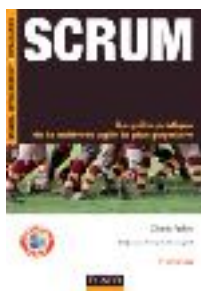


# Formation Scrum

## Animateur



Claude Aubry possède une expérience de plus de 20 années dans la formation aux méthodes et processus de développement de logiciel et systèmes.

C'est un spécialiste reconnu des méthodes agiles et en particulier de Scrum, auteur du premier livre en français sur le sujet, publié aux éditions Dunod, qui s'est vendu à plus de 19000 exemplaires.

**Cette formation s'appuie sur la quatrième édition de son livre Scrum, publiée en octobre 2015.**

Il a été pendant 15 ans Professeur Associé à temps partiel à l'Université Paul Sabatier de Toulouse. Il enseignait Scrum et les méthodes agiles à des étudiants de Master de l'IUP ISI (Ingénierie des Systèmes Informatiques).

Il anime régulièrement des séminaires sur les méthodes agiles dans les conférences. Il en organise également, notamment avec l'association Agile Toulouse (SigmaT) dont il a été longtemps le président. Il est membre du bureau de l'association des utilisateurs de Scrum en France (SUG).

Il est à l'origine du projet communautaire iceScrum, logiciel Open Source dédié à Scrum.

Il a animé, depuis 2005, de très nombreuses formations Scrum, auxquelles ont participé plus de 1000 personnes. Coach agile, il accompagne les entreprises dans leur transition à Scrum et aux méthodes agiles.

C'est un membre fondateur de la [Fédération Agile](#) qui regroupe des formateurs et coaches francophones.



Pour plus d'informations, voir le site [www.aubryconseil.com](http://www.aubryconseil.com)

## Durée

La formation dure 3 jours.

## Objectif

Les méthodes agiles représentent un mouvement novateur qui vise à apporter plus de valeur aux clients et managers et une plus grande satisfaction dans leur travail aux membres de l'équipe. Au cours de cette formation, vous appliquerez les principes et les pratiques de Scrum, la méthode agile la plus utilisée. Vous les mettrez en œuvre au cours d'ateliers en groupe. A l'issue de la formation, vous serez capable de travailler dans une équipe Scrum, en tant qu'équipeur, ScrumMaster ou Product Owner.

## Auditoire

Cette formation est destinée aux personnes amenées à jouer les rôles d'équipier Scrum, de ScrumMaster ou de Product Owner sur un projet. Les managers désirant mettre en œuvre Scrum dans leur organisation y trouveront aussi des réponses concrètes.

**Prérequis** : pas de connaissances spécifiques requises. Il est cependant préférable d'avoir déjà été impliqué dans un projet.

## Pédagogie

La pédagogie est basée sur l'apprentissage par l'exemple. Le nombre de «slides» présentés est réduit et plus de la moitié de la durée de la formation est consacrée à des ateliers. Ces sessions de travail en groupe permettent d'acquérir progressivement les valeurs et les principes de l'agilité et de mettre en œuvre les pratiques.

## Programme

La formation, conduite avec une approche agile, s'appuie sur le backlog suivant :

1. Scrum dans le mouvement agile, ce que fédère le Manifeste, principes de développement itératif, communication avec le client, collaboration et autonomie de l'équipe ; survol de Scrum, théorie de Scrum, mécanique de mise en œuvre
2. Des sprints pour une release : le cycle de vie, notion de timebox, release, itération (sprint), activités en parallèle
3. Les personnes dans Scrum : l'équipe, auto-organisation et pluridisciplinarité, et les parties-prenantes
4. Le Product Owner : ses responsabilités, compétences, erreurs à éviter
5. Le ScrumMaster : facilitateur vs chef de projet, ses responsabilités
6. Le backlog de produit : liste unique des stories, notion de priorité, notion d'effort, workflow d'une story,
7. Le sprint et la définition de fini : résultat du sprint, qualité et dette technique
8. L'affinage du backlog et la définition de prêt : décomposition d'une story, condition d'acceptation
9. La planification de release : les différents niveaux de plan, estimation en points, planning poker, durée du sprint, la vélocité et la capacité, indicateurs de release
10. La réunion de planification de sprint : objectif, étapes, participants, résultats, erreurs à éviter, tableau des tâches visuel
11. Le scrum quotidien (Scrum daily Meeting) : objectif, les 3 questions, participants, résultats, erreurs à éviter, indicateurs de sprint (burndown, burnup), obstacles
12. La revue de sprint : objectif, démonstration, participants, résultats, erreurs à éviter, mise à jour du plan de release
13. La rétrospective : objectif, étapes, participants, résultats, erreurs à éviter
14. De la vision aux features : partager une bonne vision, identifier les features, les rôles d'utilisateurs, exigences non fonctionnelles
15. La story et les tests d'acceptation : la technique « user story », le pilotage par les tests : test d'acceptation, processus de test, le BDD, spécification par l'exemple
16. Estimation, mesures et indicateurs : les burndown charts, les burnups

## Evaluation

Les attentes et le niveau des participants sont collectées au début et examinées à la fin.

Un QCM interactif évalue le niveau en Scrum (et plus largement, en agilité) des participants à la formation. Les questions et les bonnes réponses sont présentées en séance pour débattre avec les participants. Cette évaluation permet aux participants de se situer et de savoir les compétences acquises et celles qui restent à améliorer.

Cette formation est labellisée « Fédération Agile ».