

## Devenir Responsable de Produit Agile Certification PSPO1

**Pré-requis :** posséder une expérience de gestion de projet en mode Agile ; avoir un niveau d'anglais suffisant pour comprendre les termes utilisés et passer la certification.

**Public visé :** PO, Product Owner, Responsable Produit, Managers, Maitrise d'ouvrage ...

**Participants :** de 1 à 8 participants maximum

**Durée de la formation :** 14.0 heures

**Rythme :** Temps plein

**Format :** À distance ou Présentiel

**Modalités d'évaluation :** Etude de cas, QCM

Test d'évaluation des compétences, Cas pratiques

Type de formation	Durée	Tarif
Inter-Entreprise	14h	1 700 € *
Intra-Entreprise **	14h	Nous consulter **

\* Prix Inter HT / personne, Prix Intra HT / groupe.  
**Passage de la certification inclus**  
 \*\* Nos formations sont ouvertes toute l'année (contactez-nous)

**WerinGroup** – 22 rue de la pépinière -75008 Paris  
 Céline ROUHIER  
[rouhier@weringroup.com](mailto:rouhier@weringroup.com)  
 06.43.47.14.15

### OBJECTIFS DE LA FORMATION ET COMPÉTENCES VISÉES

- Comprendre pourquoi l'Agilité
- Acquérir le vocabulaire SCRUM
- Comprendre le cadre SCRUM.
- S'approprier le rôle du Product Owner dans l'équipe et dans l'organisation.
- D'appliquer la méthode SCRUM dans son rôle de Product Owner.
- Se préparer à passer l'examen PSPO1 Professional Product Owner™ sur scrum.org

### METHODES ET MOYENS D'EVALUATION DONT CERTIFICATION

- Evaluation des acquis à chaque fin de séquence par le biais d'exercices /QCM
- Remise d'une attestation de fin de formation validant les objectifs
- Préparation à l'examen et Certification PSPO1 Professional Product Owner™ (en option)  
 A l'issue de la formation vous recevrez un voucher pour vous permettre d'obtenir votre certification auprès de scrum.org.

La certification consiste en un QCM de 80 questions à faire en une heure. La certification est en anglais. Il faut obtenir un score de 85%. La certification PSPO1 permet d'accéder à la formation PSPO2 et la certification PSPO2.

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES UTILISÉES ET DESCRIPTIF DE LA FORMATION

- Le support de la formation théorique est remis en début de session
- Approche active via des exposés et des mises en situations
- Présentation de cas avec une mise en application dans le cadre d'un jeu de rôles
- Mise en commun des expériences à travers des situations actuelles et du vécu en entreprise
- Intégration des concepts & approche par problèmes

#### A distance :

- Accueil des stagiaires dans une salle Virtuelle (Zoom, Teams ou autres).
- Le stagiaire doit avoir un PC avec Micro et Webcam et avoir une bonne connexion Internet (pour une meilleure expérience).
- Questions orales ou écrites (QCM sur extranet et/ou Mural/Forms).
- Etude de cas, exposés théoriques, puis échanges.
- Documents, supports, quiz de formation délivrés via l'outil de classe virtuelle accessible au stagiaire

## ACCESSIBILITE HANDICAP

Nos formations peuvent être accessibles aux personnes en situation de handicap. Chaque situation étant unique, nous vous demandons de préciser à l'inscription votre handicap. Nous pourrions ainsi confirmer l'ensemble des possibilités d'accueil et vous permettre de suivre la formation dans les meilleures conditions en accord avec votre employeur. Pour toutes informations complémentaires, nous vous conseillons les structures suivantes : ONISEP, AGEFIPH et FIPHF

## PROGRAMME DE LA FORMATION

### Jour 1

#### L'agilité

##### Pourquoi l'agilité ?

- Comprendre les problématiques du cycle en V et de la gestion traditionnelle ;
- Les processus itératifs et incrémentaux
- L'amélioration continue et le cycle de Deming PDCA ;
- La différence entre gestion de projet et gestion de produit ;
- Cynefin et la gestion de système complexe ;
- Le Manifeste agile ;
- Atelier permettant de se mettre en situation (Dessiner/Parler sur la problématique). Commentaires et rétrospective des stagiaires ;
- Vidéos sur la gestion des flux et le travail en cours ;

Questionnaires : QCM.

#### Le Guide SCRUM

- La définition de SCRUM
- Les piliers et valeurs de SCRUM
- L'équipe SCRUM :
  - L'équipe de développement
  - Product Owner
  - SCRUM Master
- Les événements SCRUM
- Le Sprint
- Sprint Planning
- Daily SCRUM
- Sprint Review
- Sprint Rétrospective
- Les artifacts SCRUM
- Product Backlog et l'engagement sur la vision du Produit
- Sprint Backlog et l'engagement sur le Sprint Goal
- L'incrément et l'engagement sur la Définition du Done

Questionnaires : QCM

### Jour 2

#### Le rôle du Product Owner :

- Qu'est-ce qu'être un Product Owner ? (Compétences et Qualités...)
- Pilotage par la valeur

Activités du Product Owner (Définir la vision, la valeur, Roadmap, User Story, exigences, ROI, TCO Cout Total de possession)

Activités en fonction des participants (Story Board, User Story...)

#### Le PO et la mise à l'échelle :

- Agilité à l'échelle : Nexus, SAFe, LeSS

#### Préparation à la certification :

- Petit Rappel sur SCRUM en 2 mots
- Examen blanc

#### Passage de certification en séance