



Scrum Master level 2

Scrum Master level 2

durée : 2 jour(s)

code formation : PSM

Description :

Notre formation SCRUM Master level 2 prépare en 2 jours à la certification Professional Scrum Master level 2 (PSM 2)

Pré-requis :

Être certifié PSM 1

Programme :

Le framework Scrum vu du Scrum Master (implication, limites d'intervention, trucs et astuces...)

- | Préparation pour l'action
- | Mise en place du projet (Vision, constitution équipe...)
- | Capture des exigences, structuration et valorisation métier (User Story, EPIC, Thème...)
- | Définition du Done et du Ready
- | Robustesse des exigences (3C, INVEST, GWT...)
- | Constitution du Backlog et mesure de la robustesse (DEEP...)
- | Mesure de la « capacité » du Product Owner et des équipiers
- | Release Planning Meeting
- | Définition de la Road Map et de la stratégie de Release et de Sprint
- | Estimation collective (Planing Poker) et priorisation du backlog Produit
- | Impacts possible d'un planning poker partiel sur la suite du projet
- | Sprint Planning Meeting
- | Définition de la stratégie du Sprint (but, capacité...)
- | Estimation collective complémentaire (Planing Poker)
- | équilibrage du backlog de sprint (objectifs SMART...)
- | Modération des relations entre Product Owner et Equipes (sur ou sous engagement...)
- | Découpage des Users Stories en Taches, conception de groupe
- | Sprint
- | Constitution et gestion des radiateurs d'information
- | gestion des artefacts (Scrum Board, Objectifs du sprint, BurnDown...)
- | Vérification de la bonne réalisation des travaux (respect des consignes et des priorités, respect du Done...)
- | Préparation de la communication (support sprint review, Artefacts...)
- | Dynamique de groupe (levée des blocages, efficacité du dialogue entre les acteurs...)
- | Préparer la sortie du sprint
- | Gérer les problèmes qui peuvent y être liés (qualité, US non terminées...)

Impacts sur les indicateurs et la communication

Stand Up Meeting

Rendre compte de l'avancement (animation du rituel, émergence des non-dits...)

Mise à jour des artefacts (ScrumBoard, BurnDown...)

Mesurer la cohérence et la performance du groupe (niveau d'entraide, signaux faibles ou forts de dégradation de situation...)

Sprint Review

Logistique et Objectifs de la réunion (Qui, Quant, Quoi ?)

Présentation des travaux (démon, Q/R,...)

Présentation des indicateurs (Tenue des Objectifs, BurnDown et BurnUp, vitesse tendancielle...)

Que faire quand la Sprint Review est difficile (Risque à monter, Absence utilisateur, s...)

Sprint Retrospective

Logistique et Objectifs de la réunion (Qui, Quant, Quoi, ?)

Introspection positive (Ground Rules, participation active...) mais exhaustive (pas de non-dits, gérer les conflits potentiels...)

Décisions d'amélioration et prise en compte pour la suite du projet

Vision « théorique » du Rôle et des Devoirs du Scrum Master

Analyse « Fiche de poste »

Relation avec le Product Owner, les développeurs, les parties prenantes au projet...

Cumul de fonctions (possibilité et limites des modèles d'organisation)

Au-delà de l'ingénierie du logiciel Agile

Garantir le respect des valeurs et des principes Agiles (au sein et aux frontières de l'équipe)

Supporter l'excellence par l'application de pratiques de développement (TDD, Pair Reviewing, Intégration Continue...)

Retour sur la Vision des Rôles et des Devoirs du Manager Agile

Actualisation « fiche de poste »

Positionnement raisonné vis-à-vis des autres rôles

Les points de vigilance

La maison hantée (serious game)

Organisation des stagiaires en plusieurs groupes par fonction (Product Owner, Scrum Master et Equipe)

Réalisation en quelques itérations d'un projet de construction d'une habitation en Lego.

Assigner un comportement particulier (en secret) au Product Owner (laxiste, rigoureux, pas disponible...)

Assigner quelques équipiers (geek, lent...)

Relever du Scrum Master à l'issue de chaque itération

Expliquer les actions qu'il a entreprises pour en limiter l'impact (si nécessaire)

Le déroulement et le déroulement des sprints

Viser une application la plus complète possible des concepts Scrum (Rôles, Rituels, Artefact...)

Respect des valeurs et des principes Agiles.

Rétrospective

Reflexion des stagiaires sur les points maitrisés ou oubliés et ceux qui pourraient être optimisés