich voordoen.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ De rollen en artefacten van Scrum uitdiepen
- ✓ Een uitdrukking van behoeften verduidelijken en de "business value" definiëren
- ✓ Over goede praktijken beschikken om de Product Backlog op te bouwen en tot leven te brengen
- ✓ Het dagelijkse beheer van de sprint verbeteren
- ✓ Veel voorkomende anti-pattern gevallen identificeren en corrigeren
- ✓ Tools gebruiken en goede praktijken toepassen om de lasten beter in te schatten en de voortgang van het project in Scrum op te volgen

Doelgroep

Scrum Master, Product Owner, ontwikkelaar, tester, iedereen die betrokken is bij een Agile project.

Voorafgaande vereisten

Basiskennis van de principes van flexibiliteit. Gewenste ervaring met een Agile project.

Opleidingsprogramma

DEELNEMERS

Scrum Master, Product Owner, ontwikkelaar, tester, iedereen die betrokken is bij een Agile project.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Basiskennis van de principes van flexibiliteit. Gewenste ervaring met een Agile project.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

1 Memo over Scrum en Agility

- Agility, een andere visie.
- Rollen en artefacten. Bijeenkomsten, “ceremonies” genoemd.
- Aanvullende inbreng (Lean, XP...).

Groepsdiscussie

Uitwisseling en feedback.

2 De activiteiten van de Product Owner

- De uitdrukking van de behoeften verduidelijken.
- Plannen volgens businesswaarde.
- Het product aanvaarden of afwijzen.

Casestudy

Analyse van de activiteiten van de Product Owner.

3 Uitdrukking van de behoeften

- Een visie uitwerken. Thema's, rollen.
- Kwaliteit en kalibratie van een User Story.
- De maturiteitsgraad van een User Story (User Story "Ready").
- Product Backlog: gebreken en “technical stories”. Hoe kan men voorkomen dat bugs zich opstapelen?
- Met prioriteit gesorteerde backlog. Opkomende specificaties. Acceptatietesten automatiseren.

Rollenspel

Innovation Games: visie 10/10, buy a feature...

4 Organisatie en samenwerking in een Sprint

- Planning van de iteratie. Bevroren inhoud, wijziging.
- Goede voorbereiding en leiding voor een efficiënte Scrum Meeting. Beheer van de iteratie door Kanban.
- Review van de zelforganisatie, rol van de Scrum Master.
- Ontwikkelingen afgestemd op de technologieën in plaats van op de Usecases: verschil tussen taak en story.
- Aanwezigheid van de functionele vertegenwoordiger, demonstratie aan het einde van de iteratie. Rol van de Product Owner.
- De retrospectie verbeteren, de sprint debriefs beter benutten.

Rollenspel

Oefeningen over verschillende vastgestelde antipattern-gevallen.

5 Agile planning

- De vier niveaus (roadmap, versieplan, ...).
- Basisprincipes. Van de helse driehoek naar een deugdzaam vierkant. Implementeren van een haalbaar tempo voor iedereen.
- Hoe reageren als de prioriteitsstelling van de Users Stories geen rekening houdt met de beperkingen van de ontwikkeling?

Rollenspel

Planning Game tussen de rollen Product Owner en ontwikkelaars.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

6 Andere aangehaalde punten

- Inspanningspunten versus U/D. Planning Poker, schatting door gelijkens. Schatten van de stories en features.
- Tools voor behoeftenexpressie, planning en visueel management.
- Rapportering: Burndown, Burnup Charts, andere indicatoren.
- De app komt de tests niet door. Organisatie om de bugs te corrigeren (Stop the line).
- De vier regels van eenvoudig ontwerp. Test Driven Development.

Rollenspel

Agile tools en praktijken.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026 : 15 juni, 15 juni, 28 okt., 28 okt.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 15 juni, 28 okt.