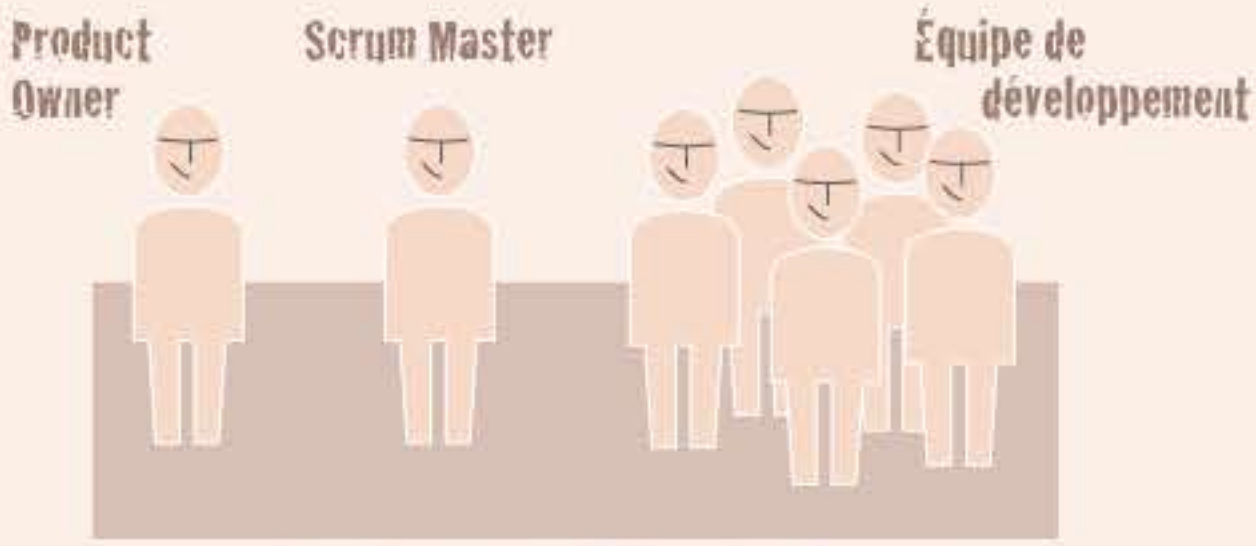
Cours Scrum par la pratique

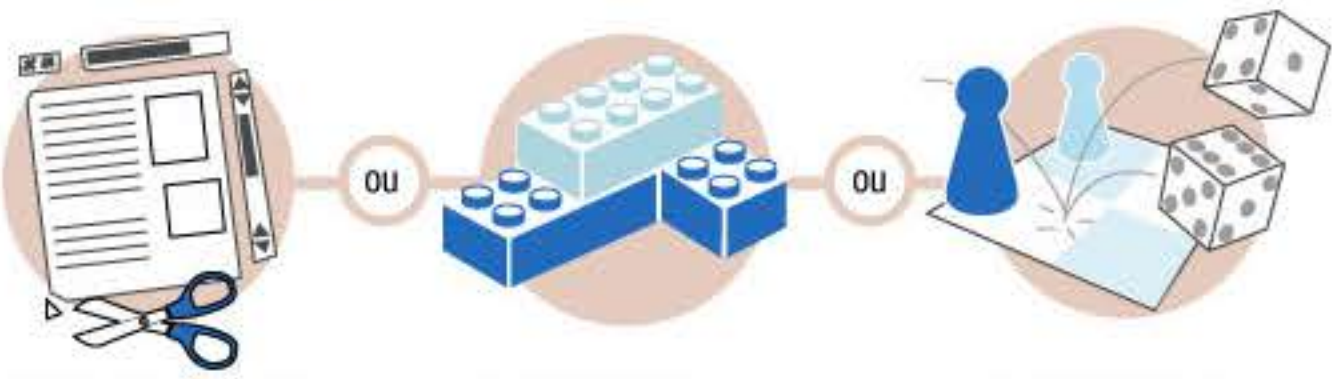
1 Former une équipe Scrum

Les différents rôles de Scrum sont expliqués. L'équipe désigne le Product Owner, le Scrum Master et l'équipe de développement.



2 Apprendre par des ateliers

Les équipes découvrent le projet à réaliser. Trois possibilités sont offertes :

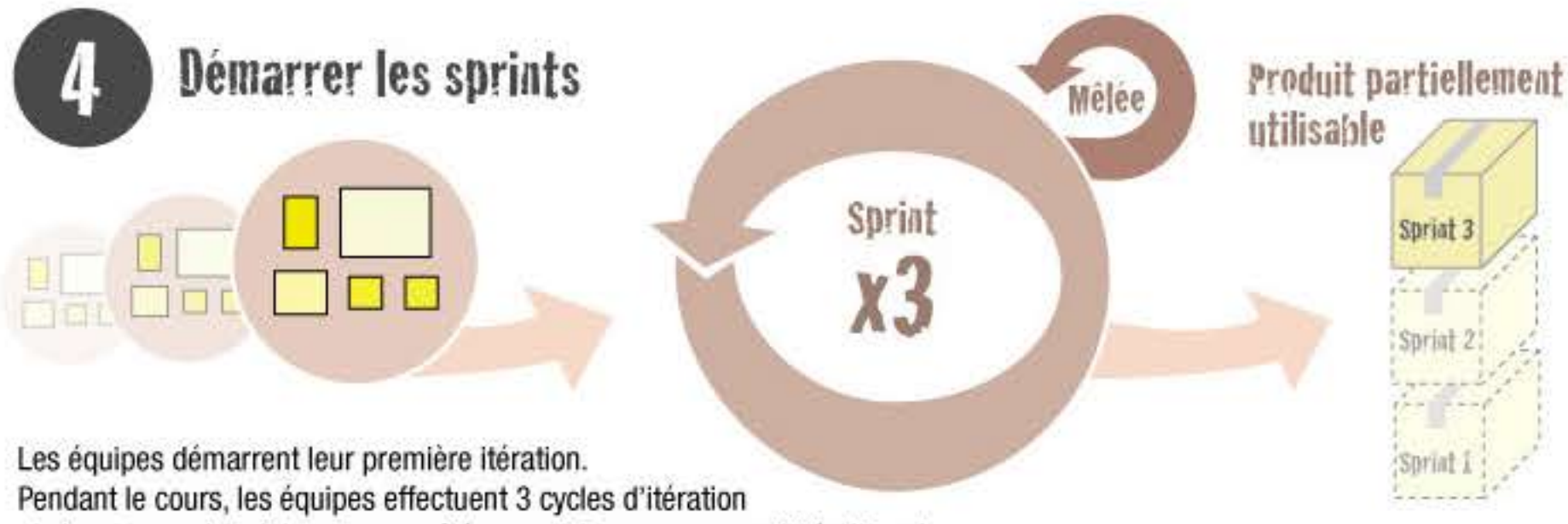


- créer le prototype papier d'un site Web
- construire une ville en LEGO®
- inventer un jeu

3 Prioriser le carnet de produit

Les items à réaliser sont créés. Le Product Owner évalue la valeur d'affaires des items et priorise le carnet de produit. Les premiers incréments du produit sont planifés.

4 Démarrer les sprints



Les équipes démarrent leur première itération.
Pendant le cours, les équipes effectuent 3 cycles d'itération et vivent un vrai sprint avec ses mêlées quotidiennes, revues d'itération et rétrospectives. À la fin de chaque cycle, une version partiellement utilisable est livrée, jusqu'au produit final.

5 Appliquer les apprentissages à sa réalité

Les équipes atteignent leur but; le produit final est livré. Par l'expérience vécue, les participants sont outillés pour mettre en place les bases de Scrum dans leur organisation.

Scrum par la pratique

Durée
1 jour

Description
L'approche Scrum se veut une implémentation des valeurs Agiles appliquées spécifiquement à la gestion de projet. Cette approche est une des plus utilisées et certainement celle suscitant le plus d'intérêt. Elle propose un ensemble restreint de pratiques organisationnelles et de règles simples. Sans être normative, Scrum permet, lorsque pratiquée avec discipline et courage, d'augmenter significativement la productivité des équipes de développement logiciel, et ce, presque instantanément.

Le cours « Scrum par la pratique » vous plonge rapidement dans l'univers de Scrum. Ce cours d'une journée est présenté sous forme d'ateliers pratiques qui simuleront la réalité d'un projet réalisé à l'aide de Scrum.

Objectifs
- Expérimenter concrètement les différentes cérémonies de Scrum;
- Produire l'ensemble des artefacts liés à cette approche tout en étant accompagnés à chaque étape par un expert qui a participé activement à la mise en place de Scrum dans des équipes de développement;
- Développer un site Web sur papier (*paper prototyping*) et expérimenter chacune des étapes liées au développement logiciel.
  Note : Le développement d'un site Web sur papier permet à chacun de participer activement aux différents ateliers sans nécessiter de compétences particulières.

Public visé
- Gestionnaires, Product Owners et gestionnaires de projet souhaitant livrer des applications avec des cycles de développement courts tout en minimisant les risques liés au développement logiciel;
- Architectes, développeurs et spécialistes en assurance qualité désirant découvrir une approche simple à mettre en place et comportant tous les avantages du développement itératif Agile.

Contenu
- Introduction aux principes et valeurs Agiles;
- Mise en contexte pour un sprint 0 :
  - Rôles : Product Owner, Scrum Master et équipe de développement,
  - Carnet du produit (*product backlog*),
  - Scénarios utilisateurs (*user stories*),
  - Points de complexité relative (*story points*),
  - Planning Poker[MD] de Mountain Goat Software;
- Mise en contexte pour un sprint régulier :
  - Planification du sprint,
  - Conditions de succès,
  - Mêlée quotidienne (*daily scrum*),
  - Vélocité,
  - Graphique d'avancement de sprint (*sprint burndown chart*),
  - Séance de démonstration,
  - Réunion de rétrospective,
  - Séance de maintenance du carnet de produit (*product backlog maintenance*).