



# 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.

### Formation animée en présentiel

La formation en présentiel se déroule sur des jours consécutifs

### Formation disponible en mode "formation à distance"

La formation à distance se déroule de préférence sur des jours consécutifs (contactez nous si besoin de décomposer en demies journées) En inter-entreprises, l'outil de visio-conférence privilégié est Microsoft Teams

En intra-entreprises, on privilégie Zoom mais Microsoft Teams est également proposé

## 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