

<b>Public</b>	Chefs de projets, analystes concepteurs, responsables qualité, responsables méthodes, développeurs.
<b>Durée</b>	2 jours - 14 heures
<b>Pré-requis</b>	Connaissances de base en gestion de projets logiciels. Expérience souhaitable.
<b>Objectifs</b>	Comprendre les différents rôles dans un projet Scrum Ecrire des User Stories et leur donner une valeur business Estimer la charge de développement d'une story Construire un plan de release Définir le contenu d'un sprint (backlog) Organiser le déroulement d'un sprint et en faire la revue
<b>Méthodes pédagogiques</b>	Pour bien préparer la formation, le stagiaire remplit une évaluation de positionnement et fixe ses objectifs à travers un questionnaire. La formation est délivrée en présentiel ou distanciel (e-learning, classe virtuelle, présentiel et à distance). Le formateur alterne entre méthodes démonstratives, interrogatives et actives (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification. Cette formation est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par Audit Conseil Formation.
<b>Moyens techniques</b>	1 poste de travail complet par personne De nombreux exercices d'application Mise en place d'ateliers pratiques Remise d'un support de cours Passage de certification(s) dans le cadre du CPF Remise d'une attestation de stage
<b>Modalité d'évaluation des acquis</b>	Evaluation des besoins et objectifs en pré et post formation Evaluation technique des connaissances en pré et post formation Evaluation générale du stage
<b>Planning</b>	Du 07/10/2024 au 08/10/2024 Du 23/01/2025 au 24/01/2025 Du 12/03/2025 au 13/03/2025 Du 10/06/2025 au 11/06/2025
<b>Délai d'accès</b>	L'inscription à cette formation est possible jusqu'à 5 jours ouvrés avant le début de la session
<b>Accessibilité handicapés</b>	Au centre d'affaires ELITE partenaire d'ACF à 20 m. Guide d'accessibilité à l'accueil.

## 1. INTRODUCTION

- Le contexte et les origines des méthodes Agiles.
- La gestion de projet classique.
- Les raisons d'être de l'agilité.
- Dans quel contexte l'approche Scrum est-elle efficace ?
- Présentation des grands principes retenus par la méthode Scrum : une vue globale.

## 2. LA DÉMARCHE ET L'ORGANISATION DANS UN PROJET SCRUM

- Le cycle de vie d'un projet Scrum.
- Une approche itérative et incrémentale : les release, les stories.
- L'intérêt d'itérations identiques.
- L'auto-organisation et la collaboration.
- L'amélioration continue.
- Présentation de la responsabilité de chaque acteur Scrum : le Product Owner, le Scrum Master, l'équipe de développement.
- Quelles sont les compétences souhaitées ?
- D'autres rôles : le coach, le facilitateur, les stakeholders.
- Vue synthétique des processus dans un projet Scrum.
- La gestion des changements dans Scrum.

### 3. LES POINTS-CLÉS ET LES ARTEFACTS DANS LE PROJET SCRUM

- Le cycle de vie d'un projet Scrum.
- L'itération, la notion de Sprint.
- Exigences produit, le Backlog produit (liste des "User Stories").
- Tâches à réaliser sur un sprint, le Sprint Backlog.
- La notion de "Reste à Faire", les Burndown Charts.
- Le Sprint Planning Meeting, la planification du Sprint.
- Le plan de releases, la Release Planning Meeting.

### 4. DÉFINITION DES EXIGENCES ET DES PRIORITÉS

- Définition détaillée de la "User Story" (histoires d'utilisateurs).
- La notion de "valeur business" d'une Story.
- Workshop d'écriture des Users Stories, Product Backlog Grooming.
- Ecriture du test de recette qui valide une Story.
- Les fonctionnalités retenues, le Backlog produit ("le carnet de produit").
- Prioriser les fonctionnalités, le modèle de Kano.
- Les outils pour la gestion des exigences.

### 5. LES PRINCIPES DE PLANIFICATION SCRUM

- Découpage d'un projet en releases.
- Les points d'effort pour une User Story.
- Le Planning Poker pour estimer l'effort.
- Mesure de la capacité de réalisation de l'équipe.
- La planification de la release : associer les éléments du backlog aux sprints.
- Construire le plan de release, la Roadmap.

### 6. ORGANISATION ET DÉROULEMENT D'UN SPRINT

- La réunion de planification du sprint (Sprint Planning Meeting).
- Définition du périmètre du sprint.
- Comment déduire les tâches à partir des stories du backlog de produit.
- Définition du plan contenant la liste des tâches (Le backlog du sprint).
- Estimation collective des charges pour chaque tâche. Engagements de l'équipe.
- Tâches prioritaires. Affectation des tâches non réalisées sur les sprints précédents.
- Affectation des tâches par les membres de l'équipe pour le démarrage du Sprint.
- Valider les prérequis au lancement d'un sprint.
- L'organisation du travail au quotidien, le Daily Meeting.
- Définir l'avancement, la notion de "Done".
- La fin et la revue d'un Sprint, "Sprint Review".
- Le feedback, l'amélioration continue.

### 7. METTRE EN PLACE SCRUM

- Scrum et la sous-traitance.
- Motivation et rythme de l'équipe. L'accompagnement du changement.
- Outils et leurs valeurs ajoutées. Présentation de différents outils dédiés à Scrum.
- Ingénierie logicielle : conception simple, programmation en binôme, intégration continue.

## NOUS CONTACTER

#### Siège social

16, ALLÉE FRANÇOIS VILLON  
38130 ÉCHIROLLES

#### Téléphone

04 76 23 20 50 - 06 81 73 19 35

#### Centre de formation

87, RUE GÉNÉRAL MANGIN  
38000 GRENOBLE

#### E-mail

contact@audit-conseil-formation.com

Suivez-nous sur les réseaux sociaux, rejoignez la communauté !



ACF Audit Conseil Formation



@ACF\_Formation



ACFauditconseilformation