

## INTÉGRER LE MÉTIER DE SCRUM PRODUCT OWNER

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

### Objectifs pédagogiques

Le Scrum Product Owner joue un rôle clé dans les projets numériques. Il est chargé de définir et de maintenir la vision du produit, en s'appuyant sur les méthodes Scrum. Cela implique de savoir estimer et planifier le projet, et d'orchestrer ses différentes phases de développement. Le Product Owner travaille étroitement avec les équipes de développement pour s'assurer que les cycles de production sont non seulement qualitatifs mais aussi performants. Une part importante de son rôle consiste à appliquer des méthodes prédictives et adaptatives issues de l'Agile Scrum pour optimiser la rentabilité du projet. En résumé, le Product Owner est le chef d'orchestre qui assure que le produit final répond aux attentes, tout en veillant à l'efficacité du processus de développement.

### Population visée

Chef de projet, chef de produit, responsable produit ou toute personne souhaitant gérer un projet en relation direct avec des équipes de développement utilisant Scrum.

### Pré-requis

Une pratique de la conduite de projet numérique est indispensable pour suivre cette formation.

### Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

### Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

### Formateur

Formateur Scrum Product Owner.

### Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.  
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.  
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).  
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.  
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

### Contenu

#### Définir le cadre de Scrum

- Décrire les principes fondamentaux des méthodes Agile (manifeste Agile)
- Décrire le cycle de Scrum
- Définir les notions de Sprint, de Release, de User Story et de Product Backlog
- Identifier et situer les différents rôles au sein d'une équipe Scrum

#### Cerner le rôle du Product Owner

- Définir le champ des responsabilités du Product Owner
- Identifier le rôle du Product Owner au sein de son entreprise
- Définir la notion de vision de produit
- Identifier les modes d'évaluation des retours utilisateurs
- Identifier les attentes des intervenants et Skateholders
- Décrire les méthodes et outils de partage

#### Atelier 1

- Créer une vision de produit et définir ses critères d'évaluation

#### Le Product Backlog

- Définir les enjeux et décrire la structure d'un Product Backlog
- Décrire la méthode des User Stories
- Identifier et arbitrer les priorités au sein du Product Backlog
- Décrire le rôle des Personas
- Décrire les méthodes de Story Mapping
- Décrire les méthodes d'évaluation des retours utilisateurs
- Identifier les modes d'enrichissement et de maintien du Product Backlog : Backlog Grooming

#### Atelier 2

- Créer une User Story et un Product Backlog
- Envisager leur possibilité d'évolution

#### Le Release Planning

- Décrire les étapes de planification d'une Release et des Sprints
- Identifier les enjeux de la planification de produit dans la vision du produit
- Décrire la méthode d'estimation de l'effort par Planning Pocker
- Décrire le déroulement d'un Sprint et définir la notion de Sprint Backlog
- Identifier les enjeux de la Sprint Review et de la Sprint Retrospective
- Identifier les modes de suivi d'une Release et de son évaluation : efficacité, avancement, vélocité, etc.

#### Atelier 3

- Envisager le Release Planning d'un projet
- Estimer les obstacles au projet
- Envisager des solutions réalistes