



# ORGANISME DE FORMATION AUX TECHNOLOGIES ET METIERS DE L'INFORMATIQUE

## Formation Méthode Agile Scrum, perfectionnement

N° ACTIVITÉ : 11 92 18558 92

TÉLÉPHONE : 01 85 77 07 07

E-MAIL : inscription@hubformation.com

### Objectifs

- | Identifier 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

### Public

- | 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.

### 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

- | 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

Référence	AGA
Durée	3 jours (21h)
Tarif	1 990 €HT

### SESSIONS PROGRAMMÉES

#### A DISTANCE (FRA)

- du 15 au 17 juillet 2024
- du 14 au 16 octobre 2024

#### PARIS

- du 8 au 10 juillet 2024
- du 7 au 9 octobre 2024

#### LYON

- du 15 au 17 juillet 2024
- du 14 au 16 octobre 2024

[VOIR TOUTES LES DATES](#)

Product Owner.

| Améliorer la rétrospective, mieux exploiter les sprints débriefs.

| 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 oeuvre 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.

## Méthode pédagogique

Chaque participant travaille sur un poste informatique qui lui est dédié. Un support de cours lui est remis soit en début soit en fin de cours. La théorie est complétée par des cas pratiques ou exercices corrigés et discutés avec le formateur. Le formateur projette une présentation pour animer la formation et reste disponible pour répondre à toutes les questions.

## Méthode d'évaluation

Tout au long de la formation, les exercices et mises en situation permettent de valider et contrôler les acquis du stagiaire. En fin de formation, le stagiaire complète un QCM d'auto-évaluation.

---

## Suivre cette formation à distance

Voici les prérequis techniques pour pouvoir suivre le cours à distance :

| Un ordinateur avec webcam, micro, haut-parleur et un navigateur (de préférence Chrome ou Firefox). Un casque n'est pas nécessaire suivant l'environnement.

| Une connexion Internet de type ADSL ou supérieure. Attention, une connexion Internet ne permettant pas, par exemple, de recevoir la télévision par Internet, ne sera pas suffisante, cela engendrera des déconnexions intempestives du stagiaire et dérangera toute la classe.

| Privilégier une connexion filaire plutôt que le Wifi.

| Avoir accès au poste depuis lequel vous suivrez le cours à distance au moins 2 jours avant la formation pour effectuer les tests de connexion préalables.

| Votre numéro de téléphone portable (pour l'envoi du mot de passe d'accès aux supports de cours et pour une messagerie instantanée autre que celle intégrée à la classe virtuelle).

| Selon la formation, une configuration spécifique de votre machine peut être attendue, merci de nous contacter.

| Pour les formations incluant le passage d'une certification la dernière journée, un voucher vous est fourni pour passer l'examen en ligne.

| Pour les formations logiciel (Adobe, Microsoft Office...), il est nécessaire d'avoir le logiciel installé sur votre machine, nous ne fournissons pas de licence ou de version test.

| Horaires identiques au présentiel.

---

## Accessibilité

Les sessions de formation se déroulent sur des sites différents selon les villes ou les dates, merci de nous contacter pour vérifier l'accessibilité aux personnes à mobilité réduite.

Pour tout besoin spécifique (vue, audition...), veuillez nous contacter au 01 85 77 07 07.