

## Workshop scrum

### **Formation limitée à 8 personnes**

#### **En bref :**

elle est destinée à toute l'équipe et pas seulement au ScrumMaster,

elle inclut l'apprentissage de la technique des User Stories, particulièrement importante pour le rôle de Product Owner,

elle est basée sur de nombreux ateliers en groupe, pour définir le contenu initial du backlog, pour l'estimer (planning poker), pour définir les priorités, pour identifier les stories..

elle est pratique, on utilise le projet sur lequel travaille (ou va travailler) l'équipe pour les travaux pratiques,

elle est donnée par un animateur qui pratique Scrum (quasi) quotidiennement depuis 5 ans et a participé à une cinquantaine de projets Scrum.

#### **Audience**

Cette formation s'adresse à des équipes qui veulent appliquer Scrum. Elle leur permet de démarrer le projet dans de bonnes conditions.

La formation s'appuie sur Scrum et inclut des pratiques de XP comme les histoires d'utilisateur (user stories) et le pilotage par les tests d'acceptation (ATDD).

#### **Informations sur le cours**

Le cours dure 3 jours. Plus de la moitié du temps est consacrée à des travaux pratiques.

Envoi du support de cours (format pdf) environ une semaine avant la formation.

# Particules

## Programme

- \* Les racines de l'agilité : Développement itératif, communication avec le client, collaboration et autonomie de l'équipe
- \* Survol de Scrum : Scrum la méthode agile la plus populaire, théorie de Scrum, mécanique de mise en œuvre
- \* Des sprints pour une release : le cycle de vie, produit, release, itération (sprint)
- \* Le Product Owner : responsabilité du représentant des clients, compétences souhaitées, erreurs à éviter
- \* Le ScrumMaster et l'équipe Scrum : le ScrumMaster n'est pas un chef de projet, auto-organisation de l'équipe
- \* Le backlog de produit : notion de priorité, notion de taille des éléments du backlog
- \* De la vision aux stories : Partager une bonne vision, identifier les features, les rôles d'utilisateurs, User story, exigences non fonctionnelles
- \* La planification de release : les différents niveaux de plan, techniques d'estimation en points (planning poker), la vitesse
- \* La planification de sprint
- \* Le scrum quotidien (Scrum daily Meeting)
- \* La revue de sprint
- \* La signification de fini
- \* Le pilotage par les tests : test d'acceptation (client), test unitaire (développeur), processus de test
- \* La rétrospective
- \* Le développement agile : utilisation d'UML et documentation, architecture évolutive et conception émergente, intégration continue, développement en binômes, refactoring