

Professional Scrum Developer I (PSDI)

Description de la formation

La première approche de gestion de projet de développement itératif date de 1986. L'approche Scrum a été proposée en 1993 et est devenue depuis plusieurs années maintenant, l'approche la plus utilisée, documentée et éprouvée.

Cette formation vous permettra d'appréhender le rôle de développeur et membre d'une Scrum Team en découvrant le Framework Scrum, les pratiques qualité ainsi que les mesures essentielles pour une livraison de valeur continue. Vous préparerez également la certification officielle **Professional Scrum Developer I (PSDI)**. Après la formation, vous recevez un code unique pour passer l'examen en ligne sur Scrum.org.

Objectifs pédagogiques

- › Comprendre le Framework Scrum.
- › Partager les bonnes pratiques de développement.
- › Intégrer des techniques et stratégies de test.
- › Découvrir des outils pour bâtir un pipeline de livraison continue.
- › Maîtriser les mesures de qualité du code définies par Scrum.
- › Préparer la certification Professional Scrum Developer I (PSDI).

Prérequis

- › Bonne maîtrise de l'anglais (examen de certification Scrum.org en anglais).

Modalités pédagogiques

- › **Modalité** : Formation réalisée en présentiel ou en distanciel selon la formule retenue.
- › **Méthode** : La formation se déroule entre 40% de théorie et 60% de pratique. Le formateur partage des points théoriques et des cas concrets, lance des discussions et échanges entre les stagiaires et propose des jeux / outils en relation avec le contenu et des mises en pratique.
- › **Support de formation** : Le support de formation utilisé par le formateur est remis au stagiaire à l'issue de la formation.

Modalités techniques

- › En format présentiel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'un vidéoprojecteur (ou TV), de tableaux blancs et de jeux / d'outils pédagogiques.
- › En format présentiel, le stagiaire n'a besoin d'aucun support particulier pour suivre la formation.
- › En format distanciel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'une plateforme de visioconférence et d'outils collaboratifs numériques.
- › En format distanciel, le stagiaire a besoin d'avoir une bonne connexion internet et d'un ordinateur équipé d'une webcam et d'un micro.

Code

AGI050

Durée

2 jours (14 heures)

Nombre de participants

Entre 4 (minimum) et 12 (maximum) participants.

Profil des stagiaires

Membres d'équipe (développeurs, testeurs, QA, ...) travaillant avec le Framework Scrum.

Sanction de la formation

- › Attestation de fin de formation.
- › Examen pour la certification PSDI en ligne sur Scrum.org.

Accessibilité

Accessible pour les personnes en situation de handicap et aménagement possible en fonction du type de handicap (prévenir avant le début de la formation).

Modalités et délais d'accès

10 jours minimum avant la formation pour une demande de prise en charge.

Modalités de suivi et d'évaluation

- › Evaluation préalable.
- › Evaluation de fin de formation sous forme de test (QCM) afin de valider l'acquisition des compétences et des connaissances.
- › Remise d'un voucher pour le passage du test pour la certification PSDI.
- › Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de formation.
- › Feuille d'émargement signée par le(s) stagiaire(s) et le formateur, par demi-journée de formation.
- › Attestation de fin de formation.
- › Evaluation de suivi à froid (+ 1 mois).

Intervenant

Romain est **Coach Agile, Lean & Management 3.0 | Coach Professionnel certifié** depuis plusieurs années. Il accompagne à tous les niveaux de l'organisation et est passionné par le développement de l'humain.

<https://www.linkedin.com/in/romainolives/>

Tarifs

- › Interentreprises : 900,00 € HT
- › Intra-entreprise : sur demande

IHMISEN

SAS au capital de 2.000 euros | Siège social : 5 impasse du Carlit 31490 Lègevin | N° SIRET : 91274766400015
N° TVA : FR31912747664 | Code APE : 7022Z | NDA : 76311232431 (auprès du préfet de région Occitanie)
+33 (0)6 88 28 29 62 | <https://www.ihmisen.com/>

Contenu de la formation

JOUR 01

INTRODUCTION

- › Accueil
- › Les règles, horaires et éléments logistiques
- › Recueil des attentes
- › Icebreaker

LE POINT DE DEPART DE L'AGILITE (RAPPELS)

- › Genèse de l'agilité & limites des méthodes traditionnelles
- › Esprit Lean-Agile
- › Le Manifeste Agile (valeurs & principes)
- › Atelier : Les principes & valeurs agiles
- › La galaxie des Frameworks Lean-Agile

LE FRAMEWORK AGILE SCRUM

- › Livraisons itératives et incrémentales
- › Piliers & Valeurs de Scrum
- › Organisation de l'équipe : la Scrum Team
- › Artefacts & Rituels de Scrum
- › Atelier : Mise en œuvre

LES BACKLOGS

- › Le Product Backlog
- › Le Sprint Backlog
- › Epic, Theme & User Story

LE RÔLE DU DEVELOPPEUR VS SCRUM

- › Le Product Backlog comme point de départ
- › Product Backlog Refinement
- › Les éléments du Sprint Backlog
- › L'estimation relative
- › Atelier : Estimation
- › Definition of Ready
- › Definition of Done
- › Les cérémonies techniques

LES BONNES PRATIQUES DE DEVELOPPEMENT

- › Pair Programming
- › Standards de développement
- › Types d'architectures
- › Refactoring, Code Review & Clean Code (DRY, YAGNI, SOLID, ...)
- › Atelier : Kata Potter
- › Intégration continue
- › Traitement des bugs

JOUR 02

INTRODUCTION

- › Retour sur le jour 01
- › Quiz

STRATÉGIE DE TESTS

- › Vue d'ensemble
- › Stratégie de tests Agile
- › Tests unitaires
- › Test-Driven Development (TDD)
- › Atelier : FizzBuzz
- › Acceptance Test-Driven Development (ATDD)
- › Atelier : Story tests
- › Behaviour Driven Development (BDD)
- › Différences entre ATDD, TDD et BDD

ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT

- › Application Lifecycle Management (ALM)
- › Plateforme de travail collaboratif
- › Gestion de configuration
- › Outils de tests unitaires
- › Mesures de qualité du code
- › Refactoring
- › Ouverture à DevOps

LA CERTIFICATION PSDI

- › Documents utiles
- › Conseils pour préparer la certification
- › Conseils pendant la certification
- › Examen blanc et correction commentée

CONCLUSION

- › Question & Réponses
- › Mot de la fin