

# 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

---