

# Formation : Professional Scrum™ with User Experience (PSU)

Formation officielle Scrum.org

**Cours pratique - 2j - 14h00 - Réf. SUU**

**Prix : 2000 € H.T.**

 5 / 5

Utiliser efficacement le cadre Scrum ne se limite pas à délivrer un produit. Pour satisfaire les utilisateurs, la Scrum team doit apprendre à découvrir ce dont l'utilisateur a réellement besoin en utilisant la démarche Lean UX, et les designers à gérer le travail dans les Sprints et le visualiser dans le Backlog.

## Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Comprendre comment intégrer des experts UX dans une équipe Scrum pluridisciplinaire
- ✓ Savoir gérer, prioriser et intégrer les travaux UX dans le Product Backlog
- ✓ Équilibrer efficacement les travaux d'exploration UX et de développement
- ✓ Mettre en place des boucles de feedback continues avec les utilisateurs
- ✓ Garantir que la vision utilisateur guide les événements Scrum, les décisions et la Definition of Done

## Public concerné

Designer ou expert UX. Toute personne concernée par le développement de produits ou services utilisant Scrum, mais aussi product owners et Scrum masters.

## Prérequis

Expérience significative en Scrum ou en UX recommandée.

### PARTICIPANTS

Designer ou expert UX. Toute personne concernée par le développement de produits ou services utilisant Scrum, mais aussi product owners et Scrum masters.

### PRÉREQUIS

Expérience significative en Scrum ou en UX recommandée.

### COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils sont agréés par l'éditeur et sont certifiés sur le cours. Ils ont aussi été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum trois à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation des compétences visées en amont de la formation.

Évaluation par le participant, à l'issue de la formation, des compétences acquises durant la formation.

Validation par le formateur des acquis du participant en précisant les outils utilisés : QCM, mises en situation...

À l'issue de chaque formation, ITTCERT fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques. Les participants réalisent aussi une évaluation officielle de l'éditeur.

Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

## Certification

Les participants à la formation Professional Scrum with UX™ recevront un mot de passe pour passer la certification PSU. Reconnues par l'industrie, les certifications Scrum.org sont des évaluations rigoureuses nécessitant un score minimum de 85 %. Une seconde chance pour passer la certification PSU est offerte aux participants ayant effectué leur tentative dans les 14 jours suivant la formation. La participation à la formation donne droit à 14 crédits PDU auprès de PMI.

[Comment passer votre examen ?](#)

## Méthodes et moyens pédagogiques

### Méthodes pédagogiques

Animation de la formation en français. Support de cours officiel au format numérique et en anglais. Bonne compréhension de l'anglais à l'écrit.

## Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## Programme de la formation

### 1 Fondamentaux de Scrum et UX sur un cas d'étude

- Illustration d'un cas réel de démarche Lean UX dans une équipe agile.
- Les fondamentaux de Scrum et de UX et l'apprentissage continu.
- Les fondements communs de Scrum et de Lean UX, le "Validated Learning" et le "Done".

### 2 Organiser les travaux comme des problèmes à résoudre

- Élaboration des prises de décision et des problèmes à résoudre avec le Lean UX Canvas.
- Application du Lean UX Canvas sur un cas d'étude.
- Comprendre les responsabilités dans l'équipe Scrum et la place de l'expertise UX dans les éléments de Scrum

### 3 Favoriser les bénéfices pour l'utilisateur plutôt que les livrables

- Comprendre la différence entre activités, livrables, bénéfices, impacts.
- Développer une vision globale des bénéfices pour les différents acteurs.
- Élaboration d'indicateurs orientés comportements utilisateur avec les "Pirate Metrics".

### 4 Gérer les travaux UX dans Scrum

- Dual Track Agile : mythes et réalités.
- Organisation des travaux UX en tant qu'item de Backlog ou dans les items de Backlog.
- Suivre les travaux avec un Risk Dashboard.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Les ressources pédagogiques utilisées sont les supports et les travaux pratiques officiels de l'éditeur.

### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

### ACCESIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

## 5 Garder le focus sur l'utilisateur

- Comprendre les différences entre Marketing-Personas et Proto-Personas.
- Apprendre à l'aide des Proto-Personas.
- Les bénéfices et impacts pour l'utilisateur.

## 6 Expérimenter

- Le Lean UX Canvas. Solutions et hypothèses associées.
- La Truth Curve et le dimensionnement des expériences.
- Réaliser des prototypes, Magicien d'Oz, Concierge MVP en grandeur nature.

## Dates et lieux

### CLASSE À DISTANCE

2026 : 18 juin, 10 déc.

### PARIS LA DÉFENSE

2026 : 18 juin, 10 déc.