

SCRUM® Product Owner

La formation SCRUM Product Owner avec certification SCRUM.ORG® est de comprendre et développer la valeur tout en arbitrando avec les contraintes imposées. Un Product Owner, propriétaire de produit, est responsable de la performance et de la valeur du produit à réaliser. Il doit optimiser la valeur des produits (PBI) dans le Product Backlog et dialoguer avec les parties prenantes et l'équipe de développement pour concrétiser cette valeur. Acteur majeur du succès du projet le Product Owner voit loin. Le Sprint actuel ... et les autres. La formation vous prépare à la certification PSPO niveau 1 de SCRUM.ORG. Le formateur est certifié pour délivrer la formation.

Objectifs

- Approfondir le rôle, le positionnement et les responsabilités du Product Owner.
- Comprendre comment le Framework Scrum est composé et fonctionne.
- Comprendre comment concevoir, fabriquer et livrer un produit grâce aux approches Agiles/Lean/Scrum.
- S'approprier le rôle et les responsabilités d'un Product Owner dans l'organisation d'un projet Scrum.
- Comprendre son investissement dans le projet, et son rôle auprès de l'équipe
- Savoir hiérarchiser les exigences et préciser la bonne chose au bon moment

Prérequis

- Il est recommandé d'avoir suivi la formation Module 1 (Sensibilisation aux méthodes agiles) et/ou le Module 2 (Framework SCRUM).
- Avoir un bon niveau dans la lecture de l'Anglais, ceci est nécessaire pour pouvoir passer la certification PSPO

Public

Méthode bénéficiant d'une réputation avérée dans le développement IT, cette formation est destinée à toute personne souhaitant acquérir des compétences sur la méthode SCRUM® et tout particulièrement dans les domaines de compétences suivants : Chefs de projet, managers, futurs managers de projets Agiles SCRUM, futur Product Owner, et tout candidat à la certification SCRUM Product Owner.

Durée :

- 3 journées : 9h00-17h00 - 21 heures (Travail personnel non inclus)
- Intégrant 1 pause matin et après-midi et pauses déjeuners

Déroulement pédagogique

Projection du cours. Le support et la formation est en langue française. Le cours est théorique à 60% et 40% pratique avec des discussions, partage d'expérience et étude de cas. Préparation à l'examen avec des examens QCM à blanc. Accès à la plateforme e-learning sur 30 jours : support de cours, vidéos, exercices avec corrigés, QCM à blanc. Une attestation de formation est délivrée en fin de formation.

Déroulement de l'examen

- Remise du voucher pour accéder en ligne au QCM de 80 questions en langue anglaise sur le site de SCRUM.ORG®, validité du voucher : 30 jours
- Obtention du certificat à partir de 68 points
- Durée : maximum : 60 minutes

Programme

Introduction : Différence entre la gestion de produit Agile et traditionnelle, Spécificités Scrum, Le gestionnaire de Produit Agile et sa manière de travailler

Expression du besoin

Développement orienté valeur : Définition de la valeur, Stratégies de mesure de la valeur, Maximisation de la valeur par le Product Owner, Inducteurs de valeur et valeur métier, La valeur dans les projets logiciels

Gestion des produits par le Product Owner : Vision, sens et valeur - Intégrer le coût total de possession pour gérer avec succès le retour sur investissement d'un produit, Concilier l'optimisation de la valeur d'un déploiement et la maximisation de la valeur du produit, Définir la Product Roadmap, Comprendre et bien spécifier les concepts de « Done » et « Undone », S'approprier les outils de reporting « Burn-Up » et « Burn-Down »

Gestion des exigences et des changements : Le Backlog de produit, « carburant » qui alimente les développeurs, Le développement et la priorisation du Product Backlog, Les spécifications concernant les User Stories, Les relations du Product Owner avec le Scrum Master, L'intérêt des estimations collectives et en quoi cela favorise la collaboration métier/développeur et renforce la prédictibilité des livraisons, Utiliser le Product / Release Backlog et la productivité des équipes pour piloter le projet, prévoir et rendre compte de son l'avancement

Planification des Sprints : Ready, Done, Goal et incrément - Ready, Done, Goal et Incrément : les données impératives du Sprint, Qu'est-ce qu'un déploiement et à quoi sert-il?, Impacts découlant d'un Planning release inefficace, du point de vue de l'équipe Scrum et du Product Owner, Stratégies de déploiement

Gestion du Product Backlog et raffinement : Le déploiement comme première étape de la réalisation de la valeur, Identifier les buts et les spécifications des déploiements, Prioriser et estimer les spécifications, réaliser la faisabilité, Établir une base de référence et faire des ajustements

Les ateliers sont inclus dans la formation :

Mises en situation permettant au stagiaire de s'approprier par la pratique les piliers et concepts de SCRUM évoqués en cours

- Survie sur la lune : décrire la Valeur à travers une estimation d'un nombre limité d'objets à conserver pour survivre dans un environnement hostile. Cela permet de prioriser de manière relative.
- Marshmallow Challenge : Construire en équipe une structure avec des spaghettis et un marshmallow dans un temps limité. Cela permet de voir comment une équipe s'auto-organise.

Révisions et remise du voucher pour le passage d'examen (voir le déroulement de l'examen)