

# PRODUCT OWNER

**PUBLIC** Chefs de projet, directeurs de projet, directeurs de départements, entreprises de service informatique, startups up.

**PRÉ-REQUIS** Aucun

**DURÉE** 14 heures (2 jours)

**OBJECTIFS** Le Product Owner a un rôle clé dans Scrum. Chargé de construire la vision du produit à développer, il gère les exigences du projet et est responsable de la valeur créée et du ROI sur le projet. Ce stage vous présentera les meilleures pratiques à adopter, en tant que Product Owner, à chaque étape de la vie du projet

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ◆ Comprendre le rôle de Product Owner
- ◆ Construire la vision produit
- ◆ Recueillir et formaliser les besoins
- ◆ Prioriser les User Stories
- ◆ Rédiger des cas de tests agiles
- ◆ Valider les solutions

### MISE EN SITUATION

- \* Des agiles games et un cas fil rouge

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Des Agiles games (ludopédagogie) pour comprendre la démarche agile.  
Un cas fil rouge pour mettre en œuvre les concepts présentés.

## PROGRAMME DE FORMATION

### AGILE VUE D'ENSEMBLE

- Agile et la gestion de projet
- Contexte et origines
- Le manifeste Agile
- Valeurs et principes des méthodes Agiles

### MISE EN SITUATION

- \* Agile game : découvrir l'expression des besoins dans une démarche itérative

### PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE SCRUM

- Principes de Scrum
- Les différents rôles Les cérémonies
- Suivi et avancement

### PRODUCT OWNER

- Ses rôles et responsabilités
- Le Product Owner et les autres acteurs
- Le Product Owner délégué

### MISE EN SITUATION

- \* Agile game : rôles et responsabilités du Product Owner  
Cas fil rouge : présentation du projet

## DÉFINIR UN BACKLOG INITIAL

- Établir la vision produit, le backlog initial
- Construire la roadmap
- Les éléments du Product Backlog
- Les techniques de recueil du besoin métier
- Les user stories, les features, les épics

### MISE EN SITUATION

- \* Cas fil rouge : déterminer le périmètre projet, analyser un diagramme de contexte Identification des features, Users Stories Agile game : construire la Product box d'un projet

## FORMALISER LES EXIGENCES

- Rédiger les features, les User Stories
- Description structurée des User Stories
- Prioriser les exigences, les techniques de priorisation
- Le modèle de Kano
- La notion de Business Value en story point
- Organiser et actualiser le Product Backlog
- Affiner le Product Backlog

### MISE EN SITUATION

- \* Agile game : apprendre à prioriser  
Cas fil rouge : description libre et structurée des Users Stories, classement des exigences, calcul de la valeur client

## LA VALIDATION DES SOLUTIONS

- Quand passer les tests ?
- Rédiger les tests d'acceptation
- Le pilotage par les tests Résultat des tests

### MISE EN SITUATION

- \* Cas fil rouge : rédaction des conditions d'acceptation

## LE PRODUCT OWNER ET LES CÉRÉMONIES AGILES

- Les bases d'une cérémonie
- Les séances de planification
- Le Product Owner et la revue de sprint
- Le daily Scrum
- La rétrospective de sprint
- L'animation des cérémonies, la technique ESTP, les situations difficiles

### MISE EN SITUATION

- \* Cas fil rouge : planifier les releases, préparer les cérémonies Scrum Agile game : »Keep Drop Start» : cartographier les concepts Agiles par intérêt, rechercher les axes d'amélioration

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur