

Formation Agile : Product Owner

| | |
|--|--|
| ■ Durée : | 2 jours (14 heures) |
| ■ Tarifs inter-entreprise : | 1 590,00 € HT (standard) 1 272,00 € HT (remisé) |
| ■ Public : | Toute personne devant jouer le rôle de Product Owner dans un projet agile Scrum |
| ■ Pré-requis : | Connaissances de la méthode agile Scrum |
| ■ Objectifs : | Clarifier le travail et les responsabilités du Product Owner - Maîtriser les techniques de rédaction et de priorisation des stories du product backlog |
| ■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement : | <ul style="list-style-type: none">• Formation synchrone en présentiel et distanciel.• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.• Un formateur expert. |
| ■ Modalités d'évaluation : | <ul style="list-style-type: none">• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation. |
| ■ Sanction : | Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis |
| ■ Référence : | AGI100116-F |
| ■ Note de satisfaction des participants: | 4,43 / 5 |
| ■ Contacts : | commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73 |

| | |
|------------------------------|---|
| ■ Modalités d'accès : | Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr , moncompteformation.gouv.fr , maformation.fr , etc.) ou en appelant au standard. |
| ■ Délais d'accès : | Variable selon le type de financement. |
| ■ Accessibilité : | Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr , nous étudierons ensemble vos besoins |

Comprendre le rôle du Product Owner dans un projet Scrum

Le cadre Scrum / Guide

Cycle de vie d'un projet Scrum

Rôles définis par Scrum : Product Owner, Scrum Master, Team

Time boxes : Sprint planning, Sprint Review, Sprint Retrospective, Daily Scrum

Artéfacts : Product Backlog, Sprint Backlog, Burndown chart

Règles et principes clé de Scrum

Responsabilités et rôle du Product Owner

Activités du Product Owner dans le cycle de vie Scrum

Atelier : Analyse du guide Scrum et passage du Open Assessment PSPO I

Partager la vision du produit

Vision du produit : définition, intérêt

Forme d'une vision : Lean Canvas

Toolbox

Exemple complet de Product Vision Board

Atelier : Construction et analyse d'une vision de produit

Recueillir le besoin

Faire émerger le besoin

Techniques de recueil

Organisation des rôles des acteurs (RACI)

Formaliser le besoin : IEEE vs Use Cases vs User Stories

Ateliers :

- Construction d'une matrice RACI pour organiser les rôles d'un projet.
- conduite d'un entretien de recueil (technique des 9 cases)

- **Animation d'un atelier de brainstorming et construction de mind maps.**

Construire le produit

Construction d'une Roadmap

Des objectifs aux fonctionnalités : Impact mapping

Identifier et structurer les fonctionnalités : Story mapping

Déduire la roadmap de la story map

Démarche de construction du product backlog

Rédaction des user stories : forme, spécification INVEST

Compléments d'une user stories : contraintes opérationnelles, maquettes,..

Ecriture des tests d'acceptation (méthode Behaviour Driven Development)

Outils d'automatisation des tests

Comprendre la dette technique : identification, catégorisation, priorisation

Ateliers :

- **Construction d'une impact map à partir de la vision du produit.**
- **Construction d'une story map, identification des MMF (Minimum Marketable Features).**
- **Construction de la roadmap.**
- **Rédaction de user stories et ateliers three amigos pour les tests d'acceptation.**
- **Organisation de la construction du produit (Kanban du Ready)**
- **Démarche d'enrichissement et d'optimisation du produit.**

Estimer et prioriser les stories

Techniques d'estimation : ideal days vs story points

Mise en oeuvre de la méthode des story points

Fiabilisation de l'estimation

Facteurs d'hierarchisation des besoins

Méthodes de priorisation : Kano vs MOSCOW vs Poids relatifs

Priorisation par thèmes : themes screening / scoring

Gestion des risques

Regroupement et ordre final des stories dans le product backlog

Ateliers :

- **Poker planning game pour l'estimation des stories.**
- **Calcul de la priorité avec la méthode des poids relatifs.**
- **Remaniement du product backlog.**

Connaître les outils d'un environnement agile Scrum

Conception :

- Architecture évolutive
- Travaux d'étude technique

Codage :

- Intégration continue
- Pilotage par les tests
- Programmation en binôme
- Refactoring
- Tests d'acceptation

Maintenance :

- Gestion des bugs

Atelier : Panorama de la toolbox logiciel d'un projet agile.

Etablir un contrat agile

Différentes formes d'un contrat agile

Mise en place d'un Plan d'Assurance Qualité (PAQ)

Contractualisation par Sprint