



## SCRUM MASTER

### Objectifs pédagogiques

Apprendre à gérer les relations au sein d'une équipe agile- Identifier son rôle au sein de l'équipe. Comprendre les fondamentaux et les éléments du Framework SCRUM. Apprendre la gestion de projet agile. Apprendre à faciliter efficacement des réunions agiles

Durée	Prérequis :	Public concerné :	Tarifs
2 jours (14h)	Disposer d'un minimum de connaissances des fondamentaux agiles ou des développements itératifs et incrémentaux. Bon niveau d'anglais .	Futur SCRUM Master	1 500 € HT

### Contenu de la formation

#### Introduction

- Accueil, présentation du formateur, de la démarche, des modalités de réalisation
- Présentation des participants et de leurs attentes
- Rappel des objectifs définis, validation par les participants
- Framework (cadre de travail) Agile

#### De l'approche classique à l'approche Agile

- Approches classiques
- Historique de l'agilité
- Manifeste AGILE : 12 principes, 4 valeurs

#### Scrum : un Framework Agile

- Principes fondamentaux du Scrum Guide
- Approche itérative et incrémentale
- Cycle de développement Scrum
- Les rôles
- Les événements
- Exercice

#### Les acteurs du SCRUM : Le Product Owner

- Responsabilités du Product Owner
- Définir le contenu du produit
- Planifier la vie du produit
- Collaboration avec l'équipe
- Impliquer les parties prenantes
- Participer aux revues
- Atelier pratique

#### Les acteurs du SCRUM : Le Scrum Master

- Bonne connaissance du Scrum
- Capacité à guider
- Être au service de l'équipe, faciliter le travail
- Exercice de cas



## Les acteurs du SCRUM : L'équipe Scrum

- Le dimensionnement des équipes
- Auto-organisation et pluridisciplinarité
- Les valeurs partagées, la communication et la collaboration
- Exercice

## Le Backlog

- Les différents types de Backlog, leur représentation
- L'interaction avec le Product Owner, compréhension de l'équipe
- Identification des exigences, leur valeur business, leur niveau de priorité,
- User stories, les critères INVEST, les tests d'acceptance.
- Atelier pratique

## Les événements :

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Exercice

## Les artéfacts :

- Backlog produit
- Backlog sprint
- Incrément
- Définitions du fini (done)
- Atelier pratique

## Evaluation

- Bilan et synthèse avec les participants

## Clôture du stage

- Récapitulatif
- Conseils, trucs et astuces
- Fiche d'évaluation, synthèse
- Récupération par les participants des documents réalisés et des exemples traités



## **Les méthodes et critères d'évaluation pédagogique seront déterminés**

La formation débutera par une évaluation des apprenants pour constituer des groupes homogènes en fonction de leur niveau, de leurs connaissances et de leurs attentes. Le formateur ajustera ensuite le contenu du programme pour répondre à ces besoins.

Notre approche repose sur l'utilisation de cas pratiques et de quiz tout au long de la formation, permettant ainsi de mesurer les objectifs opérationnels et évaluables des bénéficiaires en temps réel. Pour garantir que ces objectifs sont bien atteints, nous effectuons un test d'évaluation final à la fin de la formation.

Nous sollicitons également les bénéficiaires à travers des enquêtes en fin de formation, les invitant à valider eux-mêmes l'atteinte des objectifs fixés. Enfin, chaque apprenant recevra une attestation validant les compétences acquises durant la formation.

## **Les méthodes pédagogiques**

Chaque thème du programme comprendra des ateliers pratiques avec un suivi personnalisé. Les ateliers pourront être adaptés aux modèles spécifiques des participants.

## **Le suivi et les moyens pédagogiques**

Chaque participant recevra un support de formation avec les principaux thèmes illustrés par des captures d'écran et des explications. À la fin de la formation, ils repartiront avec les fichiers travaillés et les coordonnées du formateur pour un échange continu. Une feuille d'émargement signée matin et après-midi chaque jour attestera de leur présence.

## **Les moyens techniques**

Salle équipée avec un poste par personne, un tableau blanc, un paperboard, un accès wifi et un vidéo projecteur.

■