



# Scrum Product Owner

Mise à jour : Fév. 2024

**Durée** : 2 jours - 14 heures

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Cette formation vous apprendra les outils et techniques pour devenir un excellent Product Owner en utilisant efficacement Scrum

## PRÉREQUIS

- Disposer d'un minimum de connaissances des fondamentaux agiles
- Avoir un niveau intermédiaire en anglais pour le passage de l'examen

## PARTICIPANTS

- Directeurs/chefs de projets, responsables en innovation, scrum Product Manager, Scrum Product Owner, ScrumMaster
- Analystes métier

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques
- Remise d'un support de cours

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée
- Evaluation des acquis tout au long de la formation
- Questionnaire de satisfaction
- Attestation de stage à chaque apprenant
- Positionnement préalable oral ou écrit
- Evaluation formative tout au long de la formation
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles

## MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard

## MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES À DISTANCE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom etc... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur
- Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprises comme en Intra-Entreprise
- L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré
- Les participants reçoivent une invitation avec un lien de connexion
- Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition auprès de notre équipe par téléphone au 03 25 80 08 64 ou par mail à [secretariat@feep-entreprises.fr](mailto:secretariat@feep-entreprises.fr)

## ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

## PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité

## ACCESSIBILITÉ

- Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation. Notre organisme peut vous offrir des possibilités d'adaptation et/ou de compensations spécifiques si elles sont nécessaires à l'amélioration de vos apprentissages

# Programme de formation

## Introduction à SCRUM

- Rappels sur la démarche Agile
- Contexte et origines
- Le Manifeste Agile

## Principes de SCRUM

- Les différents rôles (Scrum Master, Equipe de développement, Product Owner)
- Les cérémonies (Sprint Review, Sprint Retrospective, Daily Scrum)
- Jeux et activités autour de SCRUM

## Scrum Master

- Le Scrum Master (Qualité, compétences, etc.)
- Bonnes pratiques : estimation et vélocité, techniques, product backlog et user story, suivi et radiateurs d'informations, la rétrospective
- Lever les obstacles
- Servant Leader et coaching

## Les activités du Product Owner

- Savoir élaborer et partager la vision du produit
- Communiquer sur l'utilité et l'avancement du produit
- Recueillir les retours utilisateurs
- Participer aux réunions avec l'équipe de développement et le Scrum Master
- Organiser les tests utilisateurs de la release
- Evaluer les versions précédentes
- Réfléchir sur les versions à venir
- Gérer le Product Backlog

## Développement piloté par la valeur

- Augmenter la valeur du produit (optimiser le ROI)
- Les générateurs de valeur

- Les stratégies pour mesurer la valeur
- Pilotage de l'avancement par rapport à l'objectif (Burndowns et Burnups)

## Gestion de produit

- Exploration des différences entre la gestion agile de produit et les approches traditionnelles

## Plan de livraison

- Objectif d'une livraison
- Exigences et priorisation
- Estimation : comment estimer du côté PO : rôle du PO ?
- Ajustement et planification de base

## Gestion des exigences

- Techniques de prise en compte des différents profils d'utilisateurs (personas, etc.)
- Scénarios utilisateurs (Features, User Stories, etc.) : EPIC, INVEST
- Acceptance Tests
- Définition de fini, de prêt, de succès

## Création et maintien du Product Backlog

- Différentes propositions de représentation visuelle du Product Backlog
- Stratégies de priorisation et d'organisation (définition des règles, définition de la stratégie)

## Planification des releases

- Stratégies de release : time box ou manuel
- Optimiser la livraison de la valeur
- Ce qu'est un sprint, son intégration dans une release
- Attendues d'une release
- A quoi ressemble une bonne release ?