

Formation SCRUM: Notions Essentielles pour le Scrum (AGSCRUMFR, 3 jours)

Description

Ce cours de gestion de projet certifié SETC fournit aux professionnels des TI une exploration détaillée de la méthodologie SCRUM. Le cours débute avec un survol de plusieurs méthodologies traitant du cycle de vie du développement logiciel. Par la suite, on s'attarde aux détails de la méthodologie très populaire qu'est SCRUM. Tous les aspects ayant trait à la gestion des projets de développement logiciel de SCRUM sont couverts, incluant l'avant-jeu, le jeu (développement) et l'après-jeu. Les détails de comment effectuer la collecte des exigences, comment créer des équipes de projets, comment gérer les problèmes, risques et changements sont discutés dans le cadre d'une implémentation réelle. Si vous voulez utiliser SCRUM, alors ce cours est pour vous.

Tarifs

- Tarification: \$3,750/person
- Rabais de 10% lorsque vous inscrivez 3 personnes.

Plan de cours

Le cycle de vie du développement des systèmes (SDLC)

Le cycle de vie du développement des systèmes : Une perspective historique

Aperçu des méthodologies de développement

Méthodologies en cascade

Méthodologies itératives

Méthodologies agiles

Comparaison des méthodologies : Waterfall, Iterative, Spirale et SCRUM

Scrum et la gestion de projet

Développement orienté objet et SCRUM

À propos du développement orienté objet

Application des méthodologies au développement orienté objet

Ce qu'est et n'est pas SCRUM

Les problèmes rencontrés : Comment SCRUM les aborde

Facteurs environnementaux affectant le développement de logiciels

Avantages et inconvénients de Scrum

Les fondements de Scrum

Les exigences complexes et le SDLC

Le besoin de flexibilité

Tolérance au changement et évolution des produits livrables

La méthodologie agile SCRUM

Principes et stratégies de base

Processus empiriques et adaptatifs

Considérations relatives à la publication de produits SCRUM

Le cycle de vie du processus Scrum

Aperçu du cycle de vie du processus Scrum

Rôles de Scrum : Qui est responsable de quoi ?

Avant le jeu

Jeu : L'art du sprint

Jeu d'après-match :

Scrum Phase I : Planification préalable

Listes complètes du backlog

Définition de la date de livraison

Définition des fonctionnalités spécifiques à la version

Sélection de la version qui sera immédiatement développée

Mise en correspondance des paquets de produits avec les éléments du backlog dans la version sélectionnée

Formation de l'équipe ou des équipes de projet pour la nouvelle version.

Évaluation des risques et contrôles

Examen et ajustement éventuel des éléments du backlog et des paquets de produits

Validation ou resélection des outils et de l'infrastructure de développement

Estimation du coût de la version

Formation et déploiement

Validation de l'approbation de la direction et du financement

Scrum Phase I : Architecture du système et conception de haut niveau

Éléments du carnet de commandes

Le modèle du domaine

Affiner l'architecture du système

Identifier les problèmes ou les questions

Réunion de révision de la conception

Réaffectation des modifications

Phase II de Scrum : Le sprint

Qu'est-ce qu'un sprint ?

Le sprint Agile

Caractéristiques et livrables d'un sprint

Développer

Emballer

Réviser

Ajuster

La revue du sprint

Les participants

De quoi discute-t-on pendant l'examen ?

Modifier la façon dont un élément du carnet de commandes est mis en œuvre

Ajouter de nouveaux éléments au carnet de commandes

La prochaine réunion de révision

Phase III de Scrum : Clôture

Aperçu de la clôture

Appel de la direction

Test du système

Documentation utilisateur

Matériel de formation

Marketing

Contrôles de Scrum

Aperçu des contrôles Scrum

Backlog

Publication/amélioration

Paquets

Changements

Problèmes

Risques

Solutions

Problèmes

Scrum avancée

Créer des équipes transversales et autonomes

Scrum pour les projets d'entreprise

Développement du cycle de vie complet avec Scrum

Scrum pour des équipes multiples, des produits multiples

Scrum avec des équipes distribuées

Pratiques d'ingénierie pour Scrum

Pratiques de test pour Scrum

Approches de conception évolutive pour Scrum

Support d'outils pour Scrum

Scrum dans les environnements formels

Adopter et soutenir Scrum

Questions organisationnelles

Travail et compétences de l'équipe

Comment introduire Scrum

Gérer l'adoption de Scrum

Optimisation de Scrum

Anti-modèles de Scrum

Une étude de cas complète
