

PRODUCT OWNER

PUBLIC Chefs de projet, directeurs de projet, directeurs de départements, entreprises de service informatique, starts 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