

Animée par Arlen Bankston

Quelques mots sur l'animateur

Les méthodologies agiles diffèrent radicalement des méthodologies de développement logiciel traditionnelles. Dans le processus agile de Scrum, le rôle du « Product Owner » est primordial. En tant que Product Owner, il est de votre responsabilité de décrire, gérer et prioriser les « features » du projet et/ou du programme. Cette formation est animée par Arlen Bankston (Formateur Scrum Master certifié et Lean Six Sigma Master Black Belt) et Guillaume Bodet (coach agile chez Xebia).

Arlen Bankston (Formateur Scrum Master certifié et Lean Six Sigma Master Black Belt). La formation a lieu en anglais. Arlen Bankston est un leader reconnu dans la mise en œuvre des méthodologies de management tel que Lean, Six Sigma, BPM mais aussi dans les processus de développement logiciel SCRUM et XP. Arlen a mené avec succès des projets agiles d'envergure pour des entreprises telles que Capital One, T.Rowe Price, NBC Universal, Saudi Telecom, United States Army et Freddie Mac pour ne citer qu'elles. Arlen est aussi le Vice Président de Lithespeed (www.lithespeed.com), un cabinet international spécialisé dans la mise en place des techniques Lean et Six Sigma et des méthodologies Scrum et XP.

Présentation

- Cette formation de 2 jours vous apportera tous les éléments qui vous sont nécessaires afin de devenir un interlocuteur productif, maximisant le ROI de son entreprise. Les participants apprendront les concepts et les outils essentiels de Scrum, les différences entre les projets agiles et les méthodologies traditionnelles de type cascade et comment le rôle de l'interlocuteur « business » change vis-à-vis des équipes Scrum. Les participants apprendront aussi comment gérer et prioriser efficacement les « product backlogs », les « plan releases », les « sprints » et les « track et report ».
- Afin d'illustrer les principes expliqués de manière efficace et dans le souci de répondre aux problématiques particulières de chaque participant, le programme comprend des exercices pratiques, des démonstrations, des discussions vulgarisatrices, des études de cas ainsi que des cas d'usage.
- Les participants apprendront aussi pourquoi une méthode apparemment si simple telle que Scrum peut avoir des répercussions aussi importantes sur une entreprise.
- A la fin de la formation, les participants deviennent des « Product Owners certifiés » et bénéficient d'un abonnement gratuit d'un an à la « Scrum Alliance » (www.scrumalliance.org), site sur lequel les « Product Owners certifiés » bénéficient de contenu à forte valeur ajoutée.



- Animateur : Arlen Bankston
- Public : Elle vise principalement les maitrises d'ouvrage et tous les fonctionnels souhaitant tirer le meilleur parti des projets agiles qui sont menés dans leur société en apprenant comment prioriser et interagir avec les équipes agiles.
- Type : Intra entreprise.
- Lieu : Paris la Défense.
- Prix : 1800 Euros HT incluant la logistique, les repas, les pauses café et la fourniture des supports de cours.
- Dates : 19 et 20 avril, 1^{er} et 2 juillet, 18 et 19 novembre et 16 et 17 décembre
- Contact : Roderic Pratt, Téléphone 06 09 69 05 49, Courriel : rpratt@xebia.fr

Programme « Product Owner »

Méthodes pédagogiques

- 40% travaux pratiques sur les 2 jours de formation
- Les travaux pratiques comprennent entre autres :
 - Une simulation de Scrum à l'aide d'un jeu de dé
 - Un exercice visant à améliorer la définition des priorités et les métriques d'un projet
 - Un exercice de « release planning » afin d'identifier au mieux les dates de mise en production
 - Un exercice pratique sur les rétrospectives.

Avant de commencer, présentons nous !

- Quel est votre nom et rôle au sein de votre organisation ?
- Quel est votre expérience professionnelle ?
- Quel est votre expérience avec les méthodes agiles ?



○ Echange de point de vue : Mieux comprendre les attentes :

- En tant que développeur, comment vais-je être impacté ?
- Apprendre à comprendre l'adoption de l'agilité
- Identifier les principaux obstacles à l'adoption de l'agilité dans mon secteur d'activité
- Apprendre des techniques agiles afin de régler des problèmes de communication

○ Introduction aux méthodes agiles

- Que sont les méthodes agiles?
- Pourquoi changer de méthode
- L'agilité apporte-t-elle vraiment de la valeur ajoutée ?
- L'histoire de l'agilité
- Une vue d'ensemble des processus de Scrum
- Exercice pratique

○ Planning : Identifier les obstacles

- Sessions de découverte
- Identifier les objectifs mesurables du produit
- Identifier et former les utilisateurs
- L'estimation agile
- Identifier l'usage du produit
- Le « product backlog »
- Le « release planning »
- Exercice pratique

○ L'exécution : Créer une solution

- Interagir avec l'équipe
- Le « sprint backlog »
- Le « sprint planning »
- Le « burndown chart »
- Exercice pratique



○ L'évaluation : tester et affiner la solution

- Les « feedback loop »
- Le « sprint review »

○ Adapter et améliorer le processus

- Le « sprint retrospective »
- Le « stakeholder management »

○ Gérer les besoins dans Scrum

- Introduction aux « user stories »
- Comment créer des « user stories » efficaces
- Cas d'usage agile, exemples de prototypages
- « Release management » dans Scrum
- Agile : Estimation et vélocité
- « Minimum Marketable Features »
- Prioriser pour maximiser la valeur ajoutée
- Fixer les dates, champs de vision et ressources
- Métrique et reporting

○ Faire germer et grandir Scrum

- L'adoption et la mise en pratique au sein d'une organisation
- La gestion des ressources
- La gestion des portefeuilles
- La livraison distribuée
- « Lean resource management »
- « Leveraging Lean and Six Sigma »

○ Bonus: Obtenir le maximum de Scrum

- Les contrats agiles
- Le jeu agile

