

Objectifs

Les bases de la méthodologie et les valeurs fondamentales de Scrum, la position de SCRUM par rapport aux autres méthodes existantes, à déterminer quand utiliser Scrum, les trois rôles et responsabilités de l'équipe Scrum, l'élaboration des rendez-vous Scrum, incluant la revue et la rétrospective des Sprints, et l'élaboration des plannings, Les artéfacts Scrum, incluant les Product Backlog, Sprint Backlog and BurnDownChart.

Participants

Toute personne intéressée par les méthodes agiles et Scrum.

Prérequis

Expérience de travail en produit ou équipe projet.

Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en œuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assuré par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. La feuille d'émargement signée par demi-journée ainsi que l'évaluation des acquis de fin de stage sont adressées avec la facture.

Programme

Jour 1

Théorie et pratique de scrum

Valeurs

Cadrage (timebox, artéfacts, rôles)

SCRUM MASTER



2 jours - 14 heures

Code formation : Log-615

www.adhara.fr

Principes

Notions d'itératif et d'incrémental

Optimisation

Le changement

Jour 2

Rôles et responsabilités (Notion et modèle de leadership, le rôle du Scrum master, le sens d'urgence et définition du mot done)

Estimation et planification (création et gestion du product backlog, techniques de priorisation, magic estimation et planification, le planning poker)

Expression de besoins et exigences (user stories et tests de recette, propriété INVEST, MMF, documentation Just-In-Time, contrat Agile/Scrum)