



# Scrum

## Cadre de travail Scrum

3 heures

### Objectifs pédagogiques

- Comprendre en quoi consiste le cadre de travail Scrum.
- Découvrir les trois piliers fondamentaux et les principes de Scrum.
- Se familiariser avec les artefacts de Scrum afin de gérer correctement le produit.
- Assumer les rôles d'une équipe Scrum.
- Découvrir les événements de Scrum.

### Compétences visées

- Découvrir le cadre de travail Scrum en pratiquant les principales compétences nécessaires : leadership, initiative, coaching, prise de décision, empathie, communication efficace, gestion des conflits, résolution de problèmes, flexibilité, gestion du changement, concentration, orientation vers les résultats, impact et influence, travail d'équipe, pensée analytique, service clients.
- Autres compétences intégrées : intégrité, conscience de soi, confiance en soi, assertivité, coordination, apprentissage continu, innovation et créativité.

### Publics concernés

- Tout public.
- Les personnes qui souhaitent adopter un développement Agile de produits fondé sur la transparence, l'amélioration continue et l'adaptation au changement.

## Préalable technique à la formation

- Disposer d'un appareil connecté à Internet (PC, tablette, Smartphone).
- Exigences techniques minimales : connexion Internet avec 40 Mbps, 2 Go de mémoire RAM et navigateurs Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox ou Safari.

## Prérequis

- Aucun

## Modalités pédagogiques

- Formation en ligne

## Moyens pédagogiques

- Support de cours
- Cas pratiques
- Vidéo

## Méthodes mobilisées

- Apprentissage théorique accompagné d'un simulateur en ligne pour valider les acquis.

## Modalités d'évaluation

- Évaluation pré & post formation pour évaluer la progression.
- Validation d'acquis par module.

## Intervenant

- Un binôme, dont Alexandre BENOIT, vous accompagnera tout au long de la formation.
- Mini bio : Alexandre est entré dans le monde L&D en 2016 et accompagne des formations spécialisées en *game-based learning*, capable d'aider les apprenants à acquérir de nouvelles compétences dans les domaines nécessaires à leur évolution professionnelle et personnelle.
- Adresse e-mail : [support@game-learn.com](mailto:support@game-learn.com)

## Lieu

Au sein des locaux de nos clients  
En ligne

## Dates

Dates : à la discrétion du client  
Horaires : à la discrétion du client

## Durée

- 3 heures de formation totale

## Budget

Prix de base d'accès à notre plate-forme : 14 000 € HT pour 50 licences.

Pour tout autre volume, veuillez nous contacter afin de vous fournir un devis spécialisé.

## Contact

Référent administratif / Personne à contacter : Alexandre BENOIT

Adresse e-mail : [support@game-learn.com](mailto:support@game-learn.com)

## Modalités et délais d'accès

- Création du client sur notre plate-forme et ajout des listes d'apprenants.
- Minimum de 15 jours de délai depuis l'achat et la vérification informatique.

## Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Nous contacter :

- Adresse e-mail : [support@game-learn.com](mailto:support@game-learn.com)

## Programme

Le programme de ce cours vous décrira le cadre de travail Scrum grâce aux étapes suivantes :

**Module 1. Définition de Scrum.**

**Module 2. Les artefacts de Scrum.**

**Module 3. L'équipe Scrum.**

**Module 4. Le Sprint.**

**Module 5. Les événements de Scrum**

**Document mis à jour le : 02/02/2024**

Version V2