

# Devenir Scrum Master – Certification PSM1

**Pré-requis :** disposer d'aptitudes relationnelles ; connaître les fondamentaux de la culture Agile ; avoir un niveau d'anglais suffisant pour comprendre les termes utilisés et passer la certification. Avoir lu le SCRUM Guide est préférable.

**Public visé :** Chefs de projets, futurs Managers Agiles (Scrum Master), ...

**Participants :** de 1 à 8 participants maximum

**Durée de la formation :** 14.0 heures

**Rythme :** Temps plein

**Format :** À distance ou Présentiel

**Modalités d'évaluation :** Etude de cas,  
Test d'évaluation des compétences, Cas pratiques

Type de formation	Durée	Tarif
Inter-Entreprise	14h	1 550 € *
Intra-Entreprise **	14h	Nous consulter **

*\* Prix Inter HT / personne, Prix Intra HT / groupe.*  
**Passage de la certification inclus**  
*\*\* Nos formations sont ouvertes toute l'année (contactez-nous)*

**WerinGroup** – 22 rue de la pépinière -75008 Paris  
Céline ROUHIER  
[rouhier@weringroup.com](mailto:rouhier@weringroup.com)  
06.43.47.14.15

## OBJECTIFS DE LA FORMATION ET COMPÉTENCES VISÉES

- Comprendre pourquoi l'Agilité
- Acquérir le vocabulaire SCRUM
- Comprendre le cadre SCRUM.
- S'approprier le rôle du SCRUM Master dans l'équipe et dans l'organisation.
- Avoir les bases pour commencer SCRUM.

## METHODES ET MOYENS D'EVALUATION

- Evaluation des acquis à chaque fin de séquence par le biais d'exercices et QCM
- Remise d'une attestation de fin de formation validant les objectifs
- Questionnaire de satisfaction en fin de formation
- Préparation à l'examen et Certification PSM1 (en option)

A l'issue de la formation vous recevrez un voucher pour vous permettre d'obtenir votre certification auprès de scrum.org. La certification consiste en un QCM de 80 questions à faire en une heure. La certification est en anglais. Il faut obtenir un score de 85%. La certification PSM1 permet d'accéder à la formation PSM2 et la certification PSM2.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES UTILISÉES ET DESCRIPTIF DE LA FORMATION

- Le support de la formation théorique est remis en début de session
- Approche active via des exposés et des mises en situations
- Présentation de cas avec une mise en application dans le cadre d'un jeu de rôles
- Mise en commun des expériences à travers des situations actuelles et du vécu en entreprise
- Intégration des concepts & approche par problèmes

### A distance :

- Accueil des stagiaires dans une salle Virtuelle (Zoom, Teams ou autres).
- Le stagiaire doit avoir un PC avec Micro et Webcam et avoir une bonne connexion Internet (pour une meilleure expérience).
- Questions orales ou écrites (QCM sur extranet et/ou Mural/Forms).
- Etude de cas, exposés théoriques, puis échanges.
- Documents, supports, quiz de formation délivrés via l'outil de classe virtuelle accessible au stagiaire

## ACCESSIBILITE HANDICAP

Nos formations peuvent être accessibles aux personnes en situation de handicap. Chaque situation étant unique, nous vous demandons de préciser à l’inscription votre handicap. Nous pourrions ainsi confirmer l’ensemble des possibilités d’accueil et vous permettre de suivre la formation dans les meilleures conditions en accord avec votre employeur. Pour toutes informations complémentaires, nous vous conseillons les structures suivantes : ONISEP, AGEFIPH et FIPHF

## PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1	
<p><b>L’agilité : Pourquoi l’agilité ?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre les problématiques du cycle en V et de la gestion traditionnelle ;</li> <li>• Les processus itératifs et incrémentaux ;</li> <li>• L’amélioration continue et le cycle de Deming PDCA ;</li> <li>• La différence entre gestion de projet et gestion de produit ;</li> <li>• Cynefin et la gestion de système complexe ;</li> <li>• Le Manifeste agile ;</li> </ul> <p><i>Atelier permettant de se mettre en situation (Dessiner/Parler sur la problématique).</i></p> <p>Echanges et rétrospective des stagiaires ;</p> <p>Vidéos sur la gestion des flux et le travail en cours</p> <p>Questionnaire QCM.</p>	<p><b>Le Guide SCRUM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La définition de SCRUM</li> <li>• Les piliers et valeurs de SCRUM</li> <li>• L’équipe SCRUM : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ L’équipe de développement</li> <li>○ Product Owner</li> <li>○ SCRUM Master</li> </ul> </li> <li>• Les événements SCRUM</li> <li>• Le Sprint</li> <li>• Sprint Planning</li> <li>• Daily SCRUM</li> <li>• Sprint Review</li> <li>• Sprint Retrospective</li> <li>• Les artifacts SCRUM</li> <li>• Product Backlog et l’engagement sur la vision du Produit</li> <li>• Sprint Backlog et l’engagement sur le Sprint Goal</li> <li>• L’incrément et l’engagement sur la Définition du Done</li> </ul> <p>Questionnaires : QCM</p>
Jour 2	
<p><b>Le rôle du SCRUM Master :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coach agile, Facilitateur, “Flow Master”</li> <li>• Quelles sont les activités du SCRUM Master ?</li> <li>• Quelques outils du SCRUM Master <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rétrospective</li> <li>○ User Story</li> <li>○ Estimation, Story Point, Wall planning, planning poker</li> <li>○ Management visuel</li> <li>○ Gestion de conflit, Gestion du changement</li> <li>○ Prise de décision</li> </ul> </li> <li>• Activités en fonction des participants (Retrospective, Prise de décision collective,)</li> </ul> <p><b>Brainstorming :</b> sur le management Visuel.</p> <p><b>SCRUM et les autres référentiels :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kanban</li> <li>• XP, eXtreme Programming</li> <li>• Agilité à l’échelle : Nexus, SAFe, LeSS</li> </ul>	<p><b>Préparation à la certification :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Petit Rappel sur SCRUM en 2 mots</li> <li>• Examen blanc</li> </ul> <p><b>Passage de certification en séance</b></p>