



EXIN Agile Scrum

PRODUCT OWNER

Certified by


Guide de préparation

Édition 201804

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be reproduced, stored, utilized or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or otherwise, without the prior written permission from EXIN.



Table des matières

1. Résumé	4
2. Conditions de l'examen	7
4. Bibliographie	10

1. Résumé

EXIN Agile Scrum Product Owner [ASPO.FR]

Portée

Un certificat Agile Scrum Product Owner permet à un candidat de mener avec succès des projets Scrum Agile dans le cadre général du cycle de vie d'un produit ou d'un service, d'une manière apportant le plus de valeur possible au client.

Pour ce faire, le Product Owner oriente, prend les décisions finales, et s'assure que l'équipe poursuit les objectifs adéquats. Le Product Owner est en interaction active avec l'équipe, avec laquelle il communique de manière adéquate et dont il écoute attentivement les arguments. Dans le contexte des objectifs métiers généraux de l'entreprise, le Product Owner fournit la vision ainsi que le cadre dans lequel concrétiser cette vision. Pour ce faire, il crée un carnet de produit, le met à jour et établit le degré de priorité de ses éléments sur la base de leur valeur pour l'entreprise. Il incombe au Product Owner de s'assurer que le projet est profitable.

Un bon Product Owner comprend le métier et le marché, est la voix du client (interne ou externe), gère le cycle de vie du produit ou du service et équilibre les besoins en matière d'exigences fonctionnelles et non-fonctionnelles.

Sommaire

La certification Agile Scrum Product Owner de l'EXIN vise à confirmer à la fois les compétences et les connaissances relatives au cadre de référence Agile et à la méthodologie Scrum, en se concentrant tout particulièrement sur le rôle du Product Owner.

L'essence de Scrum Agile consiste à collaborer pour atteindre un objectif. Les méthodologies Agile sont populaires dans le développement logiciel et leur utilisation va croissant dans d'autres domaines. Les pratiques Scrum comprennent l'établissement d'équipes inter-fonctionnelles et autogérées, fournissant un livrable fonctionnel à la fin de chaque itération ou sprint. Cette certification se concentre sur l'adoption d'Agile ou de Scrum dans le milieu professionnel et le rôle du Product Owner.

Contexte

La certification EXIN Agile Scrum Product Owner fait partie du programme de EXIN Agile Scrum.



Groupe ciblé

Si la façon de penser Agile est le plus connu dans le domaine du développement logiciel, ses principes sont de plus en plus appliqués dans d'autres types de projets et cette approche est en passe de devenir rapidement une technique de gestion de projet à part entière. Scrum est la méthodologie Agile la plus utilisée. Elle convient à tous les professionnels soucieux de maintenir leurs connaissances à jour dans le domaine de la gestion informatique, de la gestion de projets, et en particulier à ceux qui mènent ou participent à des projets. Le rôle du Product Owner s'attache à apporter une plus-value au client et au métier, par l'application de techniques de gestion de projet.

La certification convient, en particulier, aux professionnels travaillant dans les domaines de la gestion de projet, du développement de logiciels, de la gestion de services informatiques et de la gestion d'entreprise.

Exigences pour être certifié

- Réussite à l'examen EXIN Agile Scrum Product Owner.
- Formation de EXIN Agile Scrum Product Owner accréditée par l'EXIN incluant la complétion des travaux pratiques.

Des connaissances de la terminologie Scrum, par exemple par le biais de l'examen Agile Scrum Foundation de l'EXIN, sont fortement recommandées.

Précisions sur l'examen

Type d'examen :	Questions à choix multiples
Nombre de questions:	40
Note minimale pour réussir:	65%
Accès à notes / manuel:	Non
Matériel / aides électronique autorisés:	Non
Durée de l'examen:	90 minutes

Les règles et règlements de l'EXIN en matière d'examens s'appliquent à cet examen.

Formation

Heures de contact

Le nombre recommandé d'heures de contact pour cette formation est de 16 heures. Cela comprend les exercices de groupe, la préparation aux examens et de brèves pauses. Ce nombre d'heures n'inclut pas les devoirs, la logistique liée à la session de l'examen, la session de l'examen ni les pauses déjeuner.

Charge de travail estimée

120 heures, en fonction de connaissances existantes.

Organisme de formation

Vous trouverez une liste des organismes de formation accrédités sur www.exin.com.

2. Conditions de l'examen

Les conditions de l'examen sont détaillées dans les spécifications de l'examen. Le tableau ci-dessous énumère les sujets du module (conditions de l'examen) et les sous-sujets (spécifications de l'examen).

Condition de l'examen	Spécification de l'examen	Pondération
1. La façon de penser Agile		10%
	1.1 Les concepts de l'Agilité	5%
	1.2 Appliquer les principes de l'Agilité à la gestion des services IT	5%
2. Rôle du Product Owner (Propriétaire de Produit)		20%
	2.1 Tâches et responsabilités du rôle de Product Owner	15%
	2.2 Autres rôles (Scrum Master, équipe de développement)	5%
3. Gérer le Product Backlog (Carnet de Produit)		40%
	3.1 De la vision au Product Backlog	12.5%
	3.2 Les User Stories (incluant épopées (epics), exigences fonctionnelles et non fonctionnelles)	10%
	3.3 Créer un Sprint Backlog (Carnet de Sprint)	2.5%
	3.4 Surveiller et communiquer l'avancement	7.5%
	3.5 Garder le contrôle et gérer les livraisons	7.5%
4. Projets complexes		17.5%
	4.1 Adapter les projets Agile	7.5%
	4.2 Applicabilité de l'Agile à différents types de projets	5%
	4.3 Gérer un Product Backlog ou un Service Backlog complexe	5%
5. Ajouter de la valeur		12.5%
	5.1 Ajouter de la valeur métier au projet	7.5%
	5.2 Représenter la voix du client	5%
	Total	100%

Contenu détaillé et pondération

1. La façon de penser Agile

- 1.1 Les concepts de l'Agilité
 - 1.1.1 Expliquer la façon de penser Agile
 - 1.1.2 Expliquer comment l'Agilité apporte prévisibilité et flexibilité
 - 1.1.3 Décrire comment établir une amélioration continue
 - 1.1.4 Faire la différence avec d'autres référentiels et méthodologies : Cascade, Crystal, Lean, XP, DevOps
- 1.2 Appliquer les principes de l'Agilité à la gestion des services IT
 - 1.2.1 Expliquer comment appliquer les principes Agile dans la gestion des services IT
 - 1.2.2 Analyser l'application des principes Agile dans un environnement de gestion de services IT pour des problèmes potentiels

2. Rôle du Product Owner (Propriétaire de Produit)

- 2.1 Tâches et responsabilités du rôle de Product Owner
 - 2.1.1 Expliquer quelles sont les tâches et les responsabilités incombant au Product Owner
 - 2.1.2 Expliquer les solutions adaptées à la résolution de problèmes
 - 2.1.3 Expliquer le rôle du Product Owner dans les différents événements Scrum
 - 2.1.4 Analyser un scénario sur la meilleure façon de s'impliquer dans le rôle de Product Owner
- 2.2 Autres rôles (Scrum Master, équipe de développement)
 - 2.2.1 Spécifier tous les rôles au sein du référentiel de Scrum

3. Gérer le Product Backlog (Carnet de Produit)

- 3.1 De la vision au Product Backlog
 - 3.1.1 Expliquer comment créer la vision pour un produit ou un service
 - 3.1.2 Expliquer comment créer une feuille de route pour un produit (Product Roadmap) ou un service
 - 3.1.3 Analyser un scénario des erreurs basiques quand on crée une vision de produit
 - 3.1.4 Expliquer l'importance d'une bonne définition de terminé
- 3.2 Les User Stories (incluant épopées (epics), exigences fonctionnelles et non fonctionnelles)
 - 3.2.1 Expliquer comment écrire de bonnes User Stories (récits d'utilisateur) pour un produit ou un service
 - 3.2.2 Analyser un Product Backlog pour identifier des Epic Stories (items gros grain, non raffinés)
 - 3.2.3 Analyser un scénario pour les exigences non fonctionnelles d'un produit ou service
 - 3.2.4 Expliquer comment gérer les exigences non fonctionnelles d'un produit ou service
- 3.3 Créer un Sprint Backlog (Carnet de Sprint)
 - 3.3.1 Expliquer comment créer un Sprint Backlog

- 3.4 Surveiller et communiquer l'avancement
 - 3.4.1 Identifier les obstacles, les écarts, les empêchements ou autres problèmes qui interfèrent avec l'avancement
 - 3.4.2 Décrire comment créer des moyens de diffusion d'informations, comment les interpréter et réagir face à leurs résultats
 - 3.4.3 Expliquer comment interpréter les méthodes de suivi fréquemment utilisées (BurnDown Chart, Vitesse, etc.)
- 3.5 Garder le contrôle et gérer les livraisons
 - 3.5.1 Expliquer comment gérer les problèmes et les bogues et comment informer les parties prenantes
 - 3.5.2 Expliquer comment établir un système de livraison continue

4. Projets complexes

- 4.1 Adapter les projets Agile
 - 4.1.1 Expliquer l'utilisation du Product Backlog dans un environnement d'envergure
 - 4.1.2 Expliquer comment mettre à l'échelle de grandes équipes et utiliser le "Scrum of Scrums"
 - 4.1.3 Expliquer comment mettre à l'échelle la fonction de Product Owner
- 4.2 Applicabilité de l'Agile à différents types de projets
 - 4.2.1 Expliquer dans quels cas l'Agile n'est pas utilisable
 - 4.2.2 Identifier les limites pour une équipe Scrum
- 4.3 Gérer un Product Backlog ou un Service Backlog complexe
 - 4.3.1 Expliquer les différentes façons de gérer un Product Backlog ou un Service Backlog complexe
 - 4.3.2 Proposer une façon de gérer un Product Backlog ou un Service Backlog complexe dans un scénario donné

5. Ajouter de la valeur

- 5.1 Ajouter de la valeur métier au projet
 - 5.1.1 Expliquer ce qu'est la valeur métier
 - 5.1.2 Expliquer comment ajouter de la valeur métier dans un projet Agile
 - 5.1.3 Analyser un scénario pour ajouter des fonctionnalités à haute valeur ajoutée
- 5.2 Représenter la voix du client
 - 5.2.1 Expliquer comment travailler avec les clients, les utilisateurs et les autres parties prenantes

4. Bibliographie

Bibliographie pour l'examen

Les connaissances requises pour passer l'examen sont couvertes par la bibliographie suivante :

- A. Pichler, Roman
Agile Product Management with Scrum: Creating Products That Customers Love
Addison-Wesley Professional (2010)
ISBN-13: 978-0321605788
ISBN-10: 0321605780
<https://www.amazon.com/Agile-Product-Management-Scrum-Addison-Wesley/dp/0321605780>

- B. Cohn, Mike
Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum
Pearson Education (2009)
ISBN-13: 978-0321579362
ISBN-10: 0321579364
<http://www.amazon.com/Succeeding-Agile-Software-Development-Using/dp/0321579364>

- C. Schwaber, Ken & Sutherland, Jeff
The Scrum Guide™
Scrum.Org and ScrumInc. (version la plus récente)
<http://www.scrumguides.org>

- D. Schwartz, Mark & Kim, Gene
The Art of Business Value
IT Revolution Press (2016)
ISBN-10: 1942788045
ISBN-13: 978-1942788041
<https://www.amazon.com/Art-Business-Value-Mark-Schwartz/dp/1942788045>

- E. Ken Schwaber
Nexus guide
Scrum.Org (Août 2015)
<https://www.scrum.org/Portals/0/NexusGuide%20v1.1.pdf>

- F. Peter Measey
Agile and ITIL® and how they integrate
British Computer Society
http://bit.ly/agile_and_itil

Bibliographie additionnelle

- G. Mitch Lacey
The Scrum Field Guide: Agile Advice for Your First Year and Beyond (2nd Edition)
Addison-Wesley (Janvier 2016)
ISBN-13: 978-0133853629
ISBN-10: 0133853624
<https://www.amazon.com/Scrum-Field-Guide-Addison-Wesley-Signature/dp/0133853624>
- H. Robert Galen
Scrum Product Ownership: Balancing Value from the Inside Out
RGCG, LLC (Mars 2013)
ISBN-10: 0988502623
ISBN-13: 978-0988502628
<https://www.amazon.com/Scrum-Product-Ownership-Balancing-Inside/dp/0988502623>

Commentaire

La bibliographie additionnelle est citée uniquement en référence et pour approfondir les connaissances.

Matrice de la bibliographie

Condition de l'examen		Référence
1. La façon de penser Agile		
1.1	Les concepts de l'Agilité	B (Part 1, 3, 4, 5), C
1.2	Appliquer les principes de l'Agilité à la gestion des services IT	B (Part 3), F
2. Rôle du Product Owner		
2.1	Tâches et responsabilités du rôle de Product Owner	A (Ch. 1, 6), B (Part 2) C
2.2	Autres rôles (Scrum Master, équipe de développement)	A (Ch. 2, 5), B (Part 2, 3) C
3. Gérer le Product Backlog (Carnet de Produit)		
3.1	De la vision au Product Backlog	A (Ch. 2, 5), B (Part 3), C
3.2	Les User Stories (incluant épopées (epics), exigences fonctionnelles et non fonctionnelles)	A (Ch. 3), B (Part 3)
3.3	Créer un Sprint Backlog (Carnet de Sprint)	A (Ch. 5)
3.4	Surveiller et communiquer l'avancement	A (Ch. 4), B (Part 4)
3.5	Garder le contrôle et gérer les livraisons	A (Ch. 4), B (Part 3), D (Ch. 7)
4. Projets complexes		
4.1	Adapter les projets Agile	A (Ch. 1, 2, 3), B (Part 4), E
4.2	Applicabilité de l'Agile à différents types de projets	B (Part 1, 3, 4), C
4.3	Gérer un Product Backlog ou un Service Backlog complexe	A (Ch. 1, 3)
5. Ajouter de la valeur		
5.1	Ajouter de la valeur métier au projet	C, D (Ch. 6, 7)
5.2	Représenter la voix du client	A (Ch. 1)

Contacter EXIN

www.exin.com

