

Scrum Master (SCMA)

ID SCMA Prix CHF 1 700,- (Hors Taxe) Durée 2 jours

A qui s'adresse cette formation

- Tout membre d'une équipe projet : Scrum Master, chef de Projet, responsable produit, responsable assurance qualité, développeurs... voulant évoluer vers une méthodologie Scrum

Pré-requis

- Il est recommandé d'avoir lu un ouvrage sur Scrum

Objectifs

- Apprendre à planifier, initier et conduire un projet Scrum
- Être capable d'établir la planification d'une release Agile avec les user stories et story points
- Savoir gérer et motiver les équipes Scrum dans la planification des Sprints, les revues et rétrospectives
- Comprendre comment identifier, impliquer et faire collaborer les différents intervenants dans le projet Scrum
- Apprendre à créer un environnement propice à la créativité et la performance de l'équipe Scrum

Contenu

INTRODUCTION À SCRUM

LE CHANGEMENT ET LES PROJETS COMPLEXES

HISTORIQUE DE SCRUM

LA SCIENCE DE SCRUM

- Atelier : les bruits cognitifs
- Transparence, introspection et adaptation
- Scrum : Un cadre de travail simple
- Le Scrum Master et la facilitation
- Atelier : améliorer la performance des équipes et des individus
- Atelier : Penny Game ou Pourquoi Scrum ?

SCRUM DANS LA PRATIQUE

- Atelier : ScrumGame
- La définition du mot "Terminé" (Done)
- La Valeur Métier (Business Value)
- Estimation : temps idéal et complexité
- Atelier : le planning Poker
- BurnDownChart : graphique du "Reste A Faire"
- Gestion de la Valeur Acquise (EVM Agile)
- BurnUpChart : graphique de la Valeur Acquise
- Priorisation et optimisation

RÉTROSPECTIVE

- Post-mortem et rétrospective
- Atelier : l'art de la rétrospective
- Atelier : frise chronologique

LES RÔLES

- Atelier : comprendre l'auto-organisation
- L'équipe Scrum
- Le rôle du Scrum Master
- 2 Ateliers sur le rôle du Scrum Master
- Le rôle du Product Owner
- Le rôle de l'équipe
- Améliorer la motivation d'une équipe
- Transformer un groupe d'individus en équipe performante (Techniques)
- Collaborer avec les équipes Scrum
- Atelier : la mêlée de l'Enfer
- Les anti-patterns des projets Scrum
- Attitude du Scrum Master face à quelques situations

CRÉATION ET GESTION DU "PRODUCT BACKLOG"

- Atelier : le Product Backlog
- Écrire les User Stories et leurs tests de recette
- Atelier : création d'un projet
- Minimum Marketable Feature (MMF)
- Minimum Valuable Product (MVP)
- Atelier : remanier les User Stories
- Ordonnancement Agile
- PLANIFICATION ET ESTIMATION
- Atelier : Le Scrum de l'Enfer

"SCRUM OF SCRUMS" : ORGANISER DE GRANDS PROJETS

Scrum Master (SCMA)

EN SCRUM (CPO, PO, APO, SCRUM MASTERS, GUILDE, ETC)

CONCLUSION

Scrum Master (SCMA)

Centres de formation dans le monde entier



Fast Lane Institute for Knowledge Transfer (Switzerland) AG

Husacherstrasse 3
CH-8304 Wallisellen
Tel. +41 44 832 50 80

info@flane.ch, <https://www.flane.ch>