Guide de préparation

Édition 202504

Copyright © EXIN Holding B.V. 2025. 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 Product Owner (ASPO.FR)

Portée

La certification EXIN Agile Scrum Product Owner confirme que le professionnel peut fonctionner en tant que Product Owner en menant un projet Scrum d'une manière qui ajoute de la valeur pour le client.

Cette certification comprend les sujets suivants :

- Manière de penser Agile
- Responsabilité du Product Owner
- Gestion du product backlog
- Projets complexes
- Ajouter de la valeur

Sommaire

La collaboration en vue d'atteindre un objectif constitue le fondement d'Agile et du Scrum. Populaires dans le développement de logiciels, les principes Agile sont de plus en plus appliqués dans d'autres domaines. Le cadre Scrum couvre la mise en place d'équipes pluridisciplinaires et autogérées, produisant un incrément opérationnel à la fin de chaque itération ou sprint.

Le Product Owner fournit des orientations, prend les décisions finales et s'assure que l'équipe connaît les objectifs du produit. Le Product Owner a des échanges fréquents avec l'équipe, une bonne communication avec cette dernière et écoute attentivement ses arguments. Dans le contexte des objectifs plus généraux de l'organisation, le Product Owner fournit la vision ainsi que les limites à la réalisation de cette vision. Pour cela, il crée, raffine et trie le product backlog, lui-même étant orienté valeur pour le métier. Il est de la responsabilité du Product Owner de s'assurer que le projet crée la valeur que le client est en droit d'attendre et qu'il favorise les objectifs de l'organisation.

Un bon Product Owner comprend le métier et le marché, est la voix du client (interne ou externe), gère le cycle de vie du produit ou du service et équilibre la nécessité d'exigences fonctionnelles et non-fonctionnelles.

La certification EXIN Agile Scrum Product Owner se concentre sur l'adoption des principes Agile et du cadre Scrum sur le lieu de travail et sur la prise en charge de la responsabilité du Product Owner. Il garantit qu'un candidat peut mener avec succès des projets Agile Scrum dans le contexte du cycle de vie général d'un service et d'un produit, d'une manière qui ajoute le plus de valeur possible pour le client.

Contexte

La certification EXIN Agile Scrum Product Owner fait partie du programme de qualification EXIN Agile Scrum.

Groupe ciblé

Cette certification est, en particulier, adaptée aux professionnels travaillant dans un contexte Agile et envisageant d'assumer la responsabilité de Product Owner.

Exigences pour être certifié

- Réussite à l'examen EXIN Agile Scrum Product Owner.
- Formation de EXIN Agile Scrum Product Owner 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 :	Non
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 Product Owner 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 : 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

112 heures (4 ECTS), 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. Manière de penser Agile		**10%**
	1.1 Concepts Agile	10%
2. Responsabilité du Product Owner		**17,5%**
	2.1 Tâches et responsabilités	12,5%
	2.2 Autres responsabilités (Scrum Master, Développeurs)	5%
3. Gestion du product backlog		**40%**
	3.1 De la vision au product backlog	10%
	3.2 User stories (y compris les épopées, les exigences fonctionnelles et non-fonctionnelles)	10%
	3.3 Création de sprint backlogs	2,5%
	3.4 Suivi et communication de la progression	10%
	3.5 Garder le contrôle et fournir de la valeur	7,5%
4. Projets complexes		**20%**
	4.1 Mise à l'échelle de projets Agile	7,5%
	4.2 Pertinence d'Agile pour différents types de projets	5%
	4.3 Gestion de product backlogs ou service backlogs complexes	7,5%
5. Ajouter de la valeur		**12,5%**
	5.1 Ajouter de la valeur métier au projet	7,5%
	5.2 Prendre en compte la voix du client	5%
	Total	**100%**

Spécifications de l'examen

1 Manière de penser Agile

1.1 Concepts Agile

Le candidat est capable de...

1.1.1 expliquer la manière de penser Agile.

1.1.2 expliquer en quoi Agile favorise la prévisibilité et la flexibilité.

1.1.3 décrire la mise en œuvre de l'amélioration continue.

1.1.4 faire la différence avec les autres cadres et méthodologies Agile : Crystal, Extreme Programming (XP), DSDM, LeSS, SAFe et Kanban.

2 Responsabilité du Product Owner

2.1 Tâches et responsabilités

Le candidat est capable de...

2.1.1 expliquer quelles tâches et responsabilités incombent au Product Owner.

2.1.2 analyser un scénario pour trouver la meilleure solution à un problème.

2.1.3 expliquer les responsabilités du Product Owner dans les différents événements Scrum.

2.2 Autres responsabilités (Scrum Master, Développeurs)

Le candidat est capable de...

2.2.1 expliquer toutes les responsabilités dans le cadre Scrum.

3 Gestion du product backlog

3.1 De la vision au product backlog

Le candidat est capable de...

3.1.1 expliquer comment créer l'objectif de service ou de produit.

3.1.2 expliquer comment créer une roadmap de produit pour un service ou un produit.

3.1.3 expliquer pourquoi une bonne définition d'achevé (DoD) est si importante.

3.2 User stories (y compris les épopées, les exigences fonctionnelles et non-fonctionnelles)

Le candidat est capable de...

3.2.1 expliquer comment écrire de bonnes user stories pour des services ou des produits.

3.2.2 analyser un product backlog pour identifier des épopées (items volumineux et non-raffinés).

3.2.3 analyser un scénario portant sur des exigences non-fonctionnelles pour des services et des produits.

3.2.4 expliquer comment gérer les exigences non-fonctionnelles des services et des produits.

3.3 Création de sprint backlogs

Le candidat est capable de...

3.3.1 expliquer comment créer un sprint backlog.

3.4 Suivi et communication de la progression

Le candidat est capable de...

3.4.1 identifier les écarts, les blocages et autres obstacles qui influencent positivement et négativement la progression.

3.4.2 expliquer comment créer des radiateurs d'information, comment les interpréter et comment agir sur les résultats.

3.4.3 expliquer comment interpréter les méthodes de suivi les plus courantes (burn-down chart, vélocité, et cetera).

3.5 Garder le contrôle et fournir de la valeur
Le candidat est capable de...
3.5.1 expliquer comment gérer les problèmes et les bogues et comment informer les parties prenantes.
3.5.2 expliquer comment mettre en œuvre la livraison continue.

4 Projets complexes

4.1 Mise à l'échelle de projets Agile
Le candidat est capable de...
4.1.1 expliquer comment utiliser le product backlog dans un environnement mis à l'échelle.
4.1.2 expliquer comment mettre Scrum à l'échelle à l'aide de Nexus.
4.1.3 expliquer comment mettre à l'échelle la fonction du Product Owner.

4.2 Pertinence d'Agile pour différents types de projets
Le candidat est capable de...
4.2.1 expliquer dans quels cas il n'est pas possible d'utiliser Agile.
4.2.2 expliquer en quoi une petite équipe est avantageuse pour tout projet.

4.3 Gestion de product backlogs ou service backlogs complexes
Le candidat est capable de...
4.3.1 expliquer les différentes façons de gérer les product backlogs ou service backlogs complexes.
4.3.2 proposer un moyen de gérer un product backlog ou service backlog complexe dans un scénario donné.

5 Ajouter de la valeur

5.1 Ajouter de la valeur métier au projet
Le candidat est capable de...
5.1.1 expliquer ce qu'est la valeur métier.
5.1.2 expliquer le lien entre la valeur métier et l'objectif du produit.
5.1.3 expliquer le lien entre la valeur métier et l'amélioration de la rentabilité.

5.2 Prendre en compte la voix du client
Le candidat est capable de...
5.2.1 expliquer comment travailler avec les clients, les utilisateurs et les autres parties prenantes.

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
accountable	garant[1]
ADAPT (awareness, desire, ability, promotion and transfer)	ADAPT (awareness (prise de conscience), desire (envie), ability (aptitude), promotion (promotion), transfer (transmission))
affinity estimation	estimation par affinité
Agile Manifesto	Manifeste Agile
Agile planning	planification Agile
burn-down (bar) chart	burn-down chart (en barres)
burn-up chart	burn-up chart
business value	valeur métier
chief Product Owner	chief Product Owner
coach	coach
coarse-grained user story	user story "grosse maille"
collocated team	équipe colocalisée
commitment	engagement
continuous delivery	livraison continue
continuous improvement	amélioration continue
continuous integration	intégration continue
customer	client
customer/user needs	besoins du client / de l'utilisateur
daily scrum	daily scrum
definition of done (DoD)	définition d'achevé (DoD)
Developers	Développeurs
distributed team	équipe distribuée
epic user story	user story épopée
estimation	estimation
feedback	feedback
fine-grained user story	user story affinée
functional requirement	exigence fonctionnelle
Gantt chart	diagramme de Gantt
ideal days	journées idéales
Ideal hours	heures idéales
impediment	obstacle
increment	incrément
information radiator	radiateur d'information
Kanban board	tableau Kanban
minimal marketable product (MMP)	minimal marketable product (MMP)
minimum viable product (MVP)	minimum viable product (MVP)
MoSCoW	MoSCoW
non-functional requirement	exigence non-fonctionnelle

[1] Le Guide Scrum en anglais fait la distinction entre garant (accountable) et responsable (responsible). Garant signifie 's'assurer qu'une certaine tâche soit accomplie'. Une personne qui est garante peut déléguer la tâche.

other Agile frameworks: • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban • pair programming	Autres référentiels Agiles : • Crystal • Extreme Programming (XP) • DSDM • LeSS • SAFe • Kanban • programmation en binôme
planning poker	planning poker
potentially shippable	potentiellement livrable
product backlog	product backlog
product backlog item	item de product backlog
product goal	objectif du produit
Product Owner	Product Owner
product roadmap	roadmap de produit
refinement (of the product backlog)	raffinement (du product backlog)
release	release
release planning	planning de release
responsible	responsable[2]
return on investment (RoI)	retour sur investissement (RoI)
roadblock	obstacle
scaling	mise à l'échelle
Scrum board	scrum board
Scrum Master	Scrum Master
Scrum team	équipe Scrum
servant leader	servant leader
splitting teams	répartition des équipes
sprint	sprint
sprint backlog	sprint backlog
sprint backlog item	item de sprint backlog
sprint goal	objectif du sprint
sprint planning	sprint planning
sprint retrospective	sprint retrospective
sprint review	sprint review
story point	story point
task board	tableau des tâches
test-driven development	développement piloté par les tests
timebox/timeboxing/timeboxed	time-box / time-boxing / à durée restreinte
user story	user story
value	valeur
velocity	vélocité (de l'équipe)
voice of the customer (VoC)	voix du client
waste	gaspillage
Waterfall	Cascade
work-in-progress (WIP)	travaux en cours (WIP)

[2] Le Guide Scrum en anglais fait la distinction entre garant (accountable) et responsable (responsible). Responsable signifie 'accomplir une certaine tâche'. Une personne qui est responsable réalise elle-même la tâche dans son travail.

4. Bibliographie

Bibliographie pour l'examen

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

A. Johann Botha
The EXIN Handbook for Scrum Masters and Product Owners
EXIN (2024)
ISBN : 9789076531137
Allez sur www.exin.com. Cliquez sur « Professionals » puis sur « Certifications » pour trouver la certification. La documentation gratuite se trouve sous « Required reading ».

Bibliographie additionnelle

B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide
(version la plus récente)

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. Manière de penser Agile		
	1.1 Concepts Agile	Chapitres 1, 2, 3, 4, 6, 7, 10 Appendice A
2. Responsabilité du Product Owner		
	2.1 Tâches et responsabilités	Chapitres 5, 6, 7, 10
	2.2 Autres responsabilités (Scrum Master, Développeurs)	Chapitre 5
3. Gestion du product backlog		
	3.1 De la vision au product backlog	Chapitres 5, 6
	3.2 User stories (y compris les épopées, les exigences fonctionnelles et non-fonctionnelles)	Chapitres 6, 7
	3.3 Création de sprint backlogs	Chapitres 5, 7
	3.4 Suivi et communication de la progression	Chapitres 5, 7, 10, 14
	3.5 Garder le contrôle et fournir de la valeur	Chapitres 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13 Appendice B
4. Projets complexes		
	4.1 Mise à l'échelle de projets Agile	Chapitres 2, 6, 11, 12, 14
	4.2 Pertinence d'Agile pour différents types de projets	Chapitres 1, 2, 5, 13
	4.3 Gestion de product backlogs ou service backlogs complexes	Chapitres 9, 11, 12
5. Ajouter de la valeur		
	5.1 Ajouter de la valeur métier au projet	Chapitres 5, 6
	5.2 Prendre en compte la voix du client	Chapitres 1, 5, 6

Driving Professional Growth

Contacter EXIN

www.exin.com