

# SCRUM Avancé

## ► Objectifs d'apprentissage

- 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

## ► Programme de la formation

### 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.*

### 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.*

### 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...*

### Organisation et collaboration dans un Sprint



# SPRING IT !

Formations, Coaching  
Audit Testing et SI

- 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

### **Mise en situation**

*Exercices sur plusieurs cas d'anti-patterns constatés.*

### **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.*

### **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.*

## ► **Public visé**

- Toute personne souhaitant s'impliquer dans un projet Agile, en particulier le Product Owner.
- Chefs de projet, responsable produit



# SPRING IT !

Formations, Coaching  
Audit Testing et SI

- ▶ **Lieu** : Dans vos locaux
- ▶ **Pré-requis** : Aucun
- ▶ **Durée** : 3 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