

Formation Agile : Product Owner

Durée :	2 jours
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
Référence :	Mé100116-F
Demandeurs d'emploi :	Contactez-nous pour connaître les remises Pôle Emploi

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