DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Agile : Product Owner

Durée :	2 jours (14 heures)
Tarif :	1 590,00 CHF (standard) 1 272,00 CHF (remisé)
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
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence:	MéT100116-F
Note de satisfaction des participants:	4,43 / 5

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 reccueil (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'hiérarchisation 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