

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. 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 responsable fonctionnel (MOA) dans un projet Scrum, permettra de clarifier le travail et les responsabilités de ces derniers. Il y sera question, entre autres, de la gestion des fonctionnalités, de l'implication dans le projet, de la gestion des plannings ou encore des liens avec les utilisateurs.

Des exercices ponctuent chaque chapitre afin d'en illustrer les principes et de se familiariser avec les outils et les artefacts de Scrum. Les futurs Product Owners seront ainsi opérationnels tant sur la technique que sur l'organisation de leur travail et sauront adapter leur comportement à leurs équipes.

Vous allez apprendre à :

- Comprendre le rôle de Product Owner
- Recueillir et rédiger les besoins
- Gérer l'évolution des besoins
- Organiser le travail du Product Owner pour optimiser la valeur
- Estimer les fonctionnalités
- Planifier le projet avec l'équipe et le suivre
- Rédiger des cas de tests agiles
- Participer aux réunions de fin d'itération

Durée : 2.0 jours - 14.0 heures

Audience :

Maîtrises d'ouvrage, responsables fonctionnels, directeurs de produit

Pré-requis :

Aucun

Méthode pédagogique : 40% de travaux pratiques

Programme détaillé :

Pourquoi l'agilité ?

- Comprendre les faiblesses des processus de développement classiques
- Le Manifeste Agile
- Valeurs et principes des méthodes agiles

Présentation générale de Scrum

- Scrum en tant que processus empirique
- Cycle de vie de Scrum
- Les principaux artefacts
- Les rôles

Le Product Owner dans un projet agile

- Vision et budget
- La Roadmap
- Communiquer avec l'équipe
- La qualité
- Organiser le travail du Product Owner

La gestion des besoins

- Le Product Backlog
- Recueillir les besoins des utilisateurs
- Rédiger et organiser les besoins
- Les histoires et les épiques
- Rédiger des cas de tests
- Prioriser les fonctionnalités
- Gérer les évolutions et les anomalies

Estimer et planifier les fonctionnalités

- La méthode des points relatifs
- Ré-estimer les fonctionnalités
- Planifier le projet

L'implication dans une itération

- La réunion de planning

- Aider l'équipe de réalisation
- Limites de l'intervention d'un Product Owner
- Comprendre les Burndown Charts
- La démonstration et les rétrospectives

Suivre le projet

- Indicateurs et Key Performance Indicators (KPI)
- Suivre la qualité

Sujets avancés

- Le Product Owner : intégré ou séparé de l'équipe ?
- Tests, acceptance et recette
- Une équipe de Product Owners ?
- Le Product Owner avec des équipes multiples