

Formation Scrum Master Certifiante

Niveau 1 (PSM1) – E-Learning Tutoré

Description de la formation Scrum Master E-Learning

Le **Scrum Master** est un des rôles clés de la **méthode agile Scrum**. Garant de l'application de la méthode SCRUM, il a un rôle tampon entre l'équipe de développement agile et tous les facteurs qui pourraient la perturber dans l'accomplissement de ses objectifs et le respect de ses engagements. À la différence d'un chef de projet classique ayant des responsabilités de management d'équipe, le Scrum Master est plus un facilitateur et un coach en devenir.

Cette **formation Scrum Master E-Learning**, en plus de mettre en relief les rôles et les qualités humaines d'un Scrum Master, propose de nombreux outils et recommandations issues d'expérience terrain. L'utilisation de nombreux Serious Games classiques de Scrum installe l'atmosphère conviviale et participative propre aux projets agiles.

Compte tenu du format « e-learning », cette formation peut être débutée à n'importe quel moment. Il n'y a pas de dates d'entrée ou de sortie fixes : les ressources seront mises à votre libre disposition dès votre inscription.

Objectifs

Objectif opérationnel :

Savoir mettre en œuvre les principes de la méthode SCRUM dans le cadre de projets de développement agile.

Objectifs pédagogiques :

À l'issue de cette **formation Scrum Master**, vous aurez acquis les connaissances et compétences nécessaires pour :

- Investir le rôle de Manager Agile
- Initier, planifier et conduire un projet selon l'approche Scrum
- Animer et coordonner les différents rituels Scrum
- Gérer les relations humaines au sein d'une équipe Agile en intégrant la dimension psychologique individuelle et collective
- Fédérer les parties prenantes
- Évangéliser l'agilité transversalement entre l'équipe de projet, la maîtrise d'ouvrage et le client final

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Ce cours Scrum Master certifiant s'adresse aux responsables de projets, responsables d'équipes, responsables du développement, responsables de produit, architectes et aux développeurs.

Prérequis :

Pour suivre cette formation Scrum Master E-Learning dans de bonnes conditions, il est nécessaire d'avoir participé à un projet informatique, d'avoir lu un ouvrage sur Scrum ou d'avoir participé à la formation Introduction à Scrum et aux méthodes Agile (DIMA).

Contenu du cours Scrum Master E-Learning

Le cadre Scrum

Le Manager Agile (Scrum Master) : rôle, fonctions et responsabilités

Les qualités d'un bon Scrum Master

Ses compétences, ses challenges

Passer du leadership charismatique (centré sur soi) au « servant leadership » (au service de son équipe)

Points de divergence et de convergence avec le Product Manager

Pour bien commencer : établir un diagnostic systématique de l'organisation

Identifier les « architectures organisationnelles invisibles » préexistantes

L'équipe Scrum

Les différents rôles de l'équipe Scrum : Product Owner, Developer, équipe de développement...

Interactions et complémentarités

Le dimensionnement des équipes

La notion d'équipe étendue

Les valeurs partagées, la communication et la collaboration

Atelier : Comment constituer la « dream-team » idéale

Sur la base d'un outil issu du Framework du management 3.0 (Competency Matrix) les stagiaires seront amenés à réfléchir sur les « talents » (compétences fonctionnelles, techniques et organisationnelles) nécessaires à l'équipe en cours de constitution pour réaliser le produit attendu. Puis à réfléchir à la constitution de l'équipe (quel liste de membre) nécessaire pour assurer sa capacité à être autonome (pluridisciplinarité) et auto organisée (répartition du qui fera quoi)

Le rythme

Daily Scrum, Sprint, Releases

L'importance des rituels

Feedback et respiration

Investir le rôle de Manager Agile

Gestion des relations humaines au sein d'une équipe Agile

Rappel de l'état d'esprit « Agile »

Framework évolutif plutôt que méthodologie définie

Savoir-faire prendre des décisions par l'ensemble de l'équipe pour obtenir une meilleure adhésion



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Développer implication et engagement par la mobilisation de tous

Identifier les attitudes encouragent la coopération et celles qui la diminuent

Apprendre à faire fonctionner son équipe en mode coopératif

Atelier

Mise en situation autour d'un atelier (Bateau Agile) qui permet au Scrum Master de valider la compréhension du ou des objectifs définis par l'équipe, d'identifier les freins et les leviers d'action, d'identifier les pistes d'amélioration pour contrer les freins ou les faiblesses, et enfin d'optimiser les forces et les leviers d'action du projet.

Conduire un projet en tant que Scrum Master

Le backlog produit

Les différents types de backlog, leurs représentations

L'interaction avec le product owner, compréhension de l'équipe

Former à l'identification les exigences, leur valeur business, leur niveau de priorité, le modèle de Kano

User stories, les critères INVEST, les tests d'acceptance. Le formalisme BDD

Atelier

Écriture de User Stories, Business Value Game

La planification

Release planning, Choisir le bon rythme, évaluer le nombre de sprints

Le rôle du Scrum Master pendant les réunions de release planning

Faciliter les réunions de sprint planning

Extraire le sprint backlog du backlog produit, périmètre d'un sprint

Coaching sur l'analyse des user stories avec l'équipe

L'implication de tous les intervenants, les engagements de l'équipe

Techniques d'estimation, les story points, les ideal days, la vélocité le planning poker

Atelier

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghri - Hammam Sousse 4011 – Tunisie



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Planning poker pour l'estimation

Exécution des sprints

Caractéristiques des Sprints et Workflow, l'importance des délais

Les besoins au démarrage, importance de la mise en place de l'environnement, choix des outils,

Le sprint 0

Accompagner les daily meetings, retour sur la notion de terminé, mise à jour du ScrumBoard

Motivation et augmentation des capacités de l'équipe, protéger l'équipe des perturbations

Aider à maintenir les burdow charts, la gestion des écarts, le reporting

Démontrer l'avancement et organiser la progression

Préparer le Sprint Review avec le Product Owner

Co-Animer le Sprint Review, réussir la démonstration, faciliter les échanges

Tenir compte des feedbacks des parties prenantes pour aider l'équipe à optimiser le product backlog et le contenu des prochaines itérations

Atelier

FeedBack, Conversation Structurée

Serious game : Les dés sont jetés

L'objectif de ce « serious game » est d'immerger les stagiaires dans un projet à réaliser en un maximum de 4 itérations où ils devront en équipe générer le maximum de valeur possible à partir base d'un backlog déjà figé et valorisé en Business Value.

Le « jeu » comprend deux grandes phases et un nombre certain d'aléas reproduisant la vie d'un projet complexe en environnement complexe...

- La priorisation du product backlog après estimation relative de la complexité des histoires
- La réalisation des itérations avec les rituels Scrum (Planning, exécution, demo et retro) et les artefacts (kanban, BurnUp,...)

Préparation à la certification Professional Scrum Master

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghrrir - Hammam Sousse 4011 – Tunisie

Rappels sur les conditions précises de l'examen (temps, modalité, résultats, etc.)

Examen blanc corrigé tous ensemble

Astuces du formateur pour glaner des « points faciles »

Révision des points clés sur les confusions classiques

Questions / Réponses