

SCRUM

► Objectifs d'apprentissage

- Comprendre les différents rôles dans un projet Scrum
- Ecrire des User Stories et leur donner une valeur business
- Estimer la charge de développement d'une story
- Construire un plan de release
- Définir le contenu d'un sprint (backlog)
- Organiser le déroulement d'un sprint et en faire la revue

► Programme de la formation

Introduction

- Le contexte et les origines des méthodes Agiles.
- La gestion de projet classique.
- Les raisons d'être de l'agilité.
- Dans quel contexte l'approche Scrum est-elle efficace ?
- Présentation des grands principes retenus par la méthode Scrum : une vue globale.

Mise en situation

Ateliers : comprendre la problématique des projets "classiques". Découvrir les concepts agiles.

La démarche et l'organisation dans un projet Scrum

- Le cycle de vie d'un projet Scrum.
- Une approche itérative et incrémentale : les release, les stories.
- L'intérêt d'itérations identiques.
- L'auto-organisation et la collaboration.
- L'amélioration continue.
- Présentation de la responsabilité de chaque acteur Scrum : le Product Owner, le Scrum Master, l'équipe de développement.
- Quelles sont les compétences souhaitées ?
- D'autres rôles : le coach, le facilitateur, les stakeholders.
- Vue synthétique des processus dans un projet Scrum.
- La gestion des changements dans Scrum.

Mise en situation

Atelier : Compréhension des différents rôles intervenant sur le projet Scrum.

Les points-clés et les artefacts dans le projet Scrum

- Le cycle de vie d'un projet Scrum.



SPRING IT !

Formations, Coaching
Audit Testing et SI

- L'itération, la notion de Sprint.
- Exigences produit, le Backlog produit (liste des "User Stories").
- Tâches à réaliser sur un sprint, le Sprint Backlog.
- La notion de "Reste à Faire", les Burndown Charts.
- Le Sprint Planning Meeting, la planification du Sprint.
- Le plan de releases, la Release Planning Meeting.

Echanges

Définir pour le projet la signification du "fini" pour une release, un sprint, une User Story.

Définition des exigences et des priorités

- Définition détaillée de la "User Story" (histoires d'utilisateurs).
- La notion de "valeur business" d'une Story.
- Workshop d'écriture des Users Stories, Product Backlog Grooming.
- Ecriture du test de recette qui valide une Story.
- Les fonctionnalités retenues, le Backlog produit ("le carnet de produit").
- Prioriser les fonctionnalités, le modèle de Kano.
- Les outils pour la gestion des exigences.

Exercice

Décrire une User Story à partir des différentes méthodes proposées. Partant d'un besoin exprimé par le client, identifier, décrire et prioriser les Users Stories correspondantes. Aborder la notion de "valeur business" des Users Stories, pour les prioriser.

Les principes de planification Scrum

- Découpage d'un projet en releases.
- Les points d'effort pour une User Story.
- Le Planning Poker pour estimer l'effort.
- Mesure de la capacité de réalisation de l'équipe.
- La planification de la release : associer les éléments du backlog aux sprints.
- Construire le plan de release, la Roadmap.

Exercice

Découvrir l'estimation des charges sur Scrum. Du story mapping à la Roadmap : conduire une séance de Planning Poker. Identifier les différents sprints et construire un plan de release.

Organisation et déroulement d'un sprint

- La réunion de planification du sprint (Sprint Planning Meeting).
- Définition du périmètre du sprint.
- Comment déduire les tâches à partir des stories du backlog de produit.
- Définition du plan contenant la liste des tâches (Le backlog du sprint).
- Estimation collective des charges pour chaque tâche. Engagements de l'équipe.
- Tâches prioritaires. Affectation des tâches non réalisées sur les sprints précédents.
- Affectation des tâches par les membres de l'équipe pour le démarrage du Sprint.



SPRING IT !

Formations, Coaching
Audit Testing et SI

- Valider les prérequis au lancement d'un sprint .
- L'organisation du travail au quotidien, le Daily Meeting.
- Définir l'avancement, la notion de "Done".
- La fin et la revue d'un Sprint, "Sprint Review".
- Le feedback, l'amélioration continue.

Exercice

Daily Meeting, l'intérêt d'une vue partagée du projet. Élaborer un backlog de sprint : identifier les tâches des stories du premier sprint. Atelier groupe : mettre à jour les burndowns de sprint et de release à la fin du premier sprint.

Mettre en place Scrum

- Scrum et la sous-traitance.
- Motivation et rythme de l'équipe. L'accompagnement du changement.
- Outils et leurs valeurs ajoutées. Présentation de différents outils dédiés à Scrum.
- Ingénierie logicielle : conception simple, programmation en binôme, intégration continue.

Mise en situation

Atelier : rétrospective sur la mise en place de Scrum dans son organisation.

► **Public visé**

- Toute personne souhaitant comprendre ce qu'est un projet SCRUM et les bases de l'agilité
- Futurs chefs de projet, responsable produit

► **Lieu** : Dans vos locaux

► **Pré-requis** : Aucun

► **Durée** : 2 jours

► **Horaires** 9h30-12h30 14h00-17h30

► **Intervenants** Formateurs-Consultants seniors

• **Organisation pédagogique**

- Ateliers de mise en œuvre

► **Tarif en inter-entreprise ou intra-entreprise**

- Nous consulter·