

Le rôle de Product Owner en pratique

Code formation : EMRPO

Durée : 2 jours – 14h de cours

Format : Inter-entreprise*

2 jours

14 heures de cours

*Cette formation est également disponible en « Intra-entreprise », nous contacter pour plus d'infos.

| Description

Nos formateurs vous accompagnent tout au long de ce module pour vous former au métier de Product Owner : connaître son rôle et ses responsabilités, les pratiques et outils associés, mais aussi savoir se positionner dans l'équipe et dans l'organisation.

Elle accorde une place importante au partage d'expérience et à la mise en perspective dans le contexte des participants. Elle vous permettra ainsi d'aborder sereinement la fonction de Product Owner sur un projet Agile, que vous soyez débutant ou que vous souhaitiez vous perfectionner.

| Objectifs pédagogiques

- Identifier le rôle du Product Owner
- Découvrir et expérimenter les pratiques clés du Product Owner
- Savoir naviguer au quotidien dans son rôle de Product Owner
- Se positionner dans l'équipe et dans l'organisation en tant que Product Owner

| Publics :

Product Owner souhaitant s'améliorer, aspirant Product Owner, chef de projet MOE / MOA intéressé par le rôle de Product Owner, analyste fonctionnel, responsable fonctionnel, directeur de produit

| Pré-requis :

- Connaissances basiques des méthodes Agiles.
- Avoir suivi la formation « Découvrir les démarches agiles et la culture agile » (AGIMA).

| Méthode pédagogique :

Formation constituée principalement de travaux pratiques et d'ateliers avec des apports théoriques complémentaires, des retours d'expérience pratiques du formateur, et des échanges sur les contextes des participants. 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.

| Programme détaillé

Jour 1

- **Introduction**
 - | Présentation de l'agenda
 - | Présentation croisée et attentes des participants
- **Introduction au rôle de Product Owner**
 - | Définition émergente et participative du rôle de Product Owner
 - | Outil : checklist du rôle de Product Owner
 - Les activités correspondantes sont détaillées tout au long de la session
- **Cadrage agile (1) : vision produit**
 - | Atelier « Vision »
 - Exemples d'ateliers pour établir la Vision Produit (Vision par le cadran, Product Box, etc.) et mise en pratique sur un des formats
- **Cadrage agile (2) : story map et road map**
 - | Travaux pratiques : déclinaison de la Vision Produit en Story Map puis Road Map
 - En partant de la Vision Produit élaborée précédemment, les participants construisent la Story Map et la Road Map
- **User stories : de la théorie à la pratique**
 - | Savoir définir les User Stories, les découper, les formaliser
 - | Atelier « Ecriture de User Stories »
 - Des outils sont fournis aux participants pendant la session
- **Bilan de la journée**
 - | Questions – Réponses
 - | Débrief et conclusion de la journée

Jour 2

- **Ouverture de la journée**
 - | Revue des acquis et des attentes
 - | Jeu d'éveil pédagogique
- **Focus sur les tests : vers les spécifications exécutables**
 - | Vision des Tests en Agile : Le Product Owner et les tests
 - | Atelier « Spécifications exécutables »
 - Avec un outil proposé par le formateur
- **Se positionner en tant que Product Owner**
 - | Ma position dans l'équipe et en dehors
 - | Ce que je peux attendre des autres, ce que les autres peuvent attendre de moi
 - | Mon agenda type de Product Owner, mon rôle de Product Owner dans les rituels agiles
 - | Travaux pratiques : mon positionnement en tant que Product Owner
- **Au-delà du projet et de l'équipe : product owner à plus grande échelle ou à distance**
 - | Questions des équipes orientées « Fonctionnalité » ou « Composant » (Feature Teams vs Component Teams)
 - | Organisation dans un grand projet multi-équipes, dans un programme
 - | Cas des organisations géographiquement distribuées
- **Bilan de la formation**
 - | Questions - Réponses
 - | Débrief et clôture de la session