

Formation Scrum Product Owner

Description de la formation Scrum Product Owner

Cette **formation Scrum Product Owner** vous délivre les outils et concepts de Scrum liés au rôle du Product Owner. Elle est destinée à tout responsable de projet et de produit souhaitant évoluer vers une méthodologie Scrum et au manager recherchant des solutions pragmatiques à des problèmes organisationnels.

Les méthodes Agiles sont des procédures de conception de logiciel qui se veulent plus pragmatiques que les méthodes traditionnelles. En impliquant au maximum le demandeur (client), ces méthodes permettent une grande réactivité aux demandes, visent la satisfaction réelle du besoin du client, et non des termes du contrat de développement.

Vous optimiserez ainsi à chaque instant le Retour sur Investissement (ROI) de vos clients et aurez l'opportunité de modifier les caractéristiques de votre projet ou de l'arrêter très tôt. Le « product owner » représente la voix du client. Garant de la valeur « business » de chaque sprint SCRUM, il a pour rôle de gérer le backlog produit, rédiger et hiérarchiser les user stories, et valider les livraisons de chaque sprint SCRUM.

Objectifs

Objectif opérationnel :

Maîtriser les outils et concepts de Scrum liés au rôle du Product Owner.

Objectifs pédagogiques :

À l'issue de cette **formation Scrum Product Owner**, vous aurez acquis les connaissances et compétences nécessaires pour :

- Appliquer le framework Scrum en tant que Responsable de Produit
- Se positionner avec le Manager Agile et les autres membres de l'équipe
- Gérer et mettre en place un Product Backlog orienté Business Value
- Savoir écrire des user stories et des critères d'acceptation
- Estimer les dates de livraisons et gérer une roadmap produite
- Optimiser ses interventions dans les réunions Scrum
- Planifier et hiérarchiser ses activités de Product Owner pour optimiser la réussite du projet
- Se préparer au passage de certification Scrum Product Owner

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Cette formation certifiante Scrum Product Owner s'adresse aux directeurs/chefs de projets, responsables produit, responsables en innovation, Scrum Product Manager, Scrum Product Owner, ScrumMaster, analystes métier.

Prérequis :

Avoir suivi la formation Scrum Master certifiante - Niveau 1 (GSMC) ou posséder une culture Agile. Une expérience de la spécification fonctionnelle serait un plus.

Contenu du cours Scrum Product Owner

Rappels sur le framework Scrum

Les différents rôles et leur pré-requis, les planifications et les artefacts

Le rythme Scrum, Sprints et Release

Les qualités d'un bon Product Owner

Le rôle du Product Owner Scrum

Fonder la vision produit, Product Owner et Expert métier

Expression des business requirements et des Business Values, ROI et TCO

Interaction Product Owner/ Scrum Master

Travailler et se positionner avec l'équipe Agile

La constitution et l'entretien du backlog produit

Travailler avec les experts métier, le client, les intervenants ponctuels

Animer une communauté d'utilisateurs champions

Le backlog produit, Identifier les exigences, leur valeur business, leur niveau de priorité, le modèle de Kano

Rédiger les User stories, les critères INVEST

Définir les critères d'acceptation,

Estimer et Maximiser la Business Value

Négocier avec le ScrumMaster et l'équipe

Entretenir le Product Backlog lors des sessions d'affinage (Backlog Refinement)

Atelier « Business Value Game »

Apprendre à assigner la « valeur business » aux projets et user stories, prioriser et construire des plans qui apportent de la valeur

Gestion de produit et des livraisons

Gestion agile de produits

Plan de livraison, planification des livraisons, livraison ou déploiement continu

Optimisation de la valeur d'une livraison, Notion de MVP

Récolter les retours utilisateurs, outils de feedback

Serious Game : « Vite on livre »

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015

Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com

Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghri - Hammam Sousse 4011 – Tunisie

L'objectif de ce serious game est de placer les stagiaires (divisé en 2 groupes qui effectueront en parallèle le travail pour ensuite comparer/commenter les résultats obtenus par chacun des groupes) en situation de constituer un product backlog et une release roadmap qui découleraient de la prise en charge d'une vision sommaire et d'un cahier des charges embryonnaire du projet de modernisation d'une bibliothèque municipale.

L'atelier comprend plusieurs séquences :

- 1°) brainstorming pour créer les histoires utilisateurs « en vrac » - Story Writing Workshop
- 2°) la constitution de la vision consolidée du futur système en mettant en relation les histoires individuelles pour créer une « frise » temporelle et fonctionnelle - Story Telling
- 3°) la priorisation des livraisons possibles pour permettre un démarrage sous quelques semaines du système, via la constitution de version et du Minimum Viable Product (MVP) - Story Mapping

Déroulement du projet

Le Backlog de Sprint, points de contrôle

Interprétation des burndown charts, Constitution des BurnUp charts

Disponibilités envers l'équipe

Gérer les écarts d'avancement et les projections de planification

Sprint Review et négociation avec les parties prenantes

Participation à la Sprint Rétrospective et négociation du plan d'action

Atelier « XP Game »

Apprendre à travailler avec l'équipe de développement en changeant de rôle

Se préparer à la certification Professional Scrum Product Owner (PSPO I)

Rappels sur les conditions précises de l'examen (temps, modalité, résultats, etc.)

Examen blanc corrigé tous ensemble

Astuces du formateur pour « glaner » des points faciles

Questions / Réponses