

FORMATION PRODUCT OWNER

Develop your agility

Envie de piloter vos projets libéré de la pression des deadline impossibles à tenir et de la démotivation des projets sans fin ? Formez-vous à l'agilité, une manière différente d'appréhender le projet, axée sur une vision claire des objectifs et des acteurs par l'ajustement et le travail d'équipe.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Découvrir l'agilité à travers le framework scrum.
- A l'issu de la formation, vous serez capable :
 - d'initier et de conduire un projet scrum en qualité de Product Owner
 - de passer la certification ProductOwner®

COURS PRATIQUE SUR 2 JOURS



FORMATION

PUBLIC CONCERNÉ

Chefs de projet, développeurs, testeurs

PRÉ-REQUIS

Connaissance en développement logiciel et en gestion de projet (débutants et experts)

DURÉE

2 jours

FRAIS DE PARTICIPATION

1300 € HT

INTERVENANT

Maher BOUKADIDA
Formateur certifié ProductOwner®

INSCRIPTIONS

formation@group-dsi.com

DÉROULÉ

Jour 1

L'AGILITÉ

- Pourquoi l'agilité : des nouveaux besoins, les motivations, une culture, les principes, quels bénéfices ?
- Le Manifeste Agile et les 12 principes.
- Ses champs d'application

LE PRODUCT OWNER

- Qualités et compétences.
- Les relations avec les parties prenantes.
- Le cumul des "mandats".
- Choisir le bon Product Owner.

LE SCRUM GUIDE

- Théorie de Scrum : processus empirique, les piliers, les valeurs Scrum.
- Les artefacts : Incrément, Product Backlog, Sprint Backlog, Definition of Done.
- Vue globale des événements et notion de Sprint.
- Les événements : Sprint Planning, Daily Sprint, Sprint Review, Sprint Retrospective.
- Les rôles : l'équipe Scrum, le Product Backlog, le Scrum Master, l'équipe de développement.

www.group-dsi.com

Jour 2

LE PILOTAGE PAR LA VALEUR

- Qu'est-ce que la valeur ? Les éléments à prendre en compte, notion de ROI et TCO (Total Cost of Ownership).
- Le modèle de Kano : les catégories, les questions à poser.
- Définir la vision : modèle pour formaliser la vision, le Minimum Viable Product.
- Outils pour définir la valeur : brainstorming, Product Box, "souviens toi du futur", personas, "Prune the tree", etc.
- Le Product Backlog.
- Gestion des exigences : où les trouve-t-on ? la traçabilité.

LES ACTIVITÉS DU PRODUCT OWNER

- Définir et maintenir la vision.
- Planifier les releases : les différents niveaux de planification, le cône d'incertitude, Story map, roadmap.
- Gérer le Product Backlog : les différents modèles pour les User Stories et tests acceptance, raffinement.
- La dette technique.
- Participer au Sprint Planning.
- Pendant le Sprint : être disponible, gérer les anomalies, suivre l'avancement, etc.
- Conduire la Sprint Review : inspection, adaptation et feedbacks.
- Communiquer l'avancement

