

Formation

Méthode Agile : Scrum Master / Product Owner

Certification : "Gérer des projets avec la méthode Agile" (RS 5695 - Inactive au 15/12/23)



Méthode Agile

Scrum Master / Product Owner

Objectifs

- Savoir identifier des User Stories fonctionnelles à partir des besoins utilisateurs
- Définir les critères d'acceptation d'une User Story
- Savoir constituer un Backlog de produit utilisable
- Planifier la production de valeur des incréments au cours des Sprints
- Obtenir les certifications **"Gérer des projets avec la méthode Agile"** & PSM1 ou PSPO1

- ⌚ 2 jours (14h)  Certifiante
- ⌚ 3 jours (21h)
- 📍 A distance  Divers financements possibles
- 📍 En Présentiel

Double certification : "Gérer des projets avec la méthode Agile" (inactive) & **Scrum.org (PSM 1 ou PSPO1)**

50% d'apprentissage par la pratique au travers d'**ateliers ludiques**

Expertise : Consultant et Formateur, avec plus de **10 ans d'expérience**

Logiciel de gestion de projets Agile : -25% sur IceScrum, logiciel de gestion consacré à Scrum

Contenu du cours

1- Présentation & Rappels sur l'Agilité

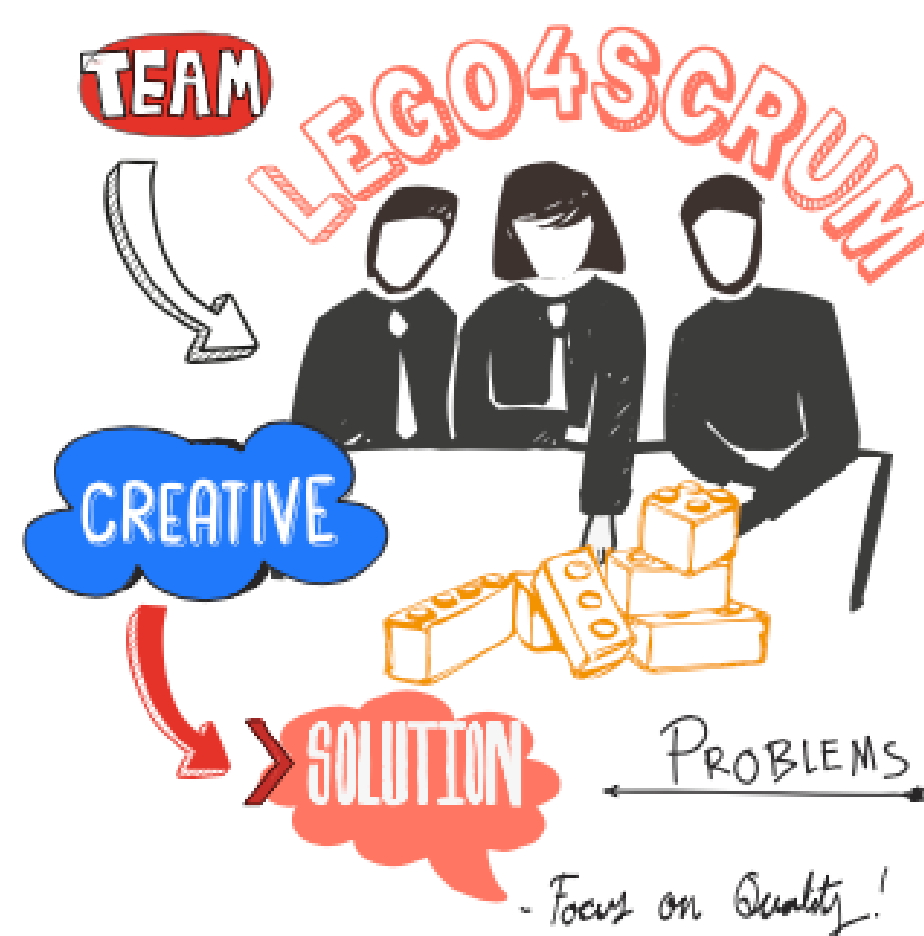
Les racines de l'Agilité
Le manifeste Agile et ses 12 principes
Un cycle de vie différent

3- Le Product Owner en détail

Celui qui définit la vision produit
Un raisonnement dirigé par la Business Value
Le garant du ROI (Retour Sur Investissement)
Identifier les Features et les Acteurs (Personas)
Prioriser le Backlog
► **Atelier : Définition de la vision produit & rédaction de Features**

2- La méthode Scrum

Les 3 piliers de Scrum
L'équipe Scrum, les 3 rôles (Product Owner, Scrum Master, Équipe de développement)
Les responsabilités de chaque rôle
Les pratiques d'ingénierie agiles du logiciel
► **Serious Game : Lego4Scrum découverte Scrum par la pratique des légos**



Méthode Agile

Scrum Master / Product Owner

4- Le Backlog de produit

Cycle de vie d'une User Story

Rédiger les Users Stories à partir des Features

Découper et détailler et prioriser les Users Stories dans le Backlog de produit

Business Value et Effort quelles différences ?

► **Atelier : Rédaction / découpage de Users Stories et écriture des critères d'acceptations**

6-Démarrage et déroulé du Sprint

Planification de sprint

Le Daily Scrum : 3 questions quotidiennes

Gestion des impondérables

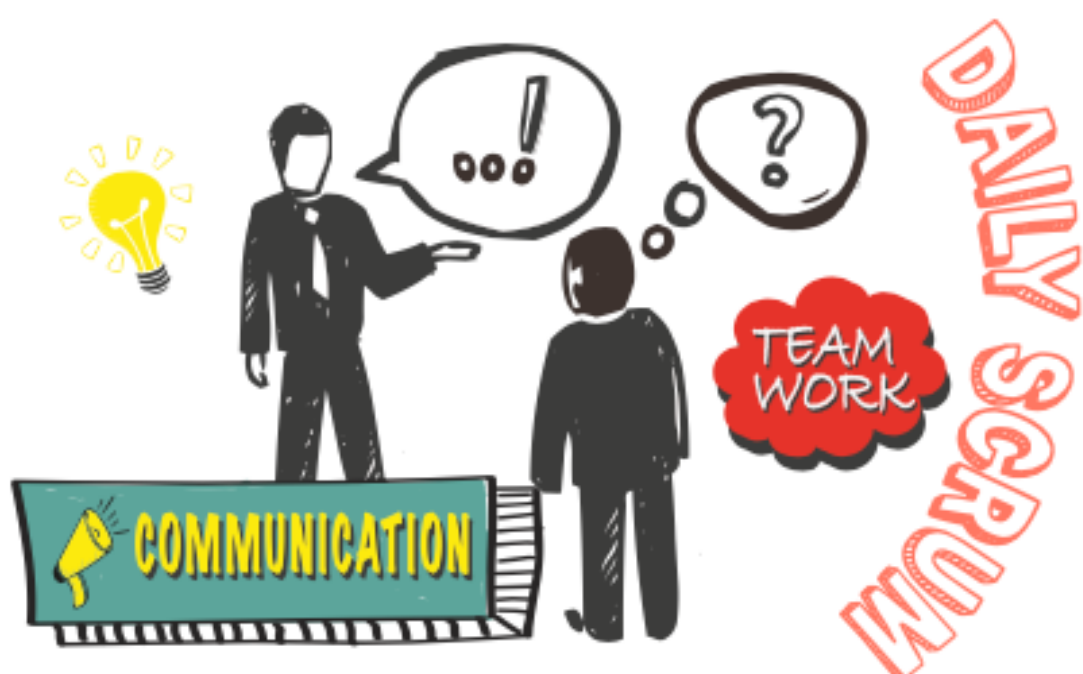
L'avancement du sprint

Les tests dans un contexte Agile

► **Atelier : Session de planification de sprint : Création des tâches**

► **Innovation game : Scrum from Hell**

► **Atelier : Déroulé de sprint complet avec Daily scrum**



8- Les outils de suivi du Product Owner

Suivre le projet

Indicateurs et Key Performance Indicators (KPI)

Suivre la qualité

Comprendre les Burndown Charts

5- Gestion du backlog et préparation du Sprint

Techniques d'estimations des Users Stories

Priorisation & plans (Périmètre fixé, Date fixée)

Vélocité estimée & mesurée de l'équipe

Définition de prêt et de fini

► **Atelier : Animation session estimation par Planning poker**

7- Prendre en compte le Feedback et fin de Sprint

Prendre en compte le changement

L'intérêt de la démo et des incréments partiels

S'améliorer à intervalles réguliers

La « sprint retrospective »

► **Atelier : Sprint review avec des stakeholders**

► **Innovation game : Animation d'un rétrospective avec le Speed boat**

9- Préparation à la certification

Passage d'un test à blanc en situation réelle

Travail de groupe et correction collective

Préconisations et mode d'emploi, les pièges à éviter et le vocabulaire

► **Examens à passer après la formation : Certification "Gérer des projets avec la méthode Agile" RS5695 (inactive) + Certification SCRUM.ORG (PSM1 ou PSPO1)**