

## 1.1 LOT 2 - Méthode SCRUM

### 1.1.1 Module 3 : Devenir Responsable de Produit Agile – Certification SCRUM Product Owner

#### 1.1.1.1 Public concerné

- ✓ Responsables / Chefs de produits, Managers, Responsables Qualité-Méthodes...

#### 1.1.1.2 Nombre de jours

- ✓ 3 jours (21 heures)

#### 1.1.1.3 Objectifs de la formation

Les méthodes Agile offrent une nouvelle approche se concentrant sur les besoins et la valeur qu'un projet peut apporter au client. Le Product Owner est le pilier principal permettant de faire correspondre le développement du projet en adéquation avec les priorités du Business. Rôle clé et important pour la réussite d'un projet en mode Agile, cette formation vous permettra de comprendre et de savoir construire un bon Product Backlog, définir et maximiser la valeur du produit, et maintenir un haut niveau de qualité pour satisfaire vos clients.

#### 1.1.1.4 Pré-requis

- ✓ Posséder une expérience de gestion de projet en mode Agile et connaître les fondamentaux de la culture Agile. Avoir suivi le module 1.1 : « Comprendre la démarche Agile » ou posséder une expérience préalable similaire.
- ✓ Une pièce d'identité en cours de validité vous sera demandée avant le passage de l'examen. Un ordinateur accompagné d'une connexion Internet sera obligatoire pour passer l'examen.

#### 1.1.1.5 Certification :

- ✓ A la fin du dernier jour de formation, le participant passe l'examen ASPO (Agile SCRUM Product Owner). L'examen vise à confirmer à la fois les compétences et les connaissances relatives au cadre de référence Agile et à la méthodologie SCRUM, en se concentrant tout particulièrement sur le rôle du Product Owner. Il s'agit d'un examen de type QCM de 40 questions. La durée est de 1 heure 30 minutes. Aucune documentation n'est autorisée. Pour réussir le candidat doit obtenir au moins 26 bonnes réponses, soit 65%.
- ✓ L'organisme certificateur est EXIN. L'ATO (Accredited Training Organisation) est FFIT.
- ✓ **L'examen est en FRANÇAIS.**
- ✓ Cette formation permet aux participants de valider un total de 21 PDUs dans le cadre du renouvellement de leurs certifications du PMI (Project Management Institute).

#### 1.1.1.6 Articulation et rythme pédagogique

- Module réalisé sur **3 jours consécutifs**.
- L'examen est obligatoire et est réalisé pendant la formation.
- Pour préparer au mieux le candidat, des quizz et tests blancs seront réalisés pendant la durée de la formation. Le candidat aura la responsabilité de réaliser un travail personnel en dehors de la formation pour se préparer au mieux. Pour cela, un guide de préparation lui sera remis au début de la formation.

#### 1.1.1.7 Objectifs pédagogiques :

***A l'issue de la formation, l'apprenant sera capable de :***

- ✓ Acquérir les connaissances pour comprendre l'Agilité avec le Framework SCRUM

- ✓ Connaître et comprendre le rôle du Product Owner dans un projet Agile SCRUM
- ✓ Être en mesure d'utiliser les techniques SCRUM pour définir et maintenir un Product Backlog
- ✓ Être en mesure d'utiliser les techniques SCRUM pour maintenir une relation avec le client
- ✓ Être préparé(e) au passage et à la réussite de l'examen SCRUM Product Owner

### 1.1.1.8 Contenu

#### Contenu du présentiel

- ✓ Accueil des stagiaires
- ✓ Introduction de la session
- ✓ Vivre ensemble
- QUIZZ de départ : Évaluons-nous !

#### 1. L'Agile, un nouveau paradigme

- Les concepts de l'agilité
  - ✓ Une nouvelle façon de penser
  - ✓ Comment l'agilité apporte prévisibilité et flexibilité
  - ✓ Comment établir l'amélioration continue
  - Jeu découverte en groupe : Le Restaurant
  - ✓ Autres référentiels et méthodes Agiles, traditionnelles
- Application des principes Agile à la gestion de services IT
  - ✓ Comment appliquer les principes Agile dans la gestion des services IT.
  - ✓ Analyser l'application des principes Agile pour la résolution de problème IT
  - 10 Questions de QCM

#### 2. Rôle du SCRUM Product Owner

- Tâches et responsabilités du Product Owner
  - ✓ Les responsabilités du SCRUM Product Owner
  - ✓ Les solutions adaptées à la résolution de problèmes
  - Jeux en groupe : « Je veux tes Oranges »
  - ✓ Rôle du Product Owner dans les différents événements SCRUM
  - ✓ La meilleure façon de s'impliquer dans le rôle de Product Owner
- Les différents rôles dans un projet SCRUM
  - ✓ Les relations entre le SCRUM Product Owner et les autres Rôles du projet.
  - 10 Questions de QCM

#### 3. Gérer le Product Backlog

- De la vision au Product Backlog
  - ✓ Définir la vision pour un produit ou un Service
  - Étude de Cas : Product in a Box
  - ✓ La feuille de route (Roadmap) d'un produit ou d'un service
  - ✓ Les erreurs à ne pas faire
  - ✓ L'importance d'une bonne définition du Fini
- Les User Stories
  - ✓ Règles d'une bonne User Story
  - Étude de Cas : Création des User Stories
  - ✓ Analyse du Product Backlog : Les Épics
  - ✓ Les Exigences non-fonctionnelles
  - ✓ Les Stories Techniques
- Le Sprint Backlog
  - ✓ Définition du Sprint Backlog
  - ✓ Construire un Sprint Backlog

- Surveiller et communiquer l'avancement
  - ✓ Identifier et Analyser les obstacles / Les écarts
  - Jeux en groupe : Interprétation et Analyse d'un état projet**
  - ✓ Les moyens de diffusion d'informations
  - ✓ Les méthodes de suivi
- Contrôle et gestion des livraisons
  - ✓ Gestion des problèmes et des bugs
  - ✓ Système de livraison continue et cycle produit.

10 Questions de QCM

#### 4. Projets complexes

- Adapter les projets Agile
  - ✓ Le Product Backlog dans un contexte de grand projet
  - ✓ Adapter l'Agile à des équipes plus larges
  - Exercice de Groupe : Votre rôle dans un projet complexe**
  - ✓ Dimensionner la fonction de Product Owner
- Applicabilité de l'Agile à différents types de projets
  - ✓ Dans quels cas l'Agile n'est pas utilisable
  - ✓ Les limites d'une équipe SCRUM
- Gérer un Product Backlog
  - ✓ Autres façons de gérer un Product Backlog

10 Questions de QCM

#### 5. Ajouter de la Valeur

- Ajouter de la valeur métier au projet
  - ✓ Qu'est-ce que la valeur métier ?
  - ✓ Comment ajouter de la valeur métier au projet
  - Exercice de Groupe : Définir la valeur d'une fonctionnalité**
  - ✓ Analyser un scénario pour ajouter des fonctionnalités à haute valeur ajoutée
- La voix du Client
  - ✓ Capitaliser sur la voix du client
  - ✓ Les Utilisateurs et Autres parties prenantes
  - ✓ Relations entre les acteurs et le Product Owner

5 Questions de QCM

Elaborer son Plan de progrès individuel : les pépites.

#### 6. Passage de la certification – évaluation de satisfaction et clôture de la session

##### Modalités d'évaluation des acquis :

- Une première auto-évaluation est réalisée en début de stage pour définir le niveau global de la session. Le formateur pourra ainsi adapter en fonction des besoins. Durant toute la durée de la formation l'évaluation des stagiaires est assurée à l'aide de **Quizz à la fin de chaque chapitre et avec le passage de l'examen final.**
- Pendant la réalisation des exercices liés à l'étude de cas, les stagiaires pourront s'autoévaluer dans la mise en application du rôle de SCRUM Master. Le formateur accompagne l'auto-évaluation de chacun.
- A la fin de la formation, les stagiaires rempliront une feuille d'évaluation de la formation pour nous permettre de mettre en place des actions correctives en respectant le principe d'amélioration continue.

##### Les méthodes et moyens pédagogiques :

La pédagogie de cette formation est composée d'une alternance de présentation et de concept théorique à l'aide d'une présentation de type PowerPoint (environ 45%), d'ateliers de mise en pratique basés sur des exercices de

groupe, des jeux et à l'aide d'une étude de cas, véritable fil rouge utilisé pour mettre les participants en situation projet (environ 40%) et des retours d'expérience partagés entre chaque participant (environ 15%).

### Les conditions d'organisation matérielle :

- 4 personnes minimum / 12 personnes maximum.
- Pour réaliser cette formation, il est nécessaire d'avoir une salle bien dimensionnée en fonction du nombre de stagiaire pour réaliser les activités.
- Un ou deux Paperboards (1 pour 6), des feuilles accompagnées de Patafix pour les accrocher aux murs. Un grand nombre de Post-it (moyen/petit/grand format de plusieurs couleurs). Des feutres type Paperboard de plusieurs couleurs. Des boîtes en carton (1 par 4 stagiaires). Des billets de Monopoly ou s'en rapprochant (1 jeu par groupe de 4 stagiaires).

### Exemple d'Atelier : Définir la valeur d'une Fonctionnalité

Le Product Owner doit être le garant de la valeur Business d'un projet Agile vis à vis du client mais faut-il encore connaître la valeur Business du Product Backlog et des fonctionnalités du produit. Cet exercice met en application l'une des nombreuses techniques utilisées pour valoriser des fonctionnalités lors de la mise en place d'un projet Agile.

Le Monopoly permet d'apprécier financièrement les fonctionnalités et ainsi permettre de l'ordonnancer. Les stagiaires, par groupe, devront s'appuyer sur l'étude de cas et les exercices déjà mener pour valoriser le travail. Ceci les amènera à comprendre et à mettre en pratique cette technique en se mettant à la place d'un Product Owner et d'un client. Simple, ludique et amusante, cette activité a un réel atout pédagogique. Ils pourront par la suite réutiliser cette technique en entreprise.

## EXERCICE DE GROUPE

### La Valeur d'une Fonctionnalité

A l'aide du Product Backlog créé pour le projet de la société Play'n'Move, estimer la valeur de chaque élément à l'aide de la technique du Monopoly.



#### Règles du jeu :

1. Définir une valeur moyenne pour une User Story,
2. Multiplier cette valeur par l'ensemble des User Stories,
3. Distribuer à chaque joueur le montant ainsi obtenu en billet de Monopoly (ex : 500 US à 10€, Chacun reçoit 5.000€),
4. Lire la première User Story et demander à chaque joueur d'acheter cette User Story.
5. Cumuler chaque paiement pour définir la valeur totale de la User Story.
6. Recommencer avec la User Story suivante jusqu'à ce que vous ayez acheter toutes les User Stories.

#### Attention :

- Vous devez utiliser tous vos billets,
- Chaque User Story vaut au minimum 1€,
- Le total du Product Backlog doit donc être la somme de tous les billets de tous les joueurs.

