



Product Management

Durée 2 jour(s) (PRODUCT-MANAGEMENT)

Construire un produit qui crée de l'impact

Description

Lors de cette session, nous apprendrons créer de nouveaux produits utiles, utilisables et utilisés. Construire un produit qui crée de l'impact.

Objectifs

- Cette formation est en majeure partie basée sur la pratique de différents concepts, ateliers, outils et approches afin que le futur Product Manager d'Élite puisse repartir dès le lendemain avec ces derniers.
- Elle permet de vivre une expérience riche en échanges et en apprentissages par et pour le collectif. Tester et prototyper des démarches afin de pouvoir se projeter dans la peau d'un Product Manager.
- Nous travaillerons également sur la notion d'OKR (Objectives and Key Results) afin de trouver les bons indicateurs.
- Ces deux jours seront l'occasion de construire avec les stagiaires un produit fictif afin de toucher à toutes les facettes des différentes phases.

Public

Toute personne susceptible d'être impliquée dans la partie métier d'un projet. Product Owners, business analyst, analystes fonctionnels, testeurs, product managers, chef de projet, des personnes du marketing ou de la vente, management business, manager.

Prérequis

Une connaissance de l'agilité et de Scrum sont nécessaires pour suivre cette formation. De plus, une expérience d'au moins 5 années dans un projet digital

Répartition

30% Théorie, 70% Pratique

Programme

Jour 1 : Le produit et la vision

INTRODUCTION

- Les différents rôles dans une équipe produit
- Différence projet / produit
- Atelier : World Café Flash "Qu'est ce qu'un produit ?"

COMPRENDRE LE PRODUIT

- La culture produit
- La vision produit
- Les 5 phases d'un lancement de produit
- Ateliers / outils : Carte d'empathie, Business Model Canvas, M.O.S.T, Product vision board

EXPLORER LA VISION

- Qu'est ce qu'une vision produit ?
- Comment la construire, la partager et l'affiner ?
- Définir le problème et les impacts que l'organisation veut créer
- L'incertitude et la pensée complexe
- Définir la proposition de valeur
- Idéation dans un produit
- Ateliers / outils : Value Proposition Design, Impact Mapping

Jour 2: Mon produit et son apprentissage

PROTOTYPER ET DÉFINIR SON MVP

- Un MVP 3U = Utile, Utilisé, Utilisable
- Mesurer nos impacts
- Brainstormer et prototyper à la lumière
- Gestion des risques et des impacts
- Ateliers / outils : Crazy 8

TESTER ET APPRENDRE

- Les Smoke tests
- Le prototypage "papier"
- Les différentes formes de prototypage
- Ateliers/Outils : les tests Cards, Tests utilisateurs

CONVERGER POUR CONSTRUIRE

- Une fois l'apprentissage terminé ; converger pour avancer
- Boucle de feedback et apprentissage terrain
- Ateliers / Outils : Construire Un backlog, Go Roadmap