

# Devenir Scrum Product Owner

Cours Pratique de 2 jours - 14h

Réf : PDH - Prix 2024 : 1 550€ HT

Le Product Owner a un rôle clé dans Scrum. Chargé de construire la vision du produit à développer, il gère les exigences du projet et est responsable de la valeur créée et du ROI sur le projet. Ce stage vous présentera les meilleures pratiques à adopter, en tant que Product Owner, à chaque étape de la vie du projet.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Comprendre le rôle de Product Owner

Construire la vision produit

Recueillir et formaliser les besoins

Prioriser les User Stories

Rédiger des cas de tests agiles

Valider les solutions

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Des Agiles games (ludopédagogie) pour comprendre la démarche agile. Un cas fil rouge pour mettre en oeuvre les concepts présentés.

## MISE EN SITUATION

Des agiles games et un cas fil rouge.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 04/2020

### 1) Agile vue d'ensemble

- Agile et la gestion de projet.
- Contexte et origines.
- Le manifeste Agile.
- Valeurs et principes des méthodes Agiles.

*Mise en situation : Agile game : découvrir l'expression des besoins dans une démarche itérative.*

### 2) Présentation générale de Scrum

- Principes de Scrum.
- Les différents rôles. Les cérémonies.
- Suivi et avancement.

### 3) Product Owner

- Ses rôles et responsabilités.
- Le Product Owner et les autres acteurs.
- Le Product Owner délégué.

*Mise en situation : Agile game : rôles et responsabilités du Product Owner. Cas fil rouge : présentation du projet.*

### 4) Définir un backlog initial

- Etablir la vision produit, le backlog initial.
- Construire la roadmap.
- Les éléments du Product Backlog.
- Les techniques de recueil du besoin métier.

## PARTICIPANTS

Futurs Product Owner, MOA, responsables fonctionnels et métier, marketing, directeurs de produit.

## PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Les user stories, les features, les épics.

*Mise en situation* : Cas fil rouge : déterminer le périmètre projet, analyser un diagramme de contexte. Identification des features, Users Stories. Agile game : construire la Product box d'un projet.

### 5) Formaliser les exigences

- Rédiger les features, les User Stories.
- Description structurée des User Stories.
- Prioriser les exigences, les techniques de priorisation.
- Le modèle de Kano.
- La notion de Business Value en story point.
- Organiser et actualiser le Product Backlog.
- Affiner le Product Backlog.

*Mise en situation* : Agile game : apprendre à prioriser. Cas fil rouge : description libre et structurée des Users Stories, classement des exigences, calcul de la valeur client.

### 6) La validation des solutions

- Quand passer les tests ?
- Rédiger les tests d'acceptation.
- Le pilotage par les tests. Résultat des tests.

*Mise en situation* : Cas fil rouge : rédaction des conditions d'acceptation.

### 7) Le Product Owner et les cérémonies agiles

- Les bases d'une cérémonie.
- Les séances de planification.
- Le Product Owner et la revue de sprint.
- Le daily Scrum.
- La rétrospective de sprint.

*Mise en situation* : Cas fil rouge : planifier les releases, préparer les cérémonies Scrum. Agile game : "Keep Drop Start" : cartographier les concepts Agiles par intérêt, rechercher les axes d'amélioration.

## LES DATES

---

#### CLASSE À DISTANCE

2024 : 24 juin, 30 sept., 28 nov.

#### LILLE

2024 : 24 juin, 30 sept., 28 nov.

#### PARIS

2024 : 17 juin, 23 sept., 21 nov.