

Certification ScrumMaster

Référence : AB-CSM-09

La gestion de projet Scrum est radicalement différente de la gestion de projet traditionnelle. Plutôt que de planifier, contrôler et diriger, l'un des rôles de Scrum, le ScrumMaster, agit comme facilitateur au sein de l'équipe. Il a pour responsabilité, dans le cadre du développement d'un produit, d'aider l'équipe à travailler de façon autonome et à s'améliorer constamment. Les participants à cette formation certifiante apprendront comment être un ScrumMaster.

Cette formation permet de passer l'examen à la Certification ScrumMaster (CSM). Quelques jours après la formation, les stagiaires recevront par mail un lien pour valider via Internet leurs acquis. S'ils réussissent l'examen, les stagiaires pourront télécharger leurs diplômes depuis le site : <http://www.scrumalliance.org>.

Cette formation s'appelle "Certification ScrumMaster" ou "Devenir Scrum Master certifié" car elle est la seule formation habilitée par la ScrumAlliance permettant l'obtention de cette certification. La certification sera récupérable à partir du site de la Scrum Alliance.

Vous allez apprendre à :

- Planifier, initier et conduire un projet Scrum
- Établir la planification d'une version de produit
- Gérer et motiver les équipes Scrum dans la planification des Sprints, les revues et les 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

Durée : 2.0 jours - 14.0 heures

Audience :

Cette formation certifiante est destinée à tout membre d'une équipe projet : gestionnaire, responsable produit, responsable assurance qualité, développeurs... voulant évoluer vers une méthodologie Scrum

Pré-requis :

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

Méthode pédagogique : 70% de travaux pratiques

Programme détaillé :

- Atelier : L'art de la rétrospective

Introduction à Scrum

Conclusion

Transparence, introspection, adaptation et leadership

La science de Scrum

- Atelier : optimiser sa production

Le rôle du ScrumMaster

- Atelier : améliorer la performance des équipes et des individus

Scrum dans la pratique

- Atelier : ScrumGame

Collaborer avec les équipes Agile

- Atelier : Réunion quotidienne d'enfer
- La définition du mot "Terminé"

Création et gestion du "Product Backlog"

- Atelier : Le Product Backlog
- Atelier : Le Planning Poker

Ecrire les User Stories et leurs tests de recette

- Atelier : Création d'un projet
- Atelier : Remanier les User Stories

Planification et estimation

- Atelier : ScrumGame de l'enfer

Rétrospective