

Scrum Product Owner



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Cette formation vous apprendra les outils et techniques pour devenir un excellent Product Owner en utilisant efficacement Scrum



PUBLIC CONCERNE

- Directeurs/chefs de projets
- Responsables en innovation
- Scrum Product Manager, Scrum Product Owner, ScrumMaster
- Analystes métier



PREREQUIS

- Disposer d'un minimum de connaissances des fondamentaux agiles
- Pour le passage de l'examen avoir un niveau intermédiaire en anglais



MOYENS PEDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



MODALITES D'EVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



ACCESSIBILITE

- Les personnes en situation de handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



CERTIFICATION POSSIBLE

- Aucune

Scrum Product Owner

INTRODUCTION A SCRUM

- Rappels sur la démarche Agile. Contexte et origines
- Le Manifeste Agile

PRINCIPES DE SCRUM

- Les différents rôles (Scrum Master, Equipe de développement, Product Owner)
- Les cérémonies (Sprint Review, Sprint Retrospective, Daily Scrum)
- Jeux et activités autour de SCRUM

SCRUM MASTER

- Le Scrum Master (Qualité, compétences, etc.)
- Bonnes pratiques : estimation et vélocité, techniques, product backlog et user story, suivi et radiateurs d'informations, la rétrospective
- Lever les obstacles
- Servant Leader et coaching

LES ACTIVITES DU PRODUCT OWNER

- Savoir élaborer et partager la vision du produit
- Communiquer sur l'utilité et l'avancement du produit
- Recueillir les retours utilisateurs
- Participer aux réunions avec l'équipe de développement et le Scrum Master
- Organiser les tests utilisateurs de la release
- Evaluer les versions précédentes. Réfléchir sur les versions à venir
- Gérer le Product Backlog

DEVELOPPEMENT PILOTE PAR LA VALEUR

- Augmenter la valeur du produit (optimiser le ROI)
- Les générateurs de valeur
- Les stratégies pour mesurer la valeur
- Pilotage de l'avancement par rapport à l'objectif (Burndowns et Burnups)

GESTION DE PRODUIT

- Exploration des différences entre la gestion agile de produit et les approches traditionnelles

PLAN DE LIVRAISON

- Objectif d'une livraison
- Exigences et priorisation
- Estimation : comment estimer du côté PO : rôle du PO ?
- Ajustement et planification de base

GESTION DES EXIGENCES

- Techniques de prise en compte des différents profils d'utilisateurs (personas, etc.)
- Scénarios utilisateurs (Features, User Stories, etc.) : EPIC, INVEST
- Acceptance Tests
- Définition de fini, de prêt, de succès

CREATION ET MAINTIEN DU PRODUCT BACKLOG

- Différentes propositions de représentation visuelle du Product Backlog
- Stratégies de priorisation et d'organisation (définition des règles, définition de la stratégie)

PLANIFICATION DES RELEASES

- Stratégies de release : time box ou manuel
- Optimiser la livraison de la valeur
- Ce qu'est un sprint. Son intégration dans une release
- Attendues d'une release
- A quoi ressemble une bonne release