

Méthodes Agiles

Devenir Responsable de produit Agile

2 jours (14h00) | ★★★★★ 4,5/5 | AGI-RES | Certification PSPO1 - Professional Scrum Product Owner (non incluse) | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Informatique › Agilité › Méthodes Agiles



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Comprendre le rôle du Product Owner
- Parcourir les étapes majeures de l'activité d'un Product Owner : depuis la vision produit jusqu'au travail quotidien avec l'équipe de développement
- Connaître les activités du Product Owner
- Planifier votre action dans un projet Agile en tant que Product Owner
- Vous préparer à l'examen "PSPO1".

Niveau requis

Avoir lu le Scrum Guide (gratuit et téléchargeable en FR sur le site Scrum.org) et disposer d'un minimum de connaissances des fondamentaux Agiles ou développements itératifs et incrémentaux. Posséder un niveau correct d'anglais écrit.

Public concerné

Directeurs et responsables produits, maîtrises d'ouvrages, chefs de projets, acteurs projets ou toute personne devant intervenir dans un projet Agile, en tant que contributeur ou manager.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Contexte

- Sous la bannière de l'Agilité et de son manifeste, Scrum fournit un cadre pour développer des produits.
- Au sein des équipes, Scrum propose un rôle particulier : Product Owner (ou directeur de produit).
- Le Product Owner est la personne qui représente le "métier". Il apporte sa vision à l'équipe et définit les priorités de façon à obtenir un produit ayant le maximum de valeur.
- Alternant théorie et exercices, le cours "Product Owner" apporte aux participants les éléments de base dans la façon d'appliquer Scrum pour maximiser la valeur apportée à un produit ; et prépare au passage de la certification "PSPO1".

Jour 1

Introduction

Agilité

- Pourquoi l'Agilité ?
- Origine et manifeste
- Scrum et les autres frameworks
- Vue d'ensemble de Scrum
- Rôles et responsabilités
 - L'équipe Scrum
 - Le Product Owner
 - Le Scrum Master
 - L'équipe de développement

Théorie, artéfacts et évènements Scrum

- Théorie de Scrum
 - Processus empirique
 - Les piliers
 - Les valeurs Scrum
- Artéfacts
 - Incrément
 - "Product Backlog"
- Evènements
 - "Sprint Backlog"
 - Definition of Done (DOD)
 - "Sprint"
 - "Sprint planning"
 - "Daily Scrum"
 - "Sprint Review"
 - "Sprint Retrospective"

Jour 2

Développement piloté par la valeur

- Qu'est-ce que la valeur ?
- Outils pour définir la valeur
- Comment augmenter la valeur d'un produit ?
- Gestion des exigences et priorisation

Les activités du Product Owner

- Définir et maintenir la vision
- Planifier les "releases" (story map, roadmap)
- Gérer le "Product Backlog" (user stories, dette technique...)
- Participer au "Sprint Backlog"
- Pendant le "Sprint"
- Conduire la "Sprint Review" (feedbacks)
- Communiquer l'avancement ("Burndown" et "Burnup")

Mise à l'échelle

- Quelques règles
- Scrum de Scrum
- Nexus
- SAFe

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif) : "Product box"

- Description
 - Définir la vision d'un produit à l'aide d'un atelier ludique
 - Déroulement
 - Définir ensemble un produit à réaliser
 - Par groupe de 4 à 6 stagiaires, ils vont devoir réaliser une "Product box"
 - A partir d'une boîte de céréales en carton recouverte de papier blanc, chaque groupe doit
- mettre en avant les arguments accrocheurs de son produit*
- L'objectif est de faire en sorte que la boîte soit choisie
 - Débrief
 - Quel est l'avantage d'un atelier ludique ?
 - Comment passer de la "Product box" à la valeur du produit ?
 - Avec qui faire ce type d'atelier ?

Préparation à l'examen Professional Scrum Product Owner PSPO1

- Examens blancs avec réponses (QCM en anglais)

Certification (en option)

- Prévoir l'achat de la certification en supplément
- L'examen (en anglais) sera passé soit à la fin de la formation, soit ultérieurement
- Il s'effectuera en ligne et durera en moyenne 1h00
- Il s'agit d'un QCM de 80 questions (85% de bonnes réponses sont nécessaires pour l'obtention de la certification)

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)

Les + de la formation

Sont fournis aux stagiaires : support en français présenté par un instructeur certifié PSPO (format papier prise de note ou en accès en ligne) - Scrum Guide (en français ou en anglais).