



# PROFESSIONAL SCRUM MASTER

Préparation à la certification PSM1



Session : Préparation PSM1

Matière : Agilité / Gestion de projet

Date : 21.07.2025

Formateur : Emeline PICHOR

Auteur : Emeline PICHOR

00

# INTRODUCTION



# INFORMATION

Le but de cette formation est de donner aux participants toutes les informations nécessaires à l'obtention de la certification PROFESSIONAL SCRUM MASTER 1 (certification [scrum.org](https://www.scrum.org))



# PRESENTATION

1

Votre formatrice :

Experte Gestion de projet

Certifiée PSM1

2

Présentez-vous

Nom Prénom

Poste actuel

Expérience

3

Vos attentes

Ecrivez les sur des post it

Classez les au tableau

Mettez en haut les +  
importantes



# AGENDA

J1

Test PSM 1

Agilité

Guide scrum

J2

Scrum master

Scaler

J3

Q/R

Fiche révision

Prépa exam



# AGENDA



J1

Test PSM 1

Agilité

Guide scrum

J2

Scrum master

Scaler

J3

Q/R

Fiche révision

Prépa exam

01

# TEST PSM<sub>1</sub>



# Test PSM1

01  Scrum.org

02  Test

03  Quelques  
conseils

04  Compétences  
attendues



01



# Scrum.org

- Créer le compte sur scrum.org
- Confirmer le compte via l'email reçu
- Activer la traduction Google translate dans chrome
- Consulter le guide scrum
- Faire le test
- Télécharger la certification

- 80 questions (aucune réponse ne pourra être laissée vide)
- QCM : choix unique / choix multiple / vrai ou faux



- Temps limité à 60minutes
- Taux de réussite attendu : 85%
- 45 secondes par question :
  - Identifier les mots clés
  - Procéder par élimination
  - Choisir la réponse correcte

## Quelques conseils

- En cas d'hésitation, répondre + prendre note de la question et y revenir ensuite
- Imprimer le Guide scrum et l'avoir à disposition
- Annoter vos supports tout au long de la préparation, cela pourra vous aider le jour J à trouver des informations importantes pour vous, rapidement

# 04

## Compétences attendues

Compétences	Focus du scrum master
Comprendre et appliquer la méthode Scrum	Empirisme +
	Valeurs scrum+
	Rôles+
	Evènements/comitologie+
	Artefacts+
	Produit attendu (done)
Développer les collaborateurs et l'équipe	Equipes auto-organisées+
	Facilitateur
	Styles de leadership
	Coaching et mentorat
Gérer le produit avec agilité	Prévision et planification des versions
	Valeur ajoutée du produit
	Commande passée pour le produit (backlog)

# 04

## Compétences attendues

Compétences	Focus du scrum master
Développer et livrer des produits de manière professionnelle	Développement de logiciels
	Manager les risques techniques
	Qualité continue

>> Tous les points « Focus du scrum master » seront couverts durant la préparation PSM1

>> Les points « + » seront couverts en détail

02

# Agilité



# Agilité

01 Pourquoi l'agilité ?

03 Champs d'application

02 Manifesto

# 01 Pourquoi l'agilité ?

- ✓ Les besoins qui évoluent
- ✓ Les justifications
- ✓ Une culture ciblée
- ✓ Principes
- ✓ Bénéfices



# 01

## Pourquoi l'agilité ?

### Les besoins qui évoluent

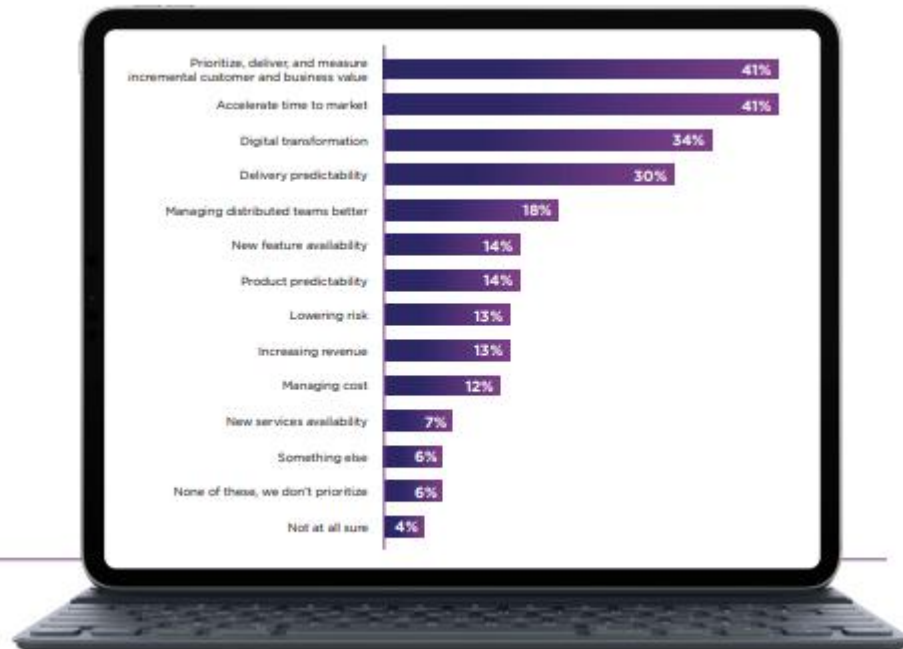
- Rester compétitif sur un marché avec plus de concurrence
- Les marchés sont de + en + réactifs
- Une complexité grandissante dans les business, les environnements techniques et fonctionnels
- Un besoin de proximité :
  - >> Date de lancement produit, coûts, qualité, délais
  - >> + proche de l'utilisateur et + adapté à son utilisation finale
  - >> Augmenter la rapidité de mise sur le marché des produits
- Confrontation avec les limites des méthodes traditionnelles

# 01

## Pourquoi l'agilité ?

### Les justifications

Digital.ai - 17th State of agile report, 2023 « What drive agile adoption? »



# Pourquoi l'agilité ?

## Une culture ciblée

- L'agilité amène un changement de culture

- >> Changement de langage

- >> Evolution des relations et comportements

- Caractéristiques d'une culture agile

- >> Confiance et transparence

- >> Collaboration, aide mutuelle

- >> Intérêts communs et responsabilités collectives

- >> Résolution efficace des problèmes

# Pourquoi l'agilité ?

## Principes

- Donner la priorité à ce qui est important

>> Chaque itération se concentre sur une fonctionnalité qui apporte de la valeur au client

- Avoir une approche itérative et incrémentale

>> L'approche itérative permet de s'assurer que des fonctionnalités utiles seront livrées très tôt et rapidement, qu'elles seront ainsi rapidement confrontées au regard et besoin client ce qui permet d'avoir des feedback d'utilisation tôt

- Promouvoir la transparence

# 01

## Pourquoi l'agilité ?

### Principes

- Favorise la collaboration et la confiance
- Adaptabilité : on apprend quel est le bon produit et comment le faire
- On retire les activités qui n'ont pas directement de valeur ajoutée

# Pourquoi l'agilité ?

## Bénéfices

- Pour le client :
  - >> Visibilité du produit en cours de développement (vs avancement du projet)
  - >> Possibilité de donner du feedback rapidement via les nombreuses interactions planifiées (vs effet tunnel du projet classique et le périmètre rigide)
  - >> Livrables utiles et utilisables rapidement (vitesse de lancement marché)
  - >> Meilleure adéquation avec les besoins fonctionnels/clients et meilleure qualité de logiciel

# Pourquoi l'agilité ?

## Bénéfices

- Pour la hiérarchie du projet :
  - >> Visibilité sur l'avancement du développement du produit et respect des coûts + délais
  - >> Meilleure satisfaction client amenée par la relation de collaboration avec lui tout au long du développement

# 01

## Pourquoi l'agilité ?

### Bénéfices



- Promeut et optimise le recours aux ressources humaines
  - >> Développement rapide de l'adaptabilité de l'équipe, encouragée par la motivation et la synergie que suppose la responsabilité du projet



# 02

# Manifesto

The agile manifesto, 2021



## 02

# Manifesto

## 12 principes

1	Notre priorité absolue est de satisfaire nos clients en leur livrant rapidement et régulièrement des logiciels de qualité.	7	Un logiciel fonctionnel est le principal indicateur de progrès.
2	Accepter l'évolution des besoins, même en fin de développement. Les processus agiles exploitent le changement pour offrir un avantage concurrentiel au client.	8	Les processus agiles favorisent un développement durable. Les sponsors, les développeurs et les utilisateurs doivent pouvoir maintenir un rythme constant indéfiniment.
3	Livrer des logiciels fonctionnels régulièrement, de quelques semaines à quelques mois, en privilégiant les délais les plus courts.	9	Une attention constante à l'excellence technique et à une conception soignée renforce l'agilité.
4	Les équipes métier et les développeurs doivent collaborer quotidiennement tout au long du projet.	10	La simplicité, l'art de maximiser la quantité de travail non effectuée, est essentielle.
5	Construire des projets autour de personnes motivées. Leur offrir l'environnement et le soutien dont elles ont besoin, et leur faire confiance pour mener à bien leur projet.	11	Les meilleures architectures, exigences et conceptions émergent d'équipes auto-organisées.
6	La méthode la plus efficace pour transmettre des informations à et au sein d'une équipe de développement est l'échange en face à face.	12	À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit à la manière d'améliorer son efficacité, puis ajuste son comportement en conséquence.

## 03 Champs d'application

- ✓ Dans quels cas l'agilité est adaptée ?
- ✓ Dans quels cas l'agilité est inadaptée ?

# Champs d'application

## Dans quels cas l'agilité est adaptée ?

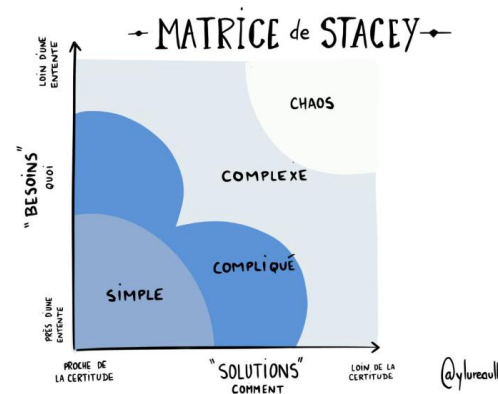
- ✓ Quand il faut donner la visibilité et définir les besoins avec le client
- ✓ Pour produire des prototypes
- ✓ Pour s'assurer de la faisabilité technique
- ✓ Pour développer de nouveaux logiciels
- ✓ Pour adapter un logiciel existant
- ✓ L'agilité peut s'étendre :
  - >> Au management des services
  - >> A toute l'organisation

## 03

# Champs d'application

## Dans quels cas l'agilité est inadaptée ?

- ✓ Quand la culture ou le type de management n'est pas compatible
- ✓ Technologies disruptives : l'utilisateur comprendrait la mécanique et pourrait la copier
- ✓ Quand le système doit correspondre à des normes et spécifications strictes
- ✓ Matrice de Stacey
- ✓ Pour des systèmes sans interactions humaines



# 03

## Guide scrum



# Guide scrum

<https://scrumguides.org/index.html>

01

Théorie scrum

03

Evènements /  
Cérémonies

02

Rôles

04

Artefacts scrum

# 01 Théorie scrum

- ✓ Définitions
- ✓ Process empirique
- ✓ Piliers
- ✓ Valeurs



# 01

# Théorie scrum

## Définitions

Plutôt que donner des instructions détaillées, les **règles scrum guident les interactions & relations**

Scrum est une méthode peu lourde qui aide les personnes, les équipes et les organisations à **générer de la valeur pour des problèmes complexes** via des solutions adaptatives

Scrum requière un **scrum master** qui favorise un environnement ou :

- **Le Product Owner** manage le travail pour résoudre un problème complexe via un carnet de commande / carnet de produit (« product backlog »)
- **L'équipe scrum** transforme une sélection de travail en incrément de valeur durant un sprint
- **L'équipe scrum et leurs parties prenantes** inspectent les résultats et ajustent pour le prochain sprint
- Répéter



# 01

# Théorie scrum

## Process empirique

Scrum est fondé sur  
l'empirisme et la pensée *Lean*

L'**empirisme** affirme que la connaissance  
vient de l'expérience et les décisions  
doivent être prises en se basant sur ce  
qui est observé

La **pensée Lean** élimine les pertes et  
gaspillages pour se focaliser sur  
l'essentiel



# 01

# Théorie scrum

## Piliers



3 piliers : la **transparence** active  
l'**inspection**, l'inspection active  
l'**adaptation**

Les artefacts et la progression vers le but défini doivent **être inspectés** régulièrement, avec diligence afin de détecter les variances indésirables ou d'éventuels problèmes.

Le processus émergent et le travail doivent être visibles par ceux qui réalisent le travail et ceux qui reçoivent ce travail.

Les artefacts à faible transparence peuvent amener des décisions qui diminuent la valeur et augmentent le risque.

Si un aspect du processus dévie au-delà de limites acceptables, le processus appliqué ou le matériau produit **doit être ajusté**.

L'ajustement doit être fait **le + rapidement possible** pour minimiser la déviation.



## 01

# Théorie scrum

## Valeurs



## 02

# Rôles

- ✓ Equipe scrum (FR : la mêlée)
- ✓ Product owner (FR : propriétaire du produit)
- ✓ Scrum master (FR : maître de mêlée)
- ✓ Scrum master & product owner
- ✓ Scrum master & équipe scrum
- ✓ Scrum master et l'organisation
- ✓ Développeurs

# 02

## Rôles Equipe scrum



C'est une **unité cohésive** de professionnels, focalisés sur un objectif à un moment donné : le produit visé.

L'**équipe scrum (la mêlée)** est composée d'un scrum master, un product owner et des développeurs

L'ensemble de l'équipe est responsable de créer de la valeur, de livrer un incrément utilisable et utile à chaque sprint.

L'équipe scrum regroupe des **professionnels de plusieurs métiers** : techniciens et fonctionnels. Ce qui signifie que chaque membre a les compétences nécessaires pour créer de la valeur à chaque sprint.

Ils se managent eux-mêmes afin de décider à l'intérieur de l'équipe de qui fait quoi, quand et comment.



# 02

## Rôles

### Product owner

Le **product owner** (propriétaire du produit) est responsable de maximiser la valeur du produit qui résulte du travail de l'équipe scrum.

Le product owner est **une personne, pas un comité.**

Pour le succès du product owner, toute l'organisation doit respecter ses décisions.



Le product owner est également responsable du **management effectif du product backlog (carnet de commande/carnet de produit)**, ce qui inclus :

- Développer, expliciter et communiquer le but visé par le produit
- Créer et communiquer clairement les items du product backlog (carnet de commande / carnet de produit)
  - Commander les items du product backlog, et
- S'assurer que le product backlog est **transparent**, visible et compris.





# 02

## Rôles Scrum master

Le scrum master (maître de mêlée) est responsable d'établir un cadre scrum, tel que prévu dans le guide scrum.

Le scrum master est **responsable de l'efficacité de l'équipe scrum.**

Il/Elle leur permet d'améliorer leurs pratiques, dans un cadre scrum.



Le scrum master sert le product owner de différentes façons, incluant :

- Aider à trouver des techniques qui permettent d'explicitier la définition du but du produit, et de manager le product backlog (carnet de commande / carnet de produit)
- Aider l'équipe scrum à comprendre le besoin de façon claire et concise pour les items du product backlog
- Aide à établir un planning produit empirique, dans un environnement complexe
- Facilite la collaboration avec les parties prenantes, tel que demandé ou nécessaire.



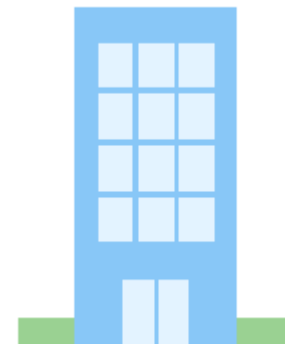
Le scrum master sert l'équipe scrum de plusieurs façons :

- Il **coache l'équipe en auto-management** et en collaboration intermétiers
- Aide l'équipe à **se focaliser sur la création d'incréments de haute qualité** qui correspondent à la définition de ce qui doit être fait ("Définition de fait")
- Aide à **surmonter les obstacles** au progrès de l'équipe scrum
- S'assure que tous **les événements scrum** ont lieu et sont positifs, productifs et respectent le temps imparti.



Le scrum master sert l'organisation de plusieurs façons :

- Il guide, forme et coach **l'organisation dans l'adoption de scrum**
- Planifie et conseille **l'implémentation de scrum** dans l'organisation
  - Aide les collaborateurs et parties prenantes à comprendre et promulguer une approche empirique pour les projets/tâches complexes
  - **Enlève les barrières** entre les parties prenantes et l'équipe scrum



# 02

## Rôles Développeurs

Les développeurs de l'équipe scrum sont responsables de créer chaque aspect d'un incrément utilisable et utile, à chaque sprint.

Les compétences spécifiques des développeurs sont souvent larges et varient en fonction du domaine de travail.

Dans tous les cas, les développeurs sont toujours responsables de :

- Créer le **carnet du sprint (Sprint backlog)**
- Instiller de la qualité en adhérant à la **définition de ce qui doit être fait ("Définition de fait« /Definition of Done -Dod)**
- Adapter leurs plans chaque jour pour atteindre le but du sprint
- Se sentir chacun responsables, en tant que professionnels.



## 03

# Evènements/Cérémonies

- ✓ Vision d'ensemble
- ✓ Sprint
- ✓ Sprint planning
- ✓ Daily scrum
- ✓ Sprint review
- ✓ Sprint retrospective

## 03

# Evènements/Cérémonies

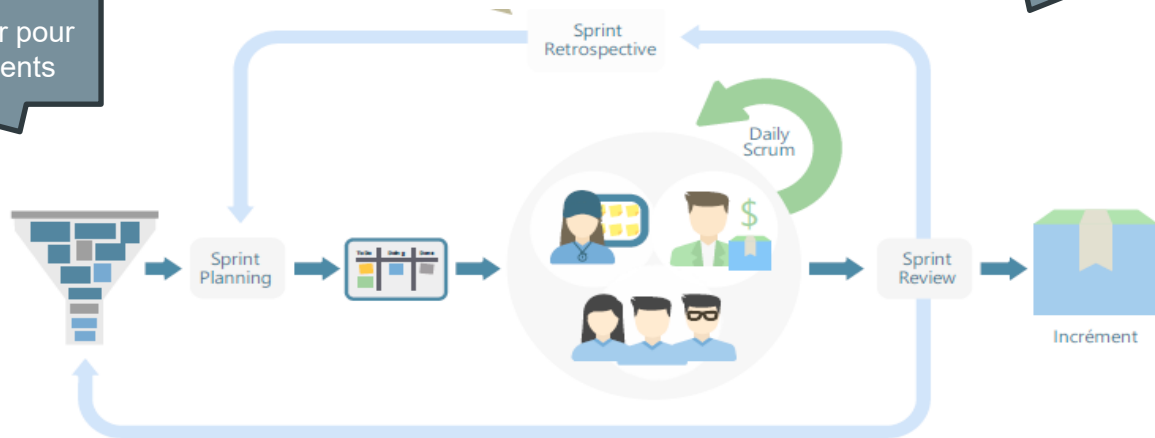
## Vision d'ensemble

Les évènements sont utilisés dans scrum pour créer de la **régularité**, et minimiser le besoin de réunions non définies dans scrum.

De façon optimale, tous les évènements ont lieu aux mêmes plages horaires et lieu, de façon à simplifier au maximum l'organisation.

Tous les évènements scrum sont l'opportunité **d'inspecter et d'adapter** quelque chose

Le **sprint** est le container pour tous les autres évènements



## 03

# Evènements/Cérémonies

## Sprint

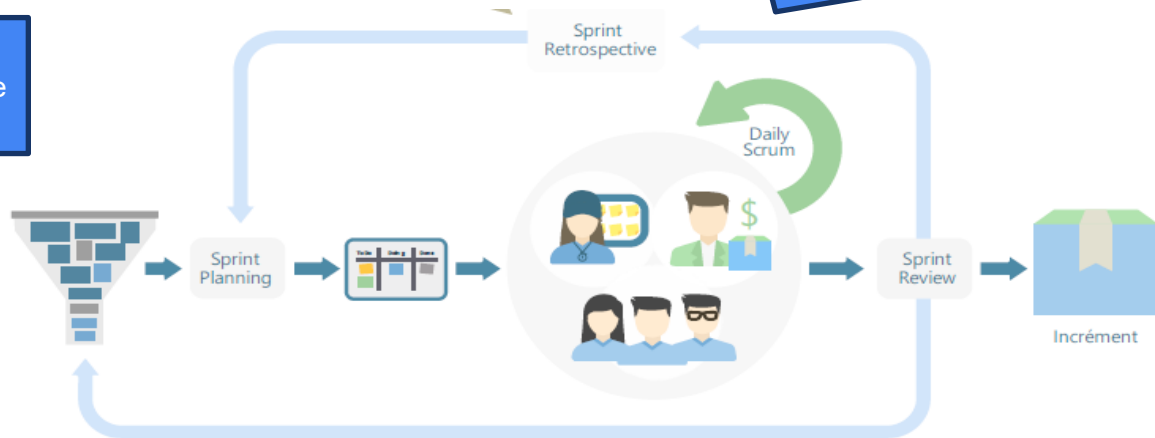
Les sprints sont le pouls de scrum, **pendant lesquels les idées sont transformés en valeur.**

Un **nouveau sprint** démarre immédiatement après la fin du précédent.

Ils sont d'une durée fixe d'un mois ou moins afin d'installer une consistance.

### Pendant le sprint :

- Aucun changement pouvant compromettre le but du sprint n'est fait
  - La qualité ne baisse pas
- Le carnet de commande / carnet de produit (Product Backlog) est affiné en fonction des besoins
- Le scope est clarifié ou renégocié avec le Product Owner au fur et à mesure des apprentissages





## 03

# Evènements/Cérémonies

## Sprint

**Plein de pratiques** existent pour suivre les progrès de l'équipe comme des burn down burn ups ou flux cumulatifs. Même si un outil a démontré son utilité et son efficacité, il ne peut pas remplacer l'empirisme.

**Dans les environnements complexes, ce qui va arriver est incertain, inconnu.** IL n'y a que ce qui s'est passé qui est connu et qui peut servir de base pour prendre des décisions.

Seul le **product owner** a l'autorité et la possibilité d'annuler un sprint.

Si le **but du sprint devient obsolète.**



# 03

## Evènements/Cérémonies

### Sprint planning

Participants : l'équipe scrum + experts si besoin

Durée : maximum 8h pour un sprint qui dure 1 mois

Résultat : Sprint backlog (sprint goal + items sélectionnés dans le product backlog + plan)

Sprint planning adresse les sujets suivants :

- **Sujet 1 : Quelle valeur produit apporte le sprint ? (WHY)**

Toute l'équipe scrum collabore à définir un objectif pour ce sprint (sprint goal) qui exprime pourquoi ce sprint apporte de la valeur aux parties prenantes

- **Sujet 2 : Qu'est ce qui peut être fait durant ce sprint ? (WHAT)**

En discutant avec le product owner, les développeurs sélectionnent les items du product backlog qui feront partie du sprint

- **Sujet 3 : Comment faire le travail qui a été choisi? (HOW)**

Personne ne leur dit comment procéder pour produire un incrément de valeur à partir des items sélectionnés

Sprint planning initie le sprint en présentant le travail qui sera fait durant le sprint. Le plan qui en résulte est créé par toute l'équipe scrum.

Le product owner s'assure que tous les participants sont prêts à discuter des items les plus importants du product backlog et comment ils vont atteindre le but du produit,



# 03

## Evènements/Cérémonies

### Daily scrum

Participants : Développeurs (PO & SM)

Durée : 15min

Résultat : liste des problèmes que le scrum master devra adressé pour faciliter l'avancement

Les développeurs peuvent sélectionner la structure et les techniques qui leur conviennent, tant que le daily scrum **se focalise sur les progrès vers l'objectif du sprint** et qu'ils en ressortent avec un **plan actionnable** pour le prochain jour de travail.

Le daily scrum n'est pas le seul temps accordé aux développeurs pour qu'ils ajustent leurs plans si nécessaire.



Le **but du daily scrum** est d'inspecter la progression de l'équipe par rapport à l'objectif du sprint (sprint goal), et adapter le sprint backlog si nécessaire, ajuster le travail planifié qui doit venir ensuite.

Le daily scrum améliore la **communication**, identifie les **obstacles**, promeut la **prise de décision**, par conséquent élimine les besoins d'autres réunions.

# 03

## Evènements/Cérémonies

### Sprint review

Participants : Equipe scrum + parties prenantes

Durée : 4h maximum si le sprint dure 1mois

Résultat : inputs pour la mise à jour du product backlog

Durant la sprint review , l'équipe scrum et les parties prenantes passent en revue **ce qui a été accompli pendant le sprint et ce qui a changé dans leur environnement.**

En se basant sur ces éléments, les participants **réfléchissent ensemble à ce qui peut être fait ensuite.**

Le product backlog peut aussi être ajusté s'il y a de nouvelles opportunités.

La sprint review est une **session de travail**, il est déconseillé d'en faire simplement une présentation.

Le **but de la sprint review** est d'inspecter ce qui a été produit durant le sprint et de déterminer les futures adaptations.



L'équipe scrum présente sa production aux parties prenantes et la progression vers le produit cible est discutée.

# 03

## Evènements/Cérémonies

### Sprint retrospective

Participants : Equipe scrum  
Durée : 3h maximum si le sprint dure 1mois  
Résultat : actions d'amélioration

L'équipe scrum **inspecte comment le sprint s'est déroulé** au niveau des individus, des interactions, des process, des outils et de leur "Définition de fait".

L'équipe scrum discute ce qui s'est bien passé durant le sprint, les problèmes rencontrés et comment ils ont été résolus ou non.



Le **but de la sprint retrospective** est de planifier comment améliorer la qualité et l'efficacité de l'équipe.

L'équipe scrum **identifie les changements qui seront le plus aidants pour améliorer l'efficacité de l'équipe.**

Les changements les plus impactants sont mis en place le plus rapidement possible.  
Ils peuvent même être ajoutés au sprint backlog du sprint suivant.

## 04

# Scrum artefacts

- ✓ Définitions
- ✓ Product backlog (FR : carnet de commande/carnet de produit)
- ✓ Sprint backlog (FR : carnet de sprint)
- ✓ Incrément

# 04

## Scrum artefacts

### Définitions

Les artefacts scrum représentent un **travail de valeur**.  
Ils sont conçus pour maximiser la transparence des informations clés.

**Tous les artefacts contiennent un engagement** de cette façon la transparence et le focus sont assurés, et le progrès peut être mesuré.

- Pour le product backlog c'est le product goal
- Pour le sprint backlog c'est le sprint goal
- Pour l'incrément c'est le « Définition de fait » (Definition of done).



# 04

## Scrum artefacts

### Product backlog et son objectif

Le product backlog est un émergent, une liste ordonnée de ce qui est nécessaire pour améliorer un produit. C'est la seule source du travail entrepris par l'équipe scrum.

Un **produit** est un véhicule pour délivrer de la valeur . Il a une limite claire, des parties prenantes identifiées, des utilisateurs ou clients bien définis.  
Un produit peut être un service, un produit physique ou quelque chose de plus abstrait.

**Le raffinement du product backlog** correspond à l'acte de le découper et de séparer les backlog items en item plus précis.  
C'est une activité toujours en cours que d'ajouter des détails tels que des descriptions, un ordre, une taille.

Le produit cible (product goal) décrit un état futur du produit qui sert de repère pour que l'équipe scrum planifie son travail.

**Le product goal est dans le product backlog.**  
Le reste du product backlog émerge pour définir ce qui va permettre d'atteindre le product goal.





# 04

## Scrum artefacts

### Sprint backlog et son objectif

Le sprint backlog est **mis à jour tout au long du sprint**, dès que des apprentissages sont faits. Il doit avoir **suffisamment de détails** pour que l'équipe puisse inspecter ses progrès avec durant le daily scrum.

Le sprint goal est l'unique objectif pendant le sprint.

Le sprint goal est défini durant la réunion sprint planning , puis ajouté au sprint backlog.

Si le travail produit s'avère différent de ce qui était attendu, alors l'équipe collabore avec le Product owner pour négocier le périmètre du sprint backlog durant le sprint (sans affecter le sprint goal).

Le sprint backlog est composé du sprint goal (WHY), de la sélection d'items dans le product backlog qui est produite durant le sprint (WHAT), et d'un plan actionnable pour réaliser l'incrément (HOW).



# 04

## Scrum artefacts

### Incrément et son objectif

Plusieurs **incréments** peuvent être développés durant un sprint.

Cependant un incrément doit être livré aux parties prenantes avant la fin du sprint.

La sprint review ne doit jamais être considérée comme une porte pour livrer de la valeur.

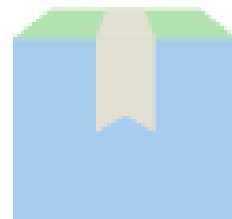
Si un item du product backlog n'est pas conforme au "Définition de fait", il ne peut pas être livré ni présenté en sprint review.

Il retourne dans le product backlog , pour une considération future.

Un **incrément** est un tremplin concret vers le product goal.

Chaque incrément **s'ajoute aux précédents** et est soigneusement vérifié, afin de s'assurer que tous les incréments fonctionnent ensemble.

Afin de délivrer de la valeur, **l'incrément doit être utilisable.**



# 04

## Scrum artefacts

### Incrément et son objectif

Les **développeurs** sont **requis** pour vérifier que l'incrément est conforme au "Définition de fait".

S'il y a **plusieurs équipes scrum** qui travaillent sur le même produit, elles doivent mutuellement définir et se conformer au même "Définition de fait".

Le "**Définition de fait**" est une description formelle de l'état de l'incrément lorsqu'il correspond au standard qualité attendu par le produit.

Le moment où un product backlog rencontre le "Définition de fait" : un incrément est né.



**MERCI DE VOTRE  
ATTENTION !**