

SCRUM PRODUCT OWNER

Durée

3 jours

Référence Formation

5M-AG-SPO

Objectifs

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

Participants

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

Pré-requis

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

PROGRAMME

· 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

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM. Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.