

Devenir Scrum Product Owner

Référence : SPO

Les méthodes agiles deviennent courantes sur les projets informatiques. Pour garantir leur efficacité, la totalité des équipes doit comprendre et adhérer aux pratiques mises en oeuvre, comme par exemple la rédaction de tests unitaires ou l'intégration continue pour les développeurs. Au sein des équipes, Scrum propose un rôle supplémentaire : le Product Owner ou Directeur de Produit. C'est lui qui connaît les besoins des utilisateurs mais c'est également lui qui possède le budget. Bref, c'est le champion fonctionnel qui a la vision, la conviction et les ressources financières pour réaliser un nouveau produit.

Ce cours destiné à ceux qui auront le rôle de directeur de produit dans un projet Scrum ou utilisant une méthode de développement agile, permettra de clarifier les rôles et responsabilités qui seront les vôtres. Il y sera question, entre autres, de la gestion des fonctionnalités, la gestion des plannings ou encore des liens avec les utilisateurs.

Ce cours apportera des réponses aux questions suivantes : "Quelle est l'implication d'un Product Owner sur un projet agile ?", "Quelles sont les limites de son action ?", "Comment communiquer les fonctionnalités aux membres de l'équipe de réalisation ?".

Vous allez apprendre à :

- Comprendre le rôle de Product Owner dans un développement agile
- Rédiger et maintenir la liste des fonctionnalités à implémenter
- Découper ces fonctionnalités en tâches de taille réaliste
- Estimer ces fonctionnalités
- Rédiger des cas de tests agiles
- Participer à une réunion de démonstration du produit
- Utiliser des techniques permettant de connaître la liste des fonctionnalités souhaitées

Durée : 2.0 jours - 14.0 heures

Audience :

Maîtrises d'ouvrage, responsables fonctionnels

Pré-requis :

La connaissance des méthodes agiles est un plus

Méthode pédagogique : 40% de travaux pratiques

Programme détaillé :

Le Product Owner dans un projet agile

- L'agilité, Scrum et les rôles sur un projet agile
- Vision et budget
- Les qualités d'un Product Owner

- Le Product Owner : intégré ou séparé de l'équipe ?
- Une équipe de Product Owners ?
- Le Product Owner avec des équipes multiples

La liste des fonctionnalités

- Le Product Backlog
- Réunir les besoins des utilisateurs : le modèle de Kano
- Les fonctionnalités de type Invest
- Documenter les fonctionnalités
- Les Use Cases
- Les histoires et les épiques
- Prioriser les fonctionnalités
- Quand mettre à jour le Product Backlog ?

Estimer des fonctionnalités

- La méthode des points de fonction
- La méthode des Use Case Points
- La méthode des points relatifs
- La méthode du temps idéal de travail
- Obtenir un consensus avec Wide Band Delphi
- Ré-estimer les fonctionnalités
- Estimer la fin d'un projet

L'implication dans une itération

- La réunion de planning
- Rédiger des cas de tests automatisés
- Aider l'équipe de réalisation
- Limites de l'intervention d'un Product Owner
- Comprendre les Burndown Charts
- Adapter le contenu de l'itération
- La revue de sprint

Sujets avancés