



A convenir



Toute directeurs/Chefs de projets, responsables produits, en innovation, analystes métier.

Prérequis : Avoir suivi la formation Scrum Master certifiante niveau 1, Ou posséder une culture Agile.

Une expérience de la spécification fonctionnelle serait un plus.



Pédagogie active

L'évaluation des acquis par passage de la certification PSPO 1.



Formateur consultant autour des thèmes de la Gouvernance des SI, suivant les référentiels CMMi, COBIT, ISO, ITIL, eSCM, PMOK et PRINCE2.



Pour aller + loin
Prince2 certifiant



Sophie / Sylvie
Tel. 410 400

Info@scienteo.com
s.molinier@scienteo.com

Méthode Agile SCRUM

Scrum Product Owner Certifiante Niveau I

Objectifs

- Gérer et mettre en place un Product Backlog orienté Business Value
- Savoir écrire des user stories et des critères d'acceptation
- Estimer les dates de livraisons et gérer un roadmap produit
- Optimiser ses interventions dans les réunions Scrum

Déroulé pédagogique

✦ Rappels sur le Framework SCRUM

- Les différents rôles et leur Pré-requis, les planifications et les artefacts
- Le rythme Scrum, Sprints et Release
- Les qualités d'un bon Product Owner

✦ Le rôle du Product Owner SCRUM

- Fonder la vision produit, Product Owner et Expert métier
- Expression des business requirements et des Business Values, ROI
- Interaction Product Owner/ Scrum Master
- Travailler avec l'équipe Agile

✦ La constitution du backlog produit

- Travailler avec les experts métier, le client, les intervenants ponctuels
- Animer une communauté d'utilisateurs champions
- Le backlog produit, Identifier les exigences, leur valeur business, leur niveau de priorité, le modèle de Kano
- Rédiger les User stories, les critères INVEST
- Définir les critères d'acceptation,
- Estimer et Maximiser la Business Value
- Négocier avec le ScrumMaster et l'équipe

Atelier « Business Value Game » : Apprendre à assigner la « valeur business » aux projets et user stories, prioriser et construire des plans qui apportent de la valeur

✦ Déroulement du projet

- Le Backlog de Sprint, points de contrôle
- Interprétation des burdown charts
- Disponibilités envers l'équipe
- Gérer les écarts de planification
- Sprint Review et négociation

Atelier « XP Game » : Apprendre à travailler avec l'équipe de développement en changeant de rôle

✦ Gestion de produit et des livraisons

- Gestion agile de produits
- Plan de livraison, planification des livraisons, livraison ou déploiement continu
- Optimisation de la valeur d'une livraison, Notion de MVP
- Récolter les retours utilisateurs, outils de feedback