

Formation : Méthode Agile Scrum, perfectionnement

Formation pratique - 3j - 21h00 - Réf. AGA
Prix : 1830 € H.T.

★★★★☆ 4,3 / 5

Basé sur de multiples mises en situations et exercices pratiques, ce cours 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, le participant 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

Public concerné

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.

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

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.

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.

Programme de la formation

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.

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 formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émergence par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant 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

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

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.

Dates et lieux

CLASSE À DISTANCE

2026 : 15 juin, 15 juin, 28 oct., 28 oct.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 15 juin, 28 oct.