

# Formation Scrum Product Owner

## Objectif

L'agilité devient le nouveau mode d'organisation des projets pour le développement des systèmes et des logiciels. La satisfaction des utilisateurs, l'amélioration de la communication et une meilleure collaboration entre les parties prenantes sont les enjeux principaux de la mise en place d'un projet agile.

Scrum est la pratique la plus couramment utilisée pour déployer l'agilité à petite échelle. A l'occasion de ces deux jours, après un rappel des valeurs et principes de l'agilité, les participants découvriront la pratique Scrum avec l'ensemble de ses concepts. Ils comprendront le rôle du Product Owner et l'ensemble des activités qu'il doit mener au sein d'un projet agile.

Lors de cette formation, les participants apprendront à :

- comprendre ce qu'est l'agilité,
- connaître les fondamentaux de l'agilité ; valeurs, principes et concepts,
- connaître la pratique Scrum ; rôles, cérémonies, artefacts,
- planifier un projet agile avec Scrum,
- construire et gérer un Backlog de produit,
- connaître les responsabilités du Product Owner et sa participation aux cérémonies,
- mettre en œuvre Scrum.

## Durée

2 jours

## Prérequis

Cette formation ne nécessite pas de pré-requis.

## Public

Manager, Chef de projet, Analyste, Concepteur, Product Owner, Responsable Produits, Ingénieur Méthodes.

## Programme

Accueil et présentation

Introduction

### ✓ **Contexte agile**

- Facteurs d'échec et de réussite des projets
- Inconvénients des approches traditionnelles
- Apports de l'agilité
- Valeurs et principes de l'agilité
- Critères d'éligibilité à l'agilité

### ✓ **Concepts de Scrum**

- Le cadre Scrum ; historique, valeurs, démarche
- L'équipe Scrum ; rôles et responsabilités
- Le Backlog ; histoires utilisateur, cycle de vie
- Les cérémonies

### ✓ **Planification de Release**

- Feuille de route (Story Map)
- Valorisation des histoires
- Estimation des histoires
- Priorisation des histoires
- Plan de Release

- Suivi de Release
  - ✓ **Planification de Sprint**
    - Backlog de Sprint
    - Définition des tâches
    - Suivi de Sprint
  - ✓ **Gestion du Backlog du produit**
    - Initialisation du Backlog
    - Grooming ; travail avec les utilisateurs, stratégies de raffinage, ...
  - ✓ **Démonstration**
    - Tests d'acceptation
    - Revue de Sprint
    - Revue de Release
  - ✓ **Rétrospective de Sprint**
    - ✓ Rétro de Sprint
    - ✓ Rétro de Release
  - ✓ **Mise en œuvre et outillage**
    - ✓ Transition vers Scrum
    - ✓ Outils
    - ✓ Relation de sous-traitance
- Conclusion

### Exercices et travaux pratiques

Partie théorique (40%) / Partie pratique (60%). Partie pratique composée de jeux, d'exercices et de travaux pratiques. Formation favorisant les échanges et les exemples interactifs. Travail de groupe et mise en commun des résultats.

### Méthodes et Moyens pédagogiques

Formation animée par un consultant senior et coach agile.

### Validation des acquis

A la fin de la formation, et afin de mesurer les acquis de formation de chaque stagiaire par rapport aux objectifs pédagogiques du cours, le formateur prendra en compte les différentes évaluations effectuées, durant la formation présente.