

Référence	<b>5-AG-SPO</b>
Durée	<b>2 jours (14 heures)</b>
Éligible CPF	<b>OUI</b>
Mise à jour	<b>27/11/2023</b>

## Scrum Product Owner



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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



### PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs/chefs de projets, responsables en innovation, scrum Product Manager, Scrum Product Owner, ScrumMaster  
Analystes métier



### PRÉREQUIS

Disposer d'un minimum de connaissances des fondamentaux agiles  
Avoir un niveau intermédiaire en anglais pour le passage de l'examen



### MOYENS PÉDAGOGIQUES

- 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
- Remise d'un support de cours.



### MODALITÉS D'ÉVALUATION

- 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 PRÉSENTIEL

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



### ACCESSIBILITÉ

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 À 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 ACTIVITÉS 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

## DÉVELOPPEMENT PILOTÉ 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

## CRÉATION 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 ?