

SCRUM Master (test inclus)

Référence : **MEAG003**

Durée : **2 jours**

Certification : **Scrum Master**

Eligible CPF : **Oui**

CONNAISSANCES PREALABLES

- Avoir participé à un projet informatique et avoir lu un ouvrage sur l'Agilité/Scrum ou avoir suivi la journée de formation "Découverte de l'Agilité".

PROFIL DES STAGIAIRES

- Tous les membres d'une équipe de projet : Directeurs de projet, chefs d'équipe, gestionnaires de développement, gestionnaires de produits, architectes de logiciels, architectes de systèmes d'information, testeurs, Directeur des systèmes d'information, gestionnaires techniques, CTO...

OBJECTIFS

- Planifier, initier et réaliser un projet Scrum. • Etablir la planification d'une release Agile avec les stories d'utilisateurs et les points d'histoire. • Gérer et motiver les équipes Scrum dans la planification des Sprints, les revues et rétrospectives. • Identifier, impliquer et faire collaborer les différents intervenants dans le projet Scrum. • Créer un environnement propice à la créativité et la performance de l'équipe Scrum.

METHODES PEDAGOGIQUES

- 6 à 12 personnes maximum par cours, 1 poste de travail par stagiaire. • Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique pendant le stage. • La formation est constituée d'apports théoriques, d'exercices pratiques, de réflexions et de retours d'expérience

FORMATEUR

Consultant-Formateur expert Méthodologie - Modélisation

METHODE D'EVALUATION DES ACQUIS

- Auto-évaluation des acquis par le stagiaire via un questionnaire
- Attestation de fin de stage adressée avec la facture

CONTENU DU COURS

JOUR 1

Module 1 : Introduction à Scrum

Module 2 : Changement et projets complexes

Module 3 : Histoire de Scrum

Module 4 : Science de Scrum

- *Atelier : Bruits cognitifs*
- Transparence, inspection et adaptation
- Scrum - Un cadre simple
- ScrumMaster et Facilitation
- *Ateliers : Améliorer le rendement individuel et en équipe ; Penny Game - ou - Pourquoi Scrum fonctionne-t-il essentiellement ?*

Module 5 : Pratiquer Scrum

- *Atelier : ScrumGame®*

- Définition de fait
- Gestion de la valeur des entreprises
- Estimation
- *Atelier : The Planning Poker*
- BurnDownChart
- Graphique de la valeur gagnée
- BurnUpChart
- Prioriser et optimiser

Module 6 : Rétrospective

- Post-Mortem and Rétrospective
- *Ateliers : L'art de la rétrospective ; Chronologie*

JOUR 2

Module 7 : Les rôles Scrum

- *Atelier : Comprendre l'auto-organisation*
- L'équipe Scrum
- Le rôle ScrumMaster
- *Ateliers : 2 sur le rôle ScrumMaster*

- Rôle de ProductOwner
- Rôle de l'équipe
- Comment améliorer la motivation de l'équipe ?
- Comment habilitier votre équipe ?
- Comment transformer un groupe d'individus dans une équipe d'artistes (Technics)
- Collaborez avec une équipe Scrum
- *Atelier : Daily Scrum from Hell*
- The Scrum Anti-Patterns
- Comportement ScrumMaster face à certaines situations

Module 8 : Création et gestion du carnet de produits

- *Atelier : Le carnet de commandes de produits*
- Écrire des histoires d'utilisateurs et leurs tests d'acceptation (ATDD)
- *Atelier : Créer un projet*
- Fonction commerciale minimale (MMF)
- Produit de valeur minimale (MVP)
- *Atelier : Rétrospective des histoires d'utilisateurs*

Module 9 : Planification et estimation

- *Atelier : Scrum from Hell*

Module 10 : Scrum Of Scrums

- Organiser de grands projets avec Scrum (CPO, PO, APO, ScrumMasters, Guilde, etc.)

Module 11 : Conclusion