



**EXIN
Agile Scrum**

MASTER

Certified by


Guide de préparation

Édition 201804

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be reproduced, stored, utilized or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or otherwise, without the prior written permission from EXIN.



Table de matières

1. Overview	4
2. Conditions de l'examen	8
3. Liste des concepts de base	11
4. Bibliographie	13

1. Overview

EXIN Agile Scrum Master [ASM.FR]

Périmètre

Il incombe au Scrum Master de s'assurer que Scrum est compris et mis en pratique. Pour ce faire, un Scrum Master facilite l'adhésion de l'équipe Scrum à la théorie, aux pratiques et aux règles de Scrum.

Dans la poursuite de cet objectif, le Scrum Master doit composer avec l'apparente contradiction de son rôle en tant que *servant-leader* pour l'équipe sans pour autant avoir une quelconque autorité hiérarchique. Le Scrum Master a pour responsabilité de maximiser la productivité de l'équipe et de faciliter l'adoption et l'utilisation de Scrum par les membres de l'équipe. Un bon Scrum Master influence les autres, tant dans son équipe qu'à l'extérieur. Le Scrum Master aide les personnes externes à l'équipe Scrum à comprendre quel type d'interaction est positif pour l'équipe Scrum, et quel type ne l'est pas.

Sommaire

La certification EXIN Agile Scrum Master vise à valider à la fois vos compétences et vos connaissances sur l'Agilité et la méthode Scrum.

Le programme Agile Scrum a été conçu pour vous aider à collaborer avec vos collègues dans un but commun. Les méthodes Agile offrent une approche, aujourd'hui largement reconnue dans le monde applicatif et de plus en plus utilisée dans d'autres domaines. La mise en place d'équipes pluridisciplinaires auto-gérées ou encore la livraison par itérations successives (Sprints) de produits fonctionnels, constituent à titre d'exemple des principes fondamentaux de la démarche Agile. La certification EXIN Agile Scrum Master vise à vous aider à mettre en place une démarche Agile (ou Scrum) au sein de votre organisation en y introduisant notamment le rôle de Scrum Master.

Contexte

L'examen EXIN Agile Scrum Master fait partie du programme de qualification EXIN Agile Scrum, développé en collaboration avec des experts internationaux de l'agilité.



Groupe ciblé

Si l'approche Agile est la plus connue dans le domaine du développement de logiciels, ses principes sont de plus en plus appliqués dans d'autres types de projets. Scrum est la méthodologie Agile la plus utilisée. Elle convient particulièrement à tous les professionnels soucieux de mettre à jour leurs connaissances des dernières évolutions dans le domaine de la gestion de projet et de la gestion informatique, et particulièrement à ceux qui gèrent des projets ou participent à ces derniers. La certification est, en particulier, adaptée aux professionnels opérant dans un contexte Agile et visant l'accompagnement d'une équipe Scrum en assumant le rôle de Scrum Master.

Exigences de la certification

- Réussite à l'examen EXIN Agile Scrum Master.
- Suivi avec satisfaction d'une formation de EXIN Agile Scrum Master agréée par l'EXIN et incluant des exercices pratiques.
- Il est fortement recommandé de maîtriser la terminologie Scrum, par exemple en passant l'examen EXIN Agile Scrum Foundation.

Précisions sur l'examen

Type d'examen:	Questions à choix multiples
Nombre de questions:	40
Note de passage:	65%
Accès à des documents/notes:	Non
Matériel électronique autorisé:	Non
Durée de l'examen:	90 minutes

Les règles et règlements de l'EXIN en matière d'examens s'appliquent à cet examen.

Niveaux de la taxonomie de Bloom

La certification Scrum Master Agile de l'EXIN soumet les candidats à un test de niveaux 2, 3 et 4 selon la taxonomie de Bloom (dans sa version révisée) :

- Niveau 2 : Compréhension - une étape au-delà de la mémorisation (niveau 1). La compréhension indique que les candidats peuvent saisir ce qui est présenté et sont en mesure d'évaluer l'application de l'apprentissage à leur propre environnement. Ce type de questions vise à démontrer que le candidat est en mesure d'organiser, de comparer, d'interpréter et de choisir la description adéquate de faits et d'idées.
- Niveau 3 : Application - indique que les candidats ont la capacité d'utiliser des informations dans un contexte différent de celui dans lequel elles ont été apprises. Ce type de questions vise à démontrer que le candidat est en mesure de résoudre des problèmes dans de nouvelles situations en utilisant des connaissances acquises, des faits, des techniques et des règles d'une manière nouvelle ou différente. Les questions comportent généralement un bref scénario.
- Niveau 4 : Analyse - indique que les candidats sont aptes à disséquer les différents composants de l'information apprise afin de les comprendre. Ce niveau de la taxonomie de Bloom est principalement évalué par les exercices pratiques. Les exercices pratiques visent à démontrer que le candidat est apte à examiner et à analyser les différents composants de l'information en identifiant les motifs ou les causes, à tirer des conclusions et à trouver des preuves appuyant des généralisations.

Formation

Exercices pratiques

Des principes directeurs relatifs aux exercices pratiques et un échantillon d'exercices sont disponibles sur Partnernet à l'attention des centres de formation accrédités.

Heures de contact

16 heures de cours au minimum sont requises. Cela inclut les exercices de groupe, la préparation à l'examen ainsi que les pauses. Ne sont pas inclus: les devoirs hors temps de cours, les éventuels déplacements liés à la session d'examen, la session d'examen et les pauses déjeuners. Il est recommandé de consacrer au maximum 8 heures aux exercices pratiques. Les exercices pratiques peuvent être faits en dehors de la formation. Ils peuvent également être inclus à la formation si la durée de cette dernière est prolongée.

Estimation du temps d'étude requis

120 heures, selon les connaissances préalables. La matrice de littérature qui est fourni au chapitre 4. *Bibliografie*, fait référence à l'ensemble de connaissances testées pendant l'examen.

Formateurs

Une liste de centres de formation accrédités est disponible sur le site d'EXIN à l'adresse :
<http://www.exin.com>.

2. Conditions de l'examen

Les conditions de l'examen sont détaillées dans les spécifications de l'examen. Le tableau ci-dessous énumère les sujets du module (conditions de l'examen) et les sous-sujets (spécifications de l'examen).

Condition de l'examen	Spécification de l'examen	Pondération
1. La façon de penser Agile		15%
	1.1 Les concepts de l'agilité	5%
	1.2 Une démarche d'amélioration continue	2.5%
	1.3 Autres référentiels et méthodes Agiles	5%
	1.4 Application des principes Agile à la gestion de services IT	2.5%
2. Rôle du Scrum Master		22.5%
	2.1 Responsabilités et engagement	7.5%
	2.2 Coacher et gérer les relations avec l'équipe	7.5%
	2.3 Autres rôles (Product Owner, équipe de développement)	7.5%
3. Estimation, planification, surveillance et contrôle en mode Agile		32.5%
	3.1 Renseigner et entretenir le Product Backlog et Sprint Backlog	7.5%
	3.2 Planification Agile	5%
	3.3 Estimation Agile	10%
	3.4 Suivi et communication de l'avancement	7.5%
	3.5 Garder le contrôle	2.5%
4. Projets complexes		12.5%
	4.1 Mettre à l'échelle Scrum pour les grands projets Agile	5%
	4.2 Applicabilité de l'Agile à différents types de projets	5%
	4.3 Gestion d'Agile dans l'utilisation et l'intégration d'outils	2.5%
5. Adoption de la démarche Agile		17.5%
	5.1 Introduire Agile	7.5%
	5.2 Auto-organisation	5%
	5.3 Conditions et environnement approprié à l'Agile	5%
Total		100%

Spécification de l'examen

1. La façon de penser Agile

1.1. Les concepts de l'agilité

Le candidat est capable de...

- 1.1.1 expliquer la façon de penser Agile
- 1.1.2 expliquer comment l'agilité apporte prévisibilité et flexibilité

1.2 Une démarche d'amélioration continue

Le candidat est capable de...

- 1.2.1 expliquer comment utiliser l'amélioration continue

1.3 Autres référentiels et méthodes Agiles

Le candidat est capable de...

- 1.3.1 se souvenir d'autres référentiels et méthodes agiles: Waterfall, Crystal, Lean, XP, DSDM, DevOps

1.4 Application des principes Agile à la gestion de services IT

Le candidat est capable de...

- 1.4.1 expliquer comment appliquer les principes Agile dans la gestion des services IT

2. Rôle du Scrum Master

2.1 Responsabilités et engagement

Le candidat est capable de...

- 2.1.1 expliquer les missions et les responsabilités attachées au rôle du Scrum Master
- 2.1.2 expliquer les solutions adaptées à la résolution de problèmes
- 2.1.3 expliquer les outils à utiliser pour aider l'équipe

2.2 Coacher et gérer les relations avec l'équipe

Le candidat est capable de...

- 2.2.1 expliquer quand et comment assurer la médiation d'un conflit
- 2.2.2 expliquer comment accompagner et stimuler l'équipe
- 2.2.3 expliquer l'importance de la formation

2.3 Autres rôles (Product Owner, équipe de développement)

Le candidat est capable de...

- 2.3.1 expliquer tous les rôles de Scrum

3. Estimation, planification, surveillance et contrôle en mode Agile

3.1 Renseigner et entretenir le Product Backlog et Sprint Backlog

Le candidat est capable de...

- 3.1.1 expliquer l'importance d'une bonne Définition d'Achévé (Definition of Done)
- 3.1.2 créer et reconnaître de bonnes User Stories
- 3.1.3 expliquer comment maintenir le Product Backlog et y ajouter des Items de Product Backlog

3.2 Planification Agile

Le candidat est capable de...

- 3.2.1 expliquer la planification itérative dans tout le processus de planification: Roadmap, Release et Sprint
- 3.2.2 expliquer le rôle du Scrum Master dans tout le processus de planification: Roadmap, Release et Sprint

3.3 Estimation Agile

Le candidat est capable de...

- 3.3.1 expliquer quand et comment faire l'estimation en utilisant les story points et les journées et heures idéales
- 3.3.2 expliquer comment mener une séance de planification, avec ou sans poker de planification
- 3.3.3 reconnaître les erreurs dans les estimations
- 3.3.4 expliquer comment calculer le retour sur investissement (ROI)

3.4 Suivi et communication de l'avancement

Le candidat est capable de...

- 3.4.1 identifier les obstacles, les écarts, les barrages et autres difficultés qui influencent l'avancement de façon positive ou négative
- 3.4.2 décrire comment créer des moyens de diffusion d'informations, comment les interpréter et réagir face à leurs résultats
- 3.4.3 expliquer les méthodes de suivi fréquemment utilisées (Graphique d'avancement, vélocité, etcetera.)

3.5 Garder le contrôle

Le candidat est capable de...

- 3.5.1 expliquer comment gérer les problèmes, les bugs et la communication vers des personnes extérieures à l'équipe

4. Projets complexes

4.1 Mettre à l'échelle Scrum pour les grands projets Agile

Le candidat est capable de...

- 4.1.1 expliquer l'utilisation du Product Backlog dans un contexte de grand projet
- 4.1.2 expliquer comment adapter l'Agile à des équipes plus larges en utilisant "Scrum-of-Scrums"

4.2 Applicabilité de l'Agile à différents types de projets

Le candidat est capable de...

- 4.2.1 expliquer dans quels cas l'Agile n'est pas utilisable
- 4.2.2 identifier les limites pour une équipe Scrum

4.3 Gestion d'Agile dans l'utilisation et l'intégration d'outils

Le candidat est capable de...

- 4.3.1 expliquer quels outils peuvent aider une équipe à adopter et utiliser l'Agile et ainsi augmenter la qualité du processus de développement

5. Adoption de la démarche Agile

5.1 Introduire Agile

Le candidat est capable de...

- 5.1.1 expliquer quelles activités de gestion de projet sont importantes à prendre en compte dans le plan de transition
- 5.1.2 expliquer quelles étapes sont importantes dans la transition
- 5.1.3 expliquer comment gérer la résistance au changement

5.2 Auto-organisation

Le candidat est capable de...

- 5.2.1 expliquer ce que signifie l'auto-organisation et la façon dont la gestion de projet est partagée
- 5.2.2 définir ce que signifie une équipe pluridisciplinaire

5.3 Conditions et environnement approprié à l'Agile

Le candidat est capable de...

- 5.3.1 expliquer les changements culturels à réaliser avant d'adopter l'Agile
- 5.3.2 décrire les changements physiques à effectuer avant d'adopter l'Agile

3. Liste des concepts de base

Ce chapitre dresse une liste des termes que les candidats sont censés maîtriser à l'issue de la formation.

Prière de noter que la connaissance seule des termes ci-après ne suffit pas lors de l'examen ; le candidat doit impérativement comprendre les concepts que recouvre chacun de ces termes et être en mesure de citer quelques exemples.

Anglais	Français
Affinity estimation	Estimation d'affinité
ADAPT (Awareness, Desire, Ability, Promote and Transfer)	ADAPT (Awareness (prise de conscience), Desire (envie), Ability (aptitude), Promote (promotion), Transfer (transmission))
Agile Manifesto	Manifeste Agile
Burn-Down (bar) chart	Graphique d'avancement Burn-Down (Burn-Down (bar) chart)
Champion skeptic	Champion Sceptique
CMM Key Practice Area (KPA)	CMM Key Practice Area (KPA)
Coach	Coach
Commitment	Engagement
Conserver	Conservateur
Continuous integration	Intégration continue
Crystal	Crystal
Customer	Client
Customer Relationship Management System (CRM)	système de gestion de la relation client
Customer Service Management System	Système de gestion du service client
Daily Scrum	Daily Scrum (Mêlée quotidienne)
Definition of Done (Done)	Définition d'achevé (Definition of Done)
DevOps	DevOps
Diehard	Irréductible
Distributed team	Équipe répartie
DSDM	DSDM
Elapsed time	Temps écoulé
Enterprise Transition Community (ETC)	Groupe de Transition d'Entreprise
Epics	Épopées (Epics)
Escaped defect	Défaut négligé
Estimation	Estimation
Extreme programming (XP)	Extreme programming (XP)
Follower	Suiveur
Gantt Chart	Diagramme de Gantt
Ideal hours/ Ideal days	Journées/heures idéales
Improvement Community (IC)	Groupe d'Amélioration
Increment	Incrément
Information radiator	Diffuseur d'information

Internal coaching	Accompagnement interne
Internal Rate of Return (IRR)	Taux de rendement interne (IRR)
IT Service Management (ITSM)	IT Service Management (ITSM)
ITIL	ITIL
Lean	Lean
MoSCoW	MoSCoW
Net Present Value (NPV)	Valeur actuelle nette (NPV)
Originator	Initiateur
Pair programming	Programmation en binôme (Pair programming)
Planning	Planification
Planning onion	Oignon de planification
Planning poker	Poker de planification
Pragmatist	Pragmatique
Product Backlog	Product Backlog
Product Backlog Item (PBI)	Item de Product Backlog
Product Owner	Product Owner (Propriétaire de produit)
Refactoring	Réusinage de code (Refactoring)
Release Burn Up	Burnup de release
Release Burn-Down (bar) chart	Burndown de release
Release planning	Planification de release
Resistance	Résistance
Return on Investment (ROI)	Retour sur investissement (ROI)
Saboteur	Saboteur
Scrum	Scrum
Scrum Master	Scrum Master
Scrum-of-Scrums	Scrum-of-Scrums
Skeptic	Sceptique
Splitting teams	Répartition des équipes
Sprint	Sprint
Sprint Backlog	Sprint Backlog
Sprint Backlog Item (SBI)	Item de Sprint Backlog
Sprint Planning	Sprint Planning
Sprint Retrospective	Sprint Retrospective
Sprint Review	Sprint Review
Story point	Story Point
Task Board	Tableau des tâches
Team	Équipe
Test-driven (software) development	développement piloté par les tests (Test-driven development)
Time-box/Time-boxing	Time-box / Time-boxing
Triangulation	Triangulation
User Story	User Story
Velocity of the team	Vélocité de l'équipe
Waste	Gaspillage
Waterfall	Waterfall
Workspace	Espace de travail

4. Bibliographie

Bibliographie

Les connaissances requises pour passer l'examen Scrum Master Agile sont couvertes par les ouvrages suivants:

- A. Cohn, Mike
Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum
Pearson Education (2009)
<http://www.amazon.com/Succeeding-Agile-Software-Development-Using/dp/0321579364>
- B. Cohn, Mike
Agile Estimating and Planning
Prentice Hall (2005)
<http://www.amazon.com/Agile-Estimating-Planning-Mike-Cohn/dp/0131479415>
- C. Schwaber, Ken & Sutherland, Jeff
The Scrum Guide™ - The definitive guide to Scrum: The Rules of the Game
Scrum.Org and ScrumInc. (version la plus récente)
<http://www.scrumguides.org>
- D. <http://www.scaledagileframework.com/>
- E. Peter Measey
Agile and ITIL and how they integrate
British Computer Society
http://bit.ly/agile_and_itil

Bibliographie supplémentaire

- F. Schwaber, Ken
Agile Project Management with Scrum (Developer Best Practices)
Microsoft Press (2004)
<http://www.amazon.com/Agile-Project-Management-Developer-Practices/dp/073561993X>

Commentaire

Les ouvrages supplémentaires sont cités uniquement à titre de référence et en vue d'un approfondissement des connaissances.

Literature matrix

Condition et spécification de l'examen de l'examen			Littérature
1. La façon de penser Agile			
1.1	Les concepts de l'agilité		
1.1.1	Expliquer la façon de penser Agile	A, Chapitre 2	
1.1.2	Expliquer comment l'agilité apporte prévisibilité et flexibilité	A, Chapitre 5, 14, 15, C	
1.2	Une démarche d'amélioration continue		
1.2.1	Expliquer comment utiliser l'amélioration continue	A, Chapitre 4, 7, C.	
1.3	Autres référentiels et méthodes Agiles		
1.3.1	Se souvenir d'autres référentiels et méthodes agiles: Waterfall, Crystal, Lean, XP, DSDM, DevOps	B, Chapitre 17 et EXIN Basic Training Material	
1.4	Application des principes Agile à la gestion de services IT		
1.4.1	Expliquer comment appliquer les principes Agile dans la gestion des services IT	A, Chapitre 14, E	
2. Rôle du Scrum Master			
2.1	Responsabilités et engagement		
2.1.1	Expliquer les missions et les responsabilités attachées au rôle du Scrum Master	A, Chapitre 7	
2.1.2	Expliquer les solutions adaptées à la résolution de problèmes	A, Chapitre 6, 7, 17	
2.1.3	Expliquer les outils à utiliser pour aider l'équipe	A, Chapitre 7, 20	
2.2	Coach et gérer les relations avec l'équipe		
2.2.1	Expliquer quand et comment assurer la médiation d'un conflit	A, Chapitre 18	
2.2.2	Expliquer comment accompagner et stimuler l'équipe	A, Chapitre 3, 18	
2.2.3	Expliquer l'importance de la formation	A, Chapitre 6, 7, 11	
2.3	Autres rôles (Product Owner, équipe de développement)		
2.3.1	Expliquer tous les rôles de Scrum	A, Chapitre 7, 10, 11, C	
3. Estimation, planification, surveillance et contrôle en mode Agile			
3.1	Renseigner et entretenir le Product Backlog et Sprint Backlog		
3.1.1	Expliquer l'importance d'une bonne Définition d'Achevé (Definition of Done)	A, Chapitre 14, C	
3.1.2	Créer et reconnaître de bonnes User Stories	A, Chapitre 12, 13, B, Chapitre 12	

3.1.3	Expliquer comment maintenir le Product Backlog et y ajouter des Items de Product Backlog	A, Chapitre 13
3.2	Estimation Agile	
3.2.1	Expliquer la planification itérative dans tout le processus de planification: Roadmap, Release et Sprint	B, Chapitre 3, 13, 17
3.2.2	Expliquer le rôle du Scrum Master dans tout le processus de planification: Roadmap, Release et Sprint	B, Chapitre 15, C
3.3	Agile Estimation	
3.3.1	Expliquer quand et comment faire l'estimation en utilisant les story points et les journées et heures idéales	B, Chapitre 4, 5, 8, 14
3.3.2	Expliquer comment mener une séance de planification, avec ou sans poker de planification	B, Chapitre 6, 14, C
3.3.3	Reconnaître les erreurs dans les estimations	B, Chapitre 1, 7 and 16
3.3.4	Expliquer comment calculer le retour sur investissement (ROI)	B, Chapitre 10
3.4	Suivi et communication de l'avancement	
3.4.1	Identifier les obstacles, les écarts, les barrages et autres difficultés qui influencent l'avancement de façon positive ou négative	B, Chapitre 19
3.4.2	Décrire comment créer des moyens de diffusion d'informations, comment les interpréter et réagir face à leurs résultats	B, Chapitre 19, 20
3.4.3	Expliquer les méthodes de suivi fréquemment utilisées (Graphique d'avancement, vélocité, etcetera.)	B, Chapitre 19
3.5	Garder le contrôle	
3.5.1	Expliquer comment gérer les problèmes, les bugs et la communication vers des personnes extérieures à l'équipe	B, Chapitre 14, 20
4. Projets complexes		
4.1	Mettre à l'échelle Scrum pour les grands projets Agile	
4.1.1	Expliquer l'utilisation du Product Backlog dans un contexte de grand projet	A, Chapitre 17
4.1.2	Expliquer comment adapter l'Agile à des équipes plus larges en utilisant "Scrum-of-Scrums"	A, Chapitre 17
4.2	Applicabilité de l'Agile à différents types de projets	
4.2.1	Expliquer dans quels cas l'Agile n'est pas utilisable	A, Chapitre 15, 17, C
4.2.2	Identifier les limites pour une équipe Scrum	A, Chapitre 10, 17, C
4.3	Gestion d'Agile dans l'utilisation et l'intégration d'outils	

4.3.1	Expliquer quels outils peuvent aider une équipe à adopter et utiliser l'Agile et ainsi augmenter la qualité du processus de développement	A, Chapitre 2, 3, 18
5. Adoption de la démarche Agile		
5.1	Introduire Agile	
5.1.1	Expliquer quelles activités de gestion de projet sont importantes à prendre en compte dans le plan de transition	A, Chapitre 2, 5, 8
5.1.2	Expliquer quelles étapes sont importantes dans la transition	A, Chapitre 2, 3
5.1.3	Expliquer comment gérer la résistance au changement	A, Chapitre 6
5.2	Auto-organisation	
5.2.1	Expliquer ce que signifie l'auto-organisation et la façon dont la gestion de projet est partagée	A, Chapitre 10
5.2.2	Définir ce que signifie une équipe pluridisciplinaire	A, Chapitre 10, 11, B, Chapitre 6
5.3	Conditions et environnement approprié à l'Agile	
5.3.1	Expliquer les changements culturels à réaliser avant d'adopter l'Agile	A, Chapitre 1, B, Chapitre 3
5.3.2	Décrire les changements physiques à effectuer avant d'adopter l'Agile	A, Chapitre 9, 18, 20

Contacter EXIN

www.exin.com

