



Scrum Product Owner

Durée 2 jour(s) (PRODUCT-OWNER-02)

Maximisez la valeur de votre produit

Description

Formation animée en présentiel

Alors que les projets confiés à la DSI sont toujours plus complexes, les approches prédictives historiques sont incapables d'y répondre. Les méthodes Agiles les ont remplacées et sont devenues le nouveau standard de facto. Elles permettent une forte augmentation de la satisfaction et de la qualité, tout en procurant une réduction des délais (TTM) et des coûts (ROI). Venez découvrir les méthodes Agile et Scrum tout en constatant leurs bénéfices au travers de notre sélection d'ateliers pratiques.

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

- Comprendre le rôle du Product Owner dans une organisation de projet Agile
- Connaître les meilleures techniques pour la formalisation du besoin et l'estimation de la valeur métier
- Apprendre à prioriser, estimer et gérer le Product Backlog
- Comment planifier la date de livraison d'un projet ou d'une release
- Savoir valider de manière incrémentale le produit

Public

- Directeur/chef de projets
- Responsable en innovation
- Scrum Product Manager
- Scrum Product Owner
- ScrumMaster
- Analyste métier

Avoir idéalement suivi la journée de formation "Découverte de l'agilité" proposée par Zenika
Avoir idéalement lu un ouvrage sur l'Agilité / Scrum

Prérequis

Aucun

Répartition

50% Théorie, 50% Pratique

Evaluations des acquis

L'évaluation des acquis de la formation se fera en séance au travers d'ateliers, d'exercices et/ou de travaux pratiques. Dans le cas d'une formation officielle éditeur, veuillez nous consulter afin que nous vous fassions part des modalités d'évaluation.

A l'issue de la formation, vous sera transmis une évaluation à chaud de l'action de formation qui vous permettra de nous faire part de vos retours quant à votre expérience apprenant avec Zenika.

Ressources pédagogiques

Les ressources pédagogiques proviennent de productions des équipes Zenika et/ou de la documentation éditeur dans le cas d'une formation "Officielle". Les documents sont en français ou en anglais.

RQTH et ma formation Zenika

Si vous êtes sujet à un handicap, prenez contact avec nos équipes pour que nous puissions définir ensemble comment nous pourrions aménager la session afin que vous puissiez vivre une expérience en formation inchangée.

Programme

A-t-on vraiment besoin d 'Agilité ?

- Les 4 phases du développement logiciel : Méthodes Prédictives vs. Méthodes Adaptatives
- Les variables clés pour la réussite du projet
- L'apport de l'Agilité

Les méthodes agiles

- Principes des méthodes agiles
- Implémentation différentes, principes communs
- La méthode Scrum

Les principaux rôles dans un projet Agile Scrum

- Product Owner
- Scrum Master
- Équipe

Le Product Owner : Rôle et Responsabilités

- Qui peut être Product Owner ?
- Organisations alternatives : plusieurs POs, PO Proxy : est-ce une bonne idée ?
- Responsabilités croisés avec le ScrumMaster, les Utilisateurs finaux, le management

La formalisation du besoin et de la vision produit

- Compréhension et recueil du besoin auprès des intervenants
- Négociation pour estimer la Valeur Métier (Business Value)
- Écriture des User Stories
- Formalisation des critères d'acceptation
- Transmission de la vision produit à l'équipe de réalisation

Gestion du Backlog de Produit

- Mise en place du Backlog initial
- Priorisation orientée par la valeur métier
- Cycle de vie d'une story du Backlog de Produit
- Le Backlog de Sprint

Estimation et planification

- Estimation d'une story
- Estimation du Backlog
- Planification du projet : Sprints et Releases
- Ajustement continu

Tests, Validation, Acceptation

- Les différents types de test
- Implication du PO dans la recette : quand et comment ?
- Validation d'une fonctionnalité
- Recueil du feedback des autres intervenants