

SCRUM Master (test inclus)

Référence : MEAG003

Durée : 2 jours

Certification : Scrum Master

Code CPF : RS2345

CONNAISSANCES PREALABLES

- Il est demandé d'avoir lu un ouvrage sur Scrum.

PROFIL DES STAGIAIRES

- tous les membres de l'équipe produit ou projet : chefs de projet, chefs d'équipe, directeurs de développement, chefs de produit, architectes logiciels, architectes de systèmes d'information, testeurs, directeurs des systèmes d'information et responsables techniques....

OBJECTIFS

- Planifier, Initier et Conduire un projet Scrum. • Etablir la planification d'une release Agile avec les user stories et story points. • 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.

CERTIFICATION PREPAREE

- La certification Certified Scrum Master® (CSM®) est délivrée par la Scrum Alliance. Pour en savoir plus sur cette certification, [cliquez ici](#) et accédez aux informations complètes fournies par France Compétences

METHODES PEDAGOGIQUES

- Mise à disposition d'un 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
- Le suivi de cette formation donne lieu à la signature d'une feuille d'émargement

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

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 ScrumMaster 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'Equipe Scrum
- Le Rôle du ScrumMaster
- 2 Ateliers sur le rôle du ScrumMaster
- Le Rôle du ProductOwner
- Le Rôle de l'Equipe
- Améliorer la Motivation d'une Equipe
- Transformer un Groupe d'individus en Equipe Performante (Techniques)

- Collaborer avec les équipes Scrum
- Atelier : La Mêlée de l'Enfer
- Les Anti-Patterns des Projets Scrum
- Attitude du ScrumMaster face à quelques situations

Création et gestion du Product Backlog

- Atelier : Le Product Backlog
- Ecrire 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
- Ordonnement Agile

Planification et estimation

- Atelier : Le Scrum de l'Enfer

Scrum Of Scrums : Organiser de grands projets en Scrum (CPO, PO, APO, ScrumMasters, Guilde, etc)

Conclusion

Certification Certified Scrum Master® (CSM®)

- Cette formation prépare au passage de la certification Certified Scrum Master® (CSM®)