

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

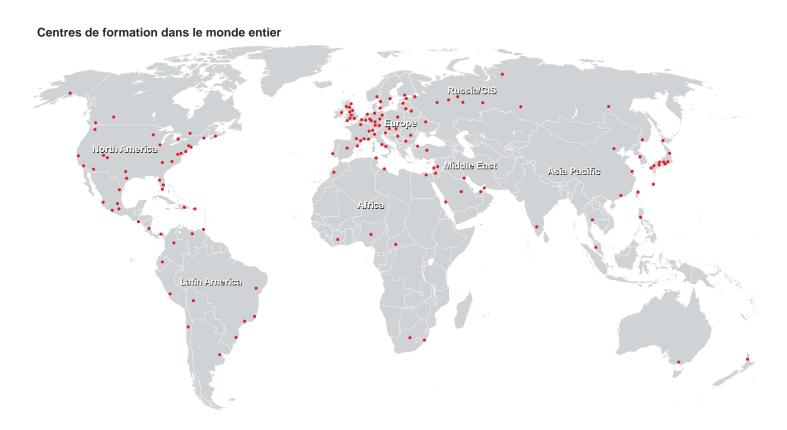
• Atelier : Le Scrum de l'Enfer

"SCRUM OF SCRUMS": ORGANISER DE GRANDS PROJETS

N SCRUM (CPO, PO, APO, SCRUM MASTERS, GUILDE, ETC)
DNCLUSION
Page 2/2

Scrum Master (SCMA)

Scrum Master (SCMA)





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