



EXIN Agile Scrum

MASTER

Certified by


Guide de préparation

Édition 202004

Copyright © EXIN Holding B.V. 2020. 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 des matières

1. Résumé	4
2. Conditions de l'examen	7
3. Liste des concepts de base	10
4. Bibliographie	12

1. Résumé

EXIN Agile Scrum Master (ASM.FR)

Portée

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.

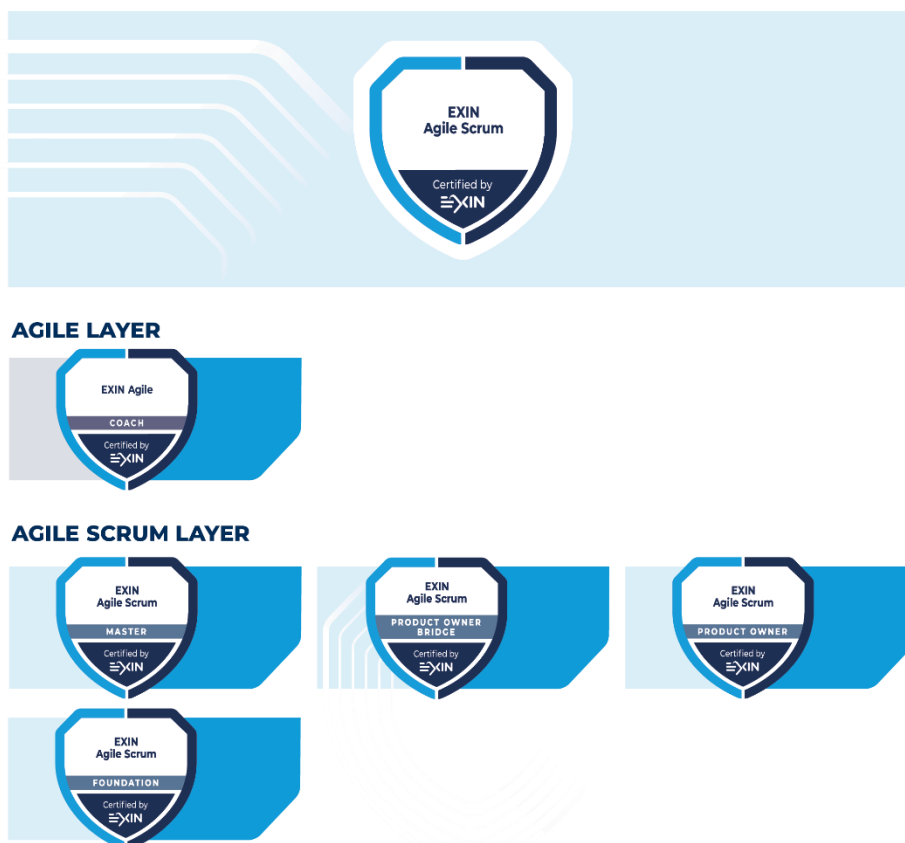
Sommaire

La certification EXIN Agile Scrum Master vise à valider à la fois vos compétences et vos connaissances sur le référentiel Agile et la méthode Scrum.

Agile Scrum consiste à travailler ensemble pour atteindre ses objectifs avec succès. Les méthodes Agile offrent une approche, aujourd'hui largement reconnue dans le monde applicatif et de plus en plus utilisée dans d'autres domaines. Les pratiques Scrum intègrent la constitution d'équipes inter-fonctionnelles et autoorganisées, qui produisent un livrable fonctionnel à la fin de chaque itération ou Sprint. 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

La certification EXIN Agile Scrum Master fait partie du programme de EXIN Agile Scrum.



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 pour être certifié

- Réussite à l'examen EXIN Agile Scrum Master.
- Formation de EXIN Agile Scrum Master accréditée par l'EXIN incluant la complétion 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 minimale pour réussir :	65% (26 / 40 questions)
Livre ouvert / accès aux notes :	Non
Outils / aides électroniques autorisés :	Non
Durée de l'examen :	90 minutes

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

Niveau Bloom

La certification d'EXIN Agile Scrum Master teste les candidats aux niveaux 2, 3 et 4 de la taxonomie révisée de Bloom :

- Niveau 2 : Compréhension - une étape au-delà de la mémorisation. 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 Bloom : 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

Heures de contact

Le nombre recommandé d'heures de contact pour cette formation est de 14 heures. Cela comprend les exercices pratiques, la préparation aux examens ainsi que les brèves pauses. Ce nombre d'heures n'inclut pas les pauses déjeuners, les devoirs, et l'examen.

Charge de travail estimée

120 heures, en fonction de connaissances existantes.

Organisme de formation

Une liste d'organismes de formation accrédités est disponible sur le site internet d'EXIN :

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).

Conditions de l'examen	Spécifications de l'examen	Pondération
1. La façon de penser Agile		10%
	1.1 Les concepts de l'agilité	5%
	1.2 Démarche d'amélioration continue	2,5%
	1.3 Autres référentiels Agiles	2,5%
2. Rôle du Scrum Master		27,5%
	2.1 Responsabilités et engagement	10%
	2.2 Coacher et gérer les relations avec l'équipe	10%
	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 Mise à l'échelle de Scrum pour les grands projets	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%

Spécifications 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 Démarche d'amélioration continue
Le candidat est capable de...
 - 1.2.1 expliquer comment utiliser l'amélioration continue.
- 1.3 Autres référentiels Agiles
Le candidat est capable de...
 - 1.3.1 se souvenir d'autres référentiels et méthodes agiles: Crystal, Extreme Programming (XP), DSDM, LeSS, SAFe et Kanban.

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 comment gérer la diversité culturelle.
 - 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'achevé (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 expliquer comment créer des diffuseurs d'informations, comment les interpréter et réagir face à leurs résultats.
 - 3.4.3 expliquer les méthodes de suivi fréquemment utilisées (Graphique d'avancement Burn-Down (Burn-Down chart), 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 Mise à l'échelle de Scrum pour les grands projets Agile
Le candidat est capable de...
 - 4.1.1 expliquer l'utilisation du Product Backlog dans un contexte mis à l'échelle.
 - 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 expliquer 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 expliquer 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
ADAPT (Awareness, Desire, Ability, Promote and Transfer)	ADAPT (Awareness (prise de conscience), Desire (envie), Ability (aptitude), Promote (promotion), Transfer (transmission))
Affinity estimation	estimation d'affinité
Agile Manifesto	Manifeste Agile
Burn-Down chart	Graphique d'avancement (Burn-Down chart)
Burn-Down bar chart	Graphique d'avancement à barres (Burn-Down bar chart)
champion skeptic	champion sceptique
coach	coach
collocated team	équipe co-localisée
commitment	engagement
conserver	conservateur
customer	client
Daily Scrum	Daily Scrum (Mêlée quotidienne)
Definition of Done	Définition d'achevé (Definition of Done)
diehard	irréductible
distributed team	équipe distribuée
Enterprise Transition Community (ETC)	Groupe de Transition d'Entreprise
Epic User Story	User Story Épopée (Epic)
escaped defect	défaut négligé
estimation	estimation
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)
MoSCoW	MoSCoW
Net Present Value (NPV)	valeur actuelle nette (NPV)
originator	initiateur

other Agile frameworks: <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban 	Autres référentiels Agiles : <ul style="list-style-type: none"> • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban
pair programming	programmation en binôme (pair programming)
planning	planification
Planning Poker	Poker de planification
pragmatist	pragmatique
Product Backlog	Product Backlog
Product Backlog item	item de Product Backlog
Product Owner	Product Owner (propriétaire de produit)
refactoring	réusinage de code (refactoring)
Release Burn-Down (bar) chart	Burn-Down de release
Release Burn Up	Burn-Up 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	item de Sprint Backlog
Sprint Planning	Planification de Sprint
Sprint Retrospective	Sprint Retrospective
Sprint Review	Sprint Review
Story Point	Story point
task board	tableau des tâches
team	équipe
test-driven development	développement piloté par les tests (test-driven development)
time-box/time-boxing	time-box / time-boxing
User Story	User Story
Velocity of the team	vélocité de l'équipe
Waste	Gaspillage
Waterfall	Waterfall
workspace	espace de travail

4. Bibliographie

Bibliographie pour l'examen

Les connaissances requises pour passer l'examen sont couvertes par la bibliographie suivante :

- 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/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-US.pdf>
- D. Scaled Agile
SAFe – Scaled Agile Framework
<http://www.scaledagileframework.com/>
- E. EXIN
Agile Methodologies
EXIN (2019)
http://bit.ly/ASM_Agile_Methodologies

Bibliographie additionnelle

- 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

La bibliographie additionnelle est citée uniquement en référence et pour approfondir les connaissances.

Matrice de la bibliographie

Conditions de l'examen	Spécifications de l'examen	Référence
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, Chapitres 5, 14, 15 C
	1.2 Démarche d'amélioration continue	
	1.2.1 expliquer comment utiliser l'amélioration continue.	A, Chapitres 4, 7 C
	1.3 Autres référentiels Agiles	
	1.3.1 se souvenir d'autres référentiels et méthodes agiles: Crystal, Extreme Programming (XP), DSDM, LeSS, SAFe et Kanban.	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, Chapitres 7
	2.1.2 expliquer les solutions adaptées à la résolution de problèmes.	A, Chapitres 6, 7, 17
	2.1.3 expliquer les outils à utiliser pour aider l'équipe.	A, Chapitres 7, 20
	2.2 Coacher et gérer les relations avec l'équipe	
	2.2.1 expliquer comment gérer la diversité culturelle.	A, Chapitre 18
	2.2.2 expliquer comment accompagner et stimuler l'équipe.	A, Chapitres 3, 18
	2.2.3 expliquer l'importance de la formation.	A, Chapitres 6, 7, 11
	2.3 Autres rôles (Product Owner, équipe de développement)	
	2.3.1 expliquer tous les rôles de Scrum.	A, Chapitres 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, Chapitres 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	Planification Agile	
	3.2.1	expliquer la planification itérative dans tout le processus de planification : Roadmap, Release et Sprint.	B, Chapitres 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	Estimation Agile	
	3.3.1	expliquer quand et comment faire l'estimation en utilisant les Story Points et les journées et heures idéales.	B, Chapitres 4, 5, 8, 14
	3.3.2	expliquer comment mener une séance de planification, avec ou sans Poker de planification.	B, Chapitres 6, 14 C
	3.3.3	reconnaître les erreurs dans les estimations.	B, Chapitres 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	expliquer comment créer des diffuseurs d'informations, comment les interpréter et réagir face à leurs résultats.	B, Chapitres 19, 20
	3.4.3	expliquer les méthodes de suivi fréquemment utilisées (Graphique d'avancement Burn-Down (Burn-Down chart), 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, Chapitres 14, 20
4. Projets complexes			
	4.1	Mise à l'échelle de Scrum pour les grands projets Agile	
	4.1.1	expliquer l'utilisation du Product Backlog dans un contexte mis à l'échelle.	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, Chapitres 15, 17 C
	4.2.2	identifier les limites pour une équipe Scrum.	A, Chapitres 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, Chapitres 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, Chapitres 2, 5, 8
	5.1.2	expliquer quelles étapes sont importantes dans la transition.	A, Chapitres 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	expliquer ce que signifie une équipe pluridisciplinaire.	A, Chapitres 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	expliquer les changements physiques à effectuer avant d'adopter l'Agile.	A, Chapitres 9, 18, 20



Driving Professional Growth

Contacter EXIN

www.exin.com