

Scrum Master (PSMI)

Description de la formation

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 permet de préparer et de passer la certification **Professional Scrum Master niveau 1 (PSMI)**. Après la formation, vous recevez un code unique pour passer l'examen en ligne sur Scrum.org.

Objectifs pédagogiques

- › Appréhender le rôle de Scrum Master.
- › Identifier la place du Scrum Master au sein de l'équipe Scrum.
- › Se préparer à la certification Professional Scrum Master (PSM1).

Prérequis

- › Bonne maîtrise de l'anglais (examen en anglais).
- › Une sensibilisation aux méthodes Agile est un plus.
- › Lire le Scrum Guide au préalable est un plus.

Modalités pédagogiques

- › **Modalité** : Formation réalisée en présentiel ou en distanciel selon la formule retenue.
- › **Méthode** : La formation se déroule entre 50% de théorie et 50% 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 aura besoin d'avoir une bonne connexion internet et d'un ordinateur équipé d'une webcam et d'un micro.

Code

AGI030

Durée

2 jours (14 heures)

Nombre de participants

Entre 3 (minimum) et 12 (maximum) participants.

Profil des stagiaires

Scrum Master, Développeur, Chef de projet, AMO, ...

Sanction de la formation

- › Attestation de fin de formation.
- › Examen pour la certification PSM1 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.
- › Autoévaluation des acquis au cours des exercices et mises en pratiques au cours de la formation.
- › Remise d'un voucher pour le passage du test pour la certification PSM1.
- › 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.

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.

[in https://www.linkedin.com/in/romainolives/](https://www.linkedin.com/in/romainolives/)

Tarifs

- › Interentreprises : 800,00 € HT
- › Intra-entreprise : sur demande

Contenu de la formation

JOUR 01

PRESENTATION

- › Rappel sur l'agilité
- › Le Framework Scrum

LES 3 ROLES DE LA SCRUM TEAM

- › Product Owner, Scrum Master et équipe de développement
- › Identifier les interactions du Scrum Master avec son environnement

EXECUTION & ACCOMPAGNEMENT DE SPRINT

- › Planification, estimation & priorisation
- › Les indicateurs de projet
- › Epic, Theme & User Story
- › La rédaction des User Stories
- › Product Backlog
- › Sprint Backlog
- › La définition de « Done »

JOUR 02

LES REUNIONS

- › Sprint Planning
- › Daily Meeting
- › Sprint Review
- › Retrospective

PREPARER LA CERTIFICATION

- › Entraînement basé sur des questions liées à la certification
- › Conseils pour réussir sa certification