Agile Scrum Foundation : principes agiles et méthodologie Scrum

Date et durée
Code formation : ASF Durée : 3 jours Nombre d'heures : 24 heures
Formation avec certification
EXIN® Agile Scrum
Description
Que ce soit dans une **démarche de changement agile**, de reconversion ou encore pour trouver un nouveau poste, développer des connaissances fondamentales pour rejoindre une équipe Scrum est essentiel. Cette formation Scrum est spécialement adaptée aux professionnels de l'informatique chargés de projets. À travers un programme de 3 jours, son but est de transmettre aux acteurs du domaine des TIC (chefs de projet, directeurs de projet, développeurs, etc.) des **connaissances fondamentales sur l'agilité** ainsi que sur son application à travers la célèbre méthodologie Scrum. Agrémentée de nombreux travaux pratiques (serious game), cette formation vous donnera les connaissances indispensables pour mieux **comprendre et maitriser les exigences du rôle de Scrum Master** et de son équipe Scrum qui l'entoure. Pour conclure, la **formation agile scrum foundation** vous offrira la possibilité de recevoir la certification EXIN Agile Scrum Foundation. Ce titre unique vous permettra de disposer d'une première qualification alliant **les principes de l'agilité** et les bonnes pratiques de Scrum. Pour être certifié, vous devrez passer en fin de formation l'examen EXIN de niveau fondation qui évaluera votre compréhension des principaux concepts et de leur mise en œuvre.
Objectifs
Après avoir suivi la **formation agile scrum foundation**, vous acquerrez les objectifs de compétences suivants : • savoir reconnaitre et expliquer ce qui distingue les méthodes agiles et les méthodes en cascades ; • connaître les principes d'un modèle de gestion de projet agile ; • savoir comment se déroulent les opérations de transition vers un modèle agile et saisir les avantages offerts par ce nouveau modèle pour les projets ; • distinguer et connaître toutes les fonctions d'un Product Owner, d'un Scrum Master, d'une équipe Scrum et des différents intervenants internes comme en externes ; • avoir une très bonne compréhension des 6 cérémonies Scrum : la planification du sprint (sprint planning), la daily scrum (daily meeting), la revue de sprint (sprint review) ainsi que la rétrospective de sprint (sprint retrospective) ; • connaitre les méthodes utilisées par Scrum pour évaluer et prioriser les projets, ainsi que pour planifier le Sprint en respectant la flexibilité d'une équipe Scrum dans le but de maximiser la qualité d'un produit pour chacune des étapes de son développement ; • avoir une très bonne compréhension des 6 artefacts Scrum : le Sprint Backlog, le Product Backlog, la user story, les story points, la Definition of Done et le Product Increment ;

- savoir se servir des indicateurs de performance agiles, des indicateurs de progression d'un projet Scrum, et saisir les concepts d'amélioration incrémentale et continue (KPIs, Burndown, Kanban, etc.) ;
- appliquer la méthode SCRUM dans des projets agiles au sein d’une équipe ;
- passer l’examen de certification EXIN Agile Scrum Foundation et devenir professionnel Scrum Certifié.

Points forts

Une formation accessible à tout professionnel débutant dans la gestion de projet, des cours théoriques et pratiques avec un examen blanc et l’obtention d’une certification 100 % française reconnue par l’État.

Certification

Certification EXIN Agile Scrum Foundation (examen en français)

La certification **EXIN Agile Scrum Foundation** est destinée à mesurer votre niveau de compréhension fondamentale des principes agiles et de la méthodologie Scrum. Elle est un atout précieux pour tous ceux qui gèrent ou qui interviennent dans les différents processus de réalisation d'un projet. Cette **certification de premier niveau** est notamment intéressante pour tout professionnel qui travaille dans les domaines de la gestion de projet, du développement logiciel, du management des services informatiques et du pilotage d'entreprise. L'examen associé à la certification agile scrum foundation évaluera vos compétences sur les sujets suivants :

- le mode de pensée agile ;
- les pratiques ;
- la planification et l'estimation scrum ;
- le suivi des projets scrum ;
- les concepts Scrum avancés.

Modalités d'évaluation

Travaux Pratiques
Etude de cas
Examen blanc

Pré-requis

Suivre la **formation agile scrum foundation** nécessite l’un des prérequis suivants :

- avoir une expérience professionnelle dans la réalisation d'un projet informatique ;
- avoir des connaissances de base sur la méthode SCRUM.

Public

Cette formation s'adresse aux publics suivants :

- tous les acteurs d'une équipe de projet informatique ;
- toutes personnes impliquées dans des projets agiles qui souhaitent obtenir la certification EXIN Agile Scrum Foundation.

Cette formation s'adresse aux profils suivants

Chef de projet / Responsable de projet
Développeur
Architecte informatique / SI

Administrateur système
Ingénieur système
Analyste cybersécurité

Programme

Généralités sur la méthode Agile et le modèle Scrum

- Le modèle en cascades : un standard qui ne répond pas à la situation du développement logiciel en 2021 ?
- Les 4 valeurs et les 12 principes du Manifeste pour le développement agile de logiciels.
- La typologie d'un environnement agile : participation, entraide, clarté et optimisme.
- Le cadre Scrum : un espace dans lequel la motivation est essentielle pour accroitre la productivité d'une équipe.

Démarrer un projet Scrum

- L'Identification et l'engagement des parties prenantes internes comme externes dans la réalisation du projet Scrum.
- La mise en place d'un espace propice à la création et à la bonne performance de l'équipe Scrum.
- La concordance des objectifs fixés par les parties prenantes dans la planification et la mise en œuvre du projet.
- Les fonctions et les devoirs du Product Owner, du Scrum Master et de l'équipe de développeurs.
- La communication avec le client afin de recueillir ses remarques sur les livrables successifs des Sprints.

Management du product Owner et du product Backlog

- L’élaboration d'une version de produit agile et la présentation du projet Scrum aux parties prenantes.
- La création d'une feuille de route produit qui comprend les objectifs, les livrables et les différentes versions (roadmap).
- Le découpage produit selon ses fonctionnalités pour le product backlog, la user story et les story points.
- La gestion du product backlog : prioriser les User Stories pour la planification du Sprint.
- La planification des versions du produit à partir des bénéfices commerciaux de chaque étape de développement.
- L’harmonisation des exigences client et des différentes parties prenantes avec les impératifs des développeurs.
- La traçabilité des objectifs et des avantages commerciaux du produit.

Rôle et responsabilités du Scrum Master

- Les fonctions du Scrum Master : son rôle de servant leadership, sa position en tant que médiateur et accompagnateur de confiance pour l’équipe Scrum.
- La garantie que l'équipe Scrum est en accord avec les principes, les procédures et les normes de Scrum.
- Le respect des bonnes pratiques de planification, d'exécution, de revue de sprint et de rétrospectives.
- La suppression des contraintes techniques des développeurs pour leur permettre de maximiser leur productivité.
- La simplification des activités du Product Owner et la mise en place d'une meilleure synergie entre les parties prenantes du projet Scrum.
- L'organisation de la Daily Scrum pour superviser la bonne avancée du Sprint.
- La réalisation d'un rapport journalier portant sur les performances et la productivité des développeurs grâce aux indicateurs Scrum.
- L'accompagnement des équipes dans la mise en œuvre de l'agilité au cœur de l'entreprise.

Former l’équipe de développement

- La mise en place d'une équipe efficace, polyvalente et capable de s'organiser.
- L'incitation à la prise de décision, à la communication, au partage et à la solidarité entre les dev.
- Le découpage des User Stories selon les pratiques de Scrum (séquence de Fibonacci, planning poker, spyke, etc.).
- La décomposition des User Story en plusieurs étapes et leur évaluation en termes de charge de travail.
- La création d'un Backlog et la mise en place des tâches à accomplir via un tableau des tâches.
- La conception du produit axé sur le développement opérationnel et la limitation des tâches superflues.
- L'amélioration incrémentale et continue du travail des développeurs aussi bien qualitativement que quantitativement (vélocité).

L’étape du Sprint agile

- Le Sprint 0 : un préambule de tout projet qui se déroule sur une courte durée avec un livrable prédéfini.
- La planification de l'itération (thématique du sprint, vélocité de l'équipe Scrum et plus-value commerciale du livrable).
- La surveillance continue du déroulement des activités grâce au Daily Scrum et le soutien apporté à l'équipe.
- La détermination de l'incrément (potentiel livrable) ainsi que la notion de produit terminé.
- L'événement « Sprint review » et « Sprint Retrospective ».

L’étape de la planification de Sprint

- La conduite de la première réunion de planification du sprint en présence de toutes les parties prenantes.
- Le respect des objectifs fixés par les parties prenantes, en accord avec la vélocité de l'équipe de développement Scrum.
- La mise en place d'un objectif de sprint : un incrément de produit en cohérence avec l'incrément de sprint antérieur.
- Le découpage des User Stories retenues sous forme de tâches et la quantification de l'effort de travail en nombre d'heures de référence.

L'étape de l’exécution de Sprint

- L'optimisation du succès de l'objectif du sprint grâce à une parfaite autonomie de l'équipe de développement.
- La prise en charge par le Scrum Master et la gestion simplifiée des missions de l'équipe de développement.
- Le rôle du Product Owner dans la mise en œuvre du Sprint ainsi que la mise en relation avec le client en cas de besoin.
- Les 3 questions à poser lors du daily Scrum pour vérifier le bon déroulement du Sprint.
- La gestion et la replanification des tâches restantes du Sprint au terme de la Daily Scrum.
- Le feedback des parties prenantes et la création d'une nouvelle base servant à continuer la conception du produit.

L’étape de la revue de Sprint et la rétrospective de Sprint

- La démo de Sprint (contrôle des résultats des tâches et validation de l'incrément du produit).
- La mise en place d'échanges dynamiques et ouverts ainsi que la prise de note des avis constructifs relatifs au produit.
- L'actualisation du backlog produit et du planning de publication (releases).
- La révision des procédures et des stratégies de réalisation du sprint (ce qui marche et ce qui ne marche pas).
- L'identification des possibilités de progrès pour le futur Sprint et la mise en œuvre d'un backlog rétrospectif comprenant des solutions nouvelles.
- L'accroissement croissant de la qualité du produit à travers des critères plus élevés pour définir ce qui est terminé.

L’étape de la planification des versions (releases)

- Les 3 couches principales de l'oignon de planification.
- La planification de la sortie (mesure de la valeur économique des nouvelles fonctions et mise en place d'une fréquence de déploiement).
- Le produit minimum viable (MVP), l’incrément de valeur commerciale minimal (MBI) et les versions minimales libérables (MRF).
- La validation des incréments retenus selon leur conformité ou leur non-conformité par rapport à la roadmap du produit.
- La publication de la première version : choix de l'entreprise selon des critères environnementaux et financiers.

Gérer l’avancement du projet agile Scrum

- L'évaluation des avancées du projet au moyen d'outils et de métriques Scrum.
- Les indicateurs clés de performance (ICP).
- L'utilisation des graphiques d'avancement (Burndown, Burnup, Parking Lot).
- La visualisation des flux de travail avec (Niko-Niko, tableau Kanban, calendrier visuel, etc.).
- Les bonnes pratiques d'ingénierie (refactorisation du code source et gestion de la configuration).

Appliquer Scrum pour des projets lourds et très longs

- La mise en place de différentes équipes chargées de piloter les divers éléments du ou des produits.
- L'Agile Release Train (ART) dans le cadre du Scaled Agile Framework (SAFe).
- Les équipes Scrum externes et les équipes Scrum virtuelles (Scrum of Scrums).
- La mise en œuvre de la méthode Scrum au sein de l'équipe de testeurs et du service d'assistance technique.

Calcule du budget prévisionnel d'un projet Scrum

- La formule Temps et Moyens/Unités fixes pour des projets Agiles.
- La formule MoSCoW pour des projets à coût fixe relative au backlog produit.

Préparation à l'examen

- Examens blancs en conditions réelles.
- Activité collective avec correction.
- Séance de questions / réponses.

Passage de l’examen EXIN agile scrum foundation

- Type d’examen : 40 questions à choix multiples.
- Durée : 1 heure.
- Livre ouvert : non.
- Langue : français, anglais, portugais brésilien, chinois, néerlandais, allemand, japonais et espagnol.
- Attribution : 65 % de bonnes réponses.

EXIN® est une marque déposée du groupe EXIN Holding BV
This class is not endorsed by or affiliated with Scrum.org