



AG2 - PRODUCT OWNER : DÉLIVRER LA VALEUR ATTENDUE PAR NOS CLIENTS



Comment concevoir des produits qui satisfont mes clients ?

« Ok prioriser c'est bien, mais selon quels critères ? Quels sont les secrets d'une bonne priorisation ? Comment rédiger des stories exploitables par le développeur ? »

Vous souhaitez permettre à vous-même ou à vos collaborateurs de :

- devenir un product owner responsable de la valeur client ;
- maîtriser les rituels agiles et animer les équipes du point de vue du product owner ;
- délivrer la valeur de manière agile.

Cette formation s'adresse aux chefs de projet et aux responsables de produits qui souhaitent adopter une démarche agile dans la conception et le développement de leur(s) projet(s).



Objectifs et modalités

Le but est, au travers d'ateliers, de maîtriser les outils et les clés d'une conduite agile de projet et d'organiser la production d'un maximum de valeur ajoutée pour le client. Acquérir les techniques permettant d'assumer le rôle de product owner dans un projet :

- Vision et stratégie, cartographier et modéliser la valeur des projets
- Comprendre le rôle de product owner dans un développement agile et préparer le projet en identifiant les acteurs du projet, les jalons métiers et techniques
- Recueillir, gérer et estimer les besoins dans un backlog et en déduire les scénarios et des cas de tests agiles
- Suivre le projet et suivre l'équipe : orchestrer le « juste à temps ».



Durée
2 jours



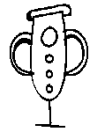
Prérequis
Agile 360°



Public visé
Chefs de projet,
responsables produit.
Tous métiers.

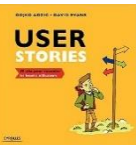


Pédagogie
La formation alterne
exercices pratiques en
petits groupes et
explication de la théorie.
Un support de formation
est distribué aux stagiaires.



Prix
Inter : 1 260 € HT
par personne
Intra : nous consulter

Chaque participant
recevra un exemplaire
de « User stories :
50 clés pour raconter
les besoins utilisateurs »



AG2 - PRODUCT OWNER :

DÉLIVRER LA VALEUR ATTENDUE PAR NOS CLIENTS



Programme

Jour 1

Introduction

- Qu'est-ce qu'un projet ? Projet vs. Produit.
- Le cône d'incertitude
- Définir un projet : objectifs, valeur, environnement, organisation.
- Qu'est-ce qu'un product owner ? Définition, rôle et responsabilités

Le *backlog* du projet

- Qu'est-ce qu'un *backlog* ?
- Piloter par la valeur
- Créer le *backlog* : poser la stratégie, les règles de la priorisation, les formats d'un *backlog*
- Utiliser et affiner le *backlog* pendant la déroulement du projet, réaliser un *Story Mapping*, travailler avec les utilisateurs, estimer le travail à faire

Jour 2

Du *backlog* au spécifications

- Utiliser les personas
- Ecrire des scénarios : le langage des scénarios (+ exercices pratiques), le langage Gherkin, la documentation, les tests et la qualité
- Comment traiter l'UX et le graphisme ?

Définir le rôle du PO dans les itérations de Scrum et les cérémonies : Planification, *Daily meeting*, démo, rétrospective, *slack day*