



FICHE PROGRAMME D'UNE ACTION DE FORMATION

Réf: **FORM.FINC.02**

Version : 05

Date d'application : 09/06/2020

Thème : Professionnel Scrum Master & Professional Scrum Product Owner

Population cible :

Année :

2	0	2	4
---	---	---	---

- Chefs de projet,
- Analystes, architectes et consultants,
- Chefs de projet MOE et MOA,
- Toute personne pouvant être impliquée dans un projet agile
- Développeurs et membres d'équipes de réalisation

Objectifs de formation :	Objectifs pédagogiques : Permettre aux participants de :	Nb. d'h animées par formateur	
		Nom et prénom d formateur	Nb. d'heures
Cette formation apporte les outils essentiels à la compréhension des enjeux de l'agilité et à la mise en place réussie des pratiques de Scrum dans le cadre de projets .	- Comprendre les principes et valeurs de l'agilité - Appréhender les principes de fonctionnement d'un projet Scrum - Comprendre les différents rôles dans un projet Scrum - Ecrire des User Stories et leur donner une valeur business - Estimer la charge de développement d'une story - Mettre en oeuvre les techniques et outils nécessaires pour un projet Scrum - Comprendre l'importance du rôle du Product Owner et Scrum Master dans un projet Scrum. - Comprendre la manière dont Scrum fait collaborer les différents intervenants d'un projet (planification des Sprints, les revues et rétrospectives) - Se préparer à la certification PSM (Professional Scrum Master) - Se préparer à la certification PSPO		18 h

Jours	Contenus/ Concepts clés à aborder	Méthodes, moyens pédagogiques et équipements	Durée (Heure)	
			Théorique	Pratique
Jour 1	L'agilité • Pourquoi l'agilité : des nouveaux besoins, les motivations, une culture, les principes, quels bénéfices ? • Le Manifeste Agile et les 12 principes. • Ses champs d'application.	Exposé théorique et participatif avec vérification de la compréhension via des exercices (QCM) et des « serious game ».	3h	3h



FICHE PROGRAMME D'UNE ACTION DE FORMATION

Réf: **FORM.FINC.02**

Version : 05

Date d'application : 09/06/2020

	Le Scrum Guide • Théorie de Scrum : processus empirique, les piliers, les valeurs • Scrum. • Les artéfacts : Incrément, Product Backlog, Sprint Backlog, Definition of Done. • Vue globale des événements et notion de Sprint. • Les événements : Sprint Planning, Daily Sprint, Sprint Review, Sprint Retrospective. • Les rôles : l'équipe Scrum, le Product Backlog, le Scrum Master, l'équipe de développement.			
Jour 2	Le Scrum Master • Responsabilités • Compétences souhaitées du ScrumMaster • Choisir le ScrumMaster d'une équipe • Conseils pour progresser dans le rôle • Le Scrum Master et les événements • et rôle de coaching du Scrum Master		3h	3h
	Le Product Owner • Qualités et compétences. • Les relations avec les parties prenantes. • Le cumul des "mandats". • Choisir le bon Product Owner. • Le pilotage par la valeur • Les activités du Product Owner Mise à l'échelle • Quelques règles. • Scrum de scrum. • Nexus. SAFe.			
Jour 3	ATELIER : des jeux, des exercices, des visuels et d'autres éléments utiles aux équipes Scrum : • « Le Product Backlog » Ecrire les User Stories et leurs tests de recette • « Estimation des besoins par la complexité « Planning Poker » • « BurnUpChart : Graphique de la Valeur Acquise • « PO entre Identification des Personnas » « Vision (Vision Canevas vs. Product Canevas)		3h	3h



**FICHE PROGRAMME
D'UNE ACTION DE FORMATION**

Réf: **FORM.FINC.02**

Version : 05

Date d'application : 09/06/2020

Total

9 h

9 h

Méthodologie et outils d'évaluation : Exercices et QCM

NB : Fiche à établir par la structure de formation et doit obligatoirement être visée par le(s) formateur(s)

**Signature et cachet de
l'organisme de formation /
entreprise***



**signature du (des)
formateur(s)**