

# Classe de maître sur la méthode Agile (SCRUM) en développement de jeux vidéo avec Clinton Keith!

## Formation offerte en anglais seulement

Cette formation, à la fois théorique et pratique, fournit les principes fondamentaux, les pratiques et outils SCRUM pouvant être appliqués à toute taille de projet de développement de jeux vidéo. Ainsi, le participant apprendra les pratiques SCRUM qui ont fait leur preuve en gestion de projets de développement de jeux vidéo. Après avoir complété cette formation de 2 jours, chaque participant recevra la certification « ScrumMaster »! De plus, cette formation permet au participant d'accumuler 14 unités de développement professionnel (PMP).

<b>PUBLIC VISÉ //</b>	Producteurs, directeurs, gestionnaires de projets, chefs d'équipe, etc.
<b>ADMISSIBILITÉ //</b>	cette formation s'adresse aux entreprises œuvrant dans l'industrie du jeu vidéo au Québec, <a href="#">voir la politique d'inscription</a> .
<b>FORMATEUR //</b>	Clinton Keith, entraîneur certifié Scrum et consultant de réputation internationale de la méthode Agile dans l'industrie du jeu vidéo.
<b>MÉTHODOLOGIE //</b>	Présentation interactive du formateur avec les participants, exercices et prise de notes. La formation sera offerte en anglais. Le participant doit prévoir un ordinateur portable ou du papier pour prendre des notes. L'usage de cellulaires et la gestion de courriels ne sont pas permis dans la classe et les appels urgents devront être gérés à l'extérieur de la classe.
<b>DURÉE //</b>	14 h sur 2 jours
<b>HORAIRE //</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 h 15 : arrivée, petit déjeuner (inclus)</li> <li>• 9 h : début de la formation</li> <li>• 10 h 30 - 10 h 40 : pause-café</li> <li>• 12 h - 13 h : lunch (inclus)</li> <li>• 14 h - 14 h 10 : pause-café</li> <li>• 15 h - 15 h 10 : pause-café</li> <li>• 17 h : fin de la formation</li> </ul>
<b>MATÉRIEL //</b>	Les participants recevront les documents pédagogiques avant la formation. Voir ci-dessous, pour accéder à la biographie de Clinton Keith, aux objectifs d'apprentissage et au contenu du cours.
<b>CALENDRIER //</b>	<b>MONTREAL //</b> 26 et 27 janvier 2012 – 8 h à 17 h
<b>LIEU DE FORMATION //</b>	<b>CRIM //</b> 405, av. Ogilvy, bureau 101, Montréal
<b>COÛT PAR PARTICIPANT //</b>	1 375 \$ taxes incluses, montant payé lors de l'inscription - 280 \$ remboursement du salaire de l'employé après la formation = <b>1 095 \$ coût de la formation après remboursement</b> valeur réelle sans financement : 1 650 \$ <b>Faites vite, les places sont limitées!</b>



### SUJETS PRÉSENTÉS

#### Overview of Scrum

- Why Scrum works and what it is

#### Sprints

- Potentially shippable
- Architecture on a Scrum project
- Correct use of Release sprints

#### The ScrumMaster

- Responsibilities and mindset
- ScrumMaster as team member

#### The product owner

- Description and responsibilities

#### The Team

- Description and responsibilities

#### Product backlog

- User stories on the product backlog
- Backlog-writing workshops
- INVEST in your backlog

#### Sprint planning

- Prioritization and the sprint goal
- Sprint planning meeting

#### Meetings

- The daily scrum
- Sprint review and retrospective

#### Tracking progress

- Burndown charts and task boards

#### The team

- Composition and cross-functionality
- Organizing

#### Scalability

- The scrum of scrums
- Focus of initial sprints
- Shared vs. specific product backlogs
- Scaling the product owner

#### Introducing Scrum to your organization

N.B. Pour confirmer votre admissibilité aux formations et par le fait même votre inscription, vous devrez nous faire parvenir le [formulaire RLZ-1.S.2009](#) (Sommaire des retenues et des cotisations de l'employeur). [Voir politique d'inscription](#).



# Classe de maître sur la méthode Agile (SCRUM) en développement de jeux vidéo avec Clinton Keith! (suite)

Formation offerte en anglais seulement

## Certified ScrumMaster for Video Game Development

This two-day course not only provides the fundamental principles of Scrum, it also gives participants hands-on experience using Scrum. This course puts theory into action through extensive use of exercise and a project simulation. All exercises and discussions are specifically tailored for those working in video game development. During the course, attendees will learn why such a seemingly simple process as Scrum can have such profound effects on an organization. Participants gain practical experience working with Scrum tools and activities such as the product backlog, sprint backlog, daily Scrum meetings, sprint planning meeting, and burndown charts. Participants leave knowing how to apply Scrum to all sizes of projects, from a single collocated team to a large, highly distributed team. Upon completion of the course, each participant will be designated Certified ScrumMaster.

**PMPs:** This course counts for 14 Professional Development Units.



## You will learn

Practical, project-proven practices that have worked for numerous video game projects

- The essentials of getting a project off on the right foot
- How to write user stories for the product backlog
- How to help both new and experienced teams be more successful
- How to successfully scale Scrum to large, multi-continent projects with team sizes in the hundreds
- How to help producers, artists, designers and programmers work together effectively
- How to work with publishers and others outside the team who may not be familiar with Scrum
- Tips and tricks from an instructor with 15 years of game development experience and 5 years of experience applying Scrum to game development

## About the instructor: Clinton Keith

Clinton Keith, a Certified Scrum Trainer, is the former CTO of High Moon Studios, and Director of Product Development at Angel Studios, now Rockstar San Diego. Clinton has over 20 years of professional development experience and 14 years in video game development experience. Clinton introduced agile development methodologies to the game industry in 2003 and authored the book Agile Game Development in Scrum, which was released in 2010.



For more information, contact Clinton Keith at:

[www.ClintonKeith.com](http://www.ClintonKeith.com)