

[certificaat Scrum Product Owner]

Praktijkcursus van 2 dagen - 14u

Ref : PDH - Prijs 2024 : € 1 550 excl. BTW

De Product Owner heeft een sleutelrol in Scrum. Hij is belast met de opbouw van de visie op het te ontwikkelen product, beheert de vereisten van het project en is verantwoordelijk voor de waardeschepping en de ROI van het project. Deze cursus presenteert de beste praktijken die u als Product Owner kunt toepassen in elke fase van het project.

PEDAGOGISCHE DOELSTELLINGEN

Na afloop van de opleiding kan de cursist:

- De rol van Product Owner begrijpen
- De productvisie opbouwen
- Behoeften verzamelen en formaliseren
- Prioriteiten stellen aan de User Stories
- Agile testcases opstellen
- De oplossingen bevestigen

PEDAGOGISCHE METHODEN

Agiles games (Iudopedagogie) om de Agile aanpak te begrijpen.
Een rode draad voor de uitvoering van de voorgestelde concepten.

ROLE-PLAYING

Agile games en een rode draad case.

HET PROGRAMMA

laatste update: 10/2022

1) Agile overzicht

- Agile en projectmanagement
 - Contexte en achtergrond.
 - Het Agile manifest.
 - Waarden en principes van de Agile methodes.
- Agile game: de uitdrukking van de behoeften op een iteratieve manier ontdekken.*

2) Algemene presentatie van Scrum

- Principes van Scrum.
- De verschillende rollen. De ceremonies.
- Opvolging en voortgang.

3) Product owner

- Zijn rollen en verantwoordelijkheden.
 - De Product Owner en de andere spelers.
 - De afgevaardigde Product Owner.
- Agile game: rollen en verantwoordelijkheden van de Product Owner. Rode draad: presentatie van het project.*

4) Een initiële backlog definiëren

- De productvisie, de initiële backlog opstellen.
 - De roadmap opstellen.
 - De elementen van de Product Backlog.
 - De technieken voor het verzamelen van de beroepsbehoeften.
 - User stories, features, epics.
- Rode draad: de projectperimeter bepalen, een contextdiagram analyseren. Identificatie van de features, Users Stories. Agile game: de Product box van een project opbouwen.*

DEELNEMERS

Toekomstige Product Owners, opdrachtgevers, functionele en business managers, marketing, productmanagers.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Aucune connaissance particulière.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN -TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

5) De vereisten formaliseren

- De features, de User Stories opstellen.
- Gestructureerde beschrijving van de User Stories.
- Prioriteiten stellen aan de vereisten, technieken voor het stellen van prioriteiten.
- Het Kano-model.
- Het begrip Business Value in story point.
- Organiseren en bijwerken van de Product Backlog.
- Product Backlog verfijnen.

Agile game: leren prioriteiten te stellen. Rode draad: vrije en gestructureerde beschrijving van de Users Stories, rangschikking van de vereisten, berekening van de klantwaarde.

6) Bevestiging van de oplossingen

- Wanneer worden de tests afgenomen?
- Opstellen van acceptatietesten.
- Sturing door tests. Resultaat van de tests.

Rode draad: opstellen van de acceptatievoorwaarden.

7) Product owner en agile ceremonies

- De basis van een ceremonie.
- De planningssessies.
- De Product Owner en de sprintreview.
- De Daily Scrum.
- De sprintretrospectie.

Rode draad: releases plannen, Scrumceremonies voorbereiden. Agile game: "Keep Drop Start": Agile concepten in kaart brengen op belang, verbeterpunten zoeken.

DATA

KLAS OP AFSTAND
2024 : 01 jul, 03 okt

BRUSSEL
2024 : 01 jul, 03 okt