

POE Consultant AMOA-ProductOwner

57 j (399 heures)

Ref : POE-AMO

Public

Bac +3 avec expérience significative en Informatique
Bac +5 à Bac +8 Scientifique ou Informatique

Pré-requis

Réussite de nos tests de recrutement
Bon relationnel, ouvert, curieux, communicant
Niveau correct en Anglais

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue et résolutement opérationnelle
Présentation des concepts, discussion technique, démonstrations, exercices et TP
Un poste de travail par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Le Product Owner est le représentant du client et des utilisateurs au sein d'une équipe Agile. Sa mission est de favoriser l'accroissement rapide et itératif de la valeur d'un logiciel ou d'un SI, en découpant et en priorisant les besoins métiers à implémenter selon des cycles de développement courts de 2 à 4 semaines. Il participe à la mise en oeuvre, l'évolution et l'optimisation de systèmes d'information. Il commence par l'identification des attentes des utilisateurs et des bénéficiaires que leur produit leur apportera. Il identifie les fonctionnalités les plus pertinentes pour le produit et planifie les releases du produit en veillant à dresser la liste des critères d'acceptation indispensables à sa compréhension par l'équipe de réalisation. Grâce à son Product Backlog il assure le suivi en réalisant régulièrement des échanges avec les utilisateurs pour obtenir des feedbacks qui permettront d'améliorer le produit.

Objectifs

Comprendre le rôle du Product Owner

- Maitriser la vision produit
- Analyser toutes les contraintes et priorités de la réalisation d'un projet
- Déterminer les fonctionnalités les plus importantes pour le produit
- Détailler toutes les versions potentielles du produit (user stories)
- Elaborer un planning avec chaque étape du processus de conception
- Construire une vision globale de ce qui est fait et de ce qu'il reste à faire et gérer les tests de contrôle
- Former les utilisateurs aux fonctionnalités du produit
- Accompagner le client tout au long de la réalisation du projet
- Manager et piloter ses équipes
- Connaître les fondamentaux d'une organisation Agile à l'échelle

Programme détaillé

TEAM-BOOSTER - 7H

- Cohésion du groupe, travail sur le savoir-être
- points faibles, points forts et axes de progression
- présentation du projet

MAITRISE DES OUTILS BUREAUTIQUES - 28H

- Fonctionnalités de bases d'Excel
- formules de calculs complexes, tableau croisés dynamique
- liste de données, graphiques, filtres
- présentation sous Powerpoint
- concevoir un diaporama avec du texte, des graphiques et des images
- utiliser les masques de diapositives pour accélérer la conception
- intégrer des tableaux issus d'Excel
- animer et diffuser vos présentations

ACCULTURATION MÉTIERS IT - 21H

- Architecture des SI
- transformation digitale
- solution collaborative
- transformation digitale d'une entreprise
- Devops, PO et Data, analyse des enjeux du big data
- explorer et maîtriser les modèles de conversion des DATA clients en valeur business

MODÉLISATION UML ET JIRA - 35H

- UML et le développement logiciel, diagrammes UML
- cas d'utilisation (use cases), diagramme de classes, création d'algorithmes simples
- comprendre leurs coûts
- illustrer visuellement un projet numérique afin de le rendre compréhensible par tous

réaliser des analyses et produire des diagrammes qui rendront le projet compréhensible par tous
Suivi des demandes avec Jira

INTRODUCTION À L'AGILITÉ - 21H

Cycle en V VS Agilité Scrum
comprendre les fondements de l'agilité
être capable de se positionner sur les différents frameworks agile
savoir en parler autour de soi, mettre en place les actions d'une transformation agile
construire la vision produit et son backlog par la pratique
voir le rôle de PO dans Scrum

COUTS ET RISQUES D'UN PROJET - 21H

Rôle du PMO
bonnes pratiques de pilotage
définitions des processus, animer des instances de pilotage
planification opérationnelle et mise en place de gant
estimer, contrôler et faire évoluer efficacement les coûts d'un projet
suivre les écarts en phase d'avancement
intégrer le facteur risque dans la gestion de projets
estimer, anticiper et piloter par les risques, estimer les éventuels écarts en termes de coûts, délais et objectifs,
contrôler les dérives liées aux risques en plaçant des indicateurs pertinents

TESTS ET ACCEPTANCE PRODUIT - 28H

Apprendre les différentes actions à entreprendre et à intégrer pour s'assurer du bon fonctionnement du logiciel
connaître les acteurs du métier de la qualification
connaître le rôle de chaque acteur
connaître la liste des livrables apprendre les différents types de test
apprendre les techniques de conception de test
apprendre à définir les données les plus pertinentes
apprendre le cycle de vie des anomalies

ATELIER PRODUCT OWNER - 21H

Vision Produit : découvrir les ateliers qui permettent aux PO de découvrir le profil des utilisateurs et leurs besoins afin d'avoir une vision claire du produit à créer : Personae, Customer Journey map, Impact mapping, Story mapping
Product backlog et sprint planning : Découvrir un des outils les plus importants du Product owner : le Product Backlog qui va permettre de planifier les sprints et de prioriser les attentes et besoins du client

FACILITATION D'ÉQUIPE ET FACILITATION GRAPHIQUE - 21H

Collaborer et avancer ensemble vers un objectif commun
techniques et outils d'intelligence collective
outils clés pour développer la cohésion d'une équipe Agile
découvrir les bases de la facilitation graphique afin de l'intégrer
dans vos activités de prise de note
workshop, développer votre capacité à retranscrire graphiquement des messages clés

DESIGN THINKING - 14H

Situer le design thinking parmi les autres approches d'innovation (lean startup, agilité)
penser le service avant de penser l'interface
générer des concepts innovants et pragmatiques
prototyper et tester au plus vite
concrétiser rapidement

DESIGN SPRINT - 35H

Découvrir et s'approprier la méthode Design Sprint
mettre en place un Design Sprint dans son organisation
animer efficacement les étapes d'un Design Sprint de 5 jours
passer d'une problématique client à la livraison d'un incrément en un temps limité

TRAVAUX PRATIQUES - 14H

TP et mise en application des modules abordées ci-dessus

COMMUNICATION ET MANAGEMENT D'ÉQUIPES PROJET - 56H

Réussir une bonne présentation
identifier le contexte et l'objectif à atteindre
organiser le contenu de la présentation avec un esprit créatif
rédiger et synthétiser avec efficacité, optimiser l'impact du support visuel avec les outils digitaux
gérer le stress et réguler les émotions
savoir réagir positivement aux aléas, aux questions, aux contradictions
maîtriser le timing et savoir conclure positivement
Appréhender et adopter le mindset relevant du management 3.0
stimuler les leviers de performance des équipes
réussir la transition agile via le respect des techniques du change management 3.0
gérer les conflits
accompagner ses équipes au changement
anticiper les risques

POSTURE DU CONSULTANT - 7H

Rôle attendu des consultants AMOA
gestion des situations difficiles

développer le compte client par votre rôle de conseil
comprendre les enjeux, intégrer les étapes de la relation Client
créer une proximité et renforcer la confiance
reconnaitre et agir face aux opportunités commerciales
cultiver une démarche de disponibilité sans déborder ses propres limites
gagner en agilité et créativité

SAFE ET L'AGILITÉ À ÉCHELLE - 21H

Assimiler le besoin d'une agilité à l'échelle
comprendre l'état d'esprit Lean-Agile
devenir un leader Lean-Agile en mettant en oeuvre les principes Lean Agile
maîtriser le framework SAFe pour le mettre en oeuvre dans son organisation
comprendre les besoins des clients avec le Design Thinking
mettre en oeuvre une production continue de produits agiles avec SAFe
mettre en oeuvre une gestion de portefeuille Lean
conduire la transformation agile avec SAFe

PRÉPARATION DE LA CERTIFICATION PSPO1 - 14H

Connaitre et appliquer le framework Scrum en tant que PO
interagir avec l'équipe Agile et la guider dans la création de valeur
planifier et hiérarchiser ses activités de Product Owner en vue d'optimiser la réussite du projet
préparer, passer, réussir la certification « Scrum Product Owner » (PSPO1)

PROJET FINAL + SOUTENANCE - 35H

Mise en application des modules de formation abordées tout au long du parcours
soutenance projet
