

Professional Scrum™ with User Experience (PSU)

Formation officielle Scrum.org

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : SUU - Prix 2024 : 1 930€ HT

Utiliser efficacement le cadre Scrum ne se limite pas à délivrer un produit. Pour satisfaire les utilisateurs, la Scrum team doit apprendre à découvrir ce dont l'utilisateur a réellement besoin en utilisant la démarche Lean UX, et les designers à gérer le travail dans les Sprints et le visualiser dans le Backlog.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Comprendre comment une équipe Scrum pluridisciplinaire inclut des experts UX

Apprendre comment gérer, prioriser, inclure les travaux UX dans le Product Backlog

Découvrir comment équilibrer les travaux d'exploration et de fabrication dans l'équipe Scrum

Comprendre comment l'équipe Scrum crée des boucles de feedback avec les utilisateurs

S'assurer que la vision de l'utilisateur est prise en compte dans les événements Scrum et les prises de décision

Communiquer une "Définition of Done" dans un contexte d'apprentissage continu

CERTIFICATION

Les participants à la formation Professional Scrum with UX™ recevront un mot de passe pour passer la certification PSU. Reconnues par l'industrie, les certifications Scrum.org sont des évaluations rigoureuses nécessitant un score minimum de 85 %. Une seconde chance pour passer la certification PSU est offerte aux participants ayant effectué leur tentative dans les 14 jours suivant la formation. La participation à la formation donne droit à 14 crédits PDU auprès de PMI.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 03/2021

1) Fondamentaux de Scrum et UX sur un cas d'étude

- Illustration d'un cas réel de démarche Lean UX dans une équipe agile.
- Les fondamentaux de Scrum et de UX et l'apprentissage continu.
- Les fondements communs de Scrum et de Lean UX, le "Validated Learning" et le "Done".

2) Organiser les travaux comme des problèmes à résoudre

- Élaboration des prises de décision et des problèmes à résoudre avec le Lean UX Canvas.
- Application du Lean UX Canvas sur un cas d'étude.
- Comprendre les responsabilités dans l'équipe Scrum et la place de l'expertise UX dans les éléments de Scrum

3) Favoriser les bénéfices pour l'utilisateur plutôt que les livrables

- Comprendre la différence entre activités, livrables, bénéfices, impacts.
- Développer une vision globale des bénéfices pour les différents acteurs.
- Élaboration d'indicateurs orientés comportements utilisateur avec les "Pirate Metrics".

PARTICIPANTS

Designer ou expert UX. Toute personne concernée par le développement de produits ou services utilisant Scrum, mais aussi product owners et Scrum masters.

PRÉREQUIS

Une connaissance de base de Scrum en contexte réel est utile, mais pas obligatoire. Avoir participé à la formation "Applying Professional Scrum™ (APS)" est un plus.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils sont agréés par l'éditeur et sont certifiés sur le cours. Ils ont aussi été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum trois à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation des compétences visées en amont de la formation. Évaluation par le participant, à l'issue de la formation, des compétences acquises durant la formation.

Validation par le formateur des acquis du participant en précisant les outils utilisés : QCM, mises en situation...

À l'issue de chaque stage, ITTCERT fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques. Les participants réalisent aussi une évaluation officielle de l'éditeur. Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Les ressources pédagogiques utilisées sont les supports et les travaux pratiques officiels de l'éditeur.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

4) Gérer les travaux UX dans Scrum

- Dual Track Agile : mythes et réalités.
- Organisation des travaux UX en tant qu'item de Backlog ou dans les items de Backlog.
- Suivre les travaux avec un Risk Dashboard.

5) Garder le focus sur l'utilisateur

- Comprendre les différences entre Marketing-Personas et Proto-Personas.
- Apprendre à l'aide des Proto-Personas.
- Les bénéfices et impacts pour l'utilisateur.

6) Expérimenter

- Le Lean UX Canvas. Solutions et hypothèses associées.
- La Truth Curve et le dimensionnement des expériences.
- Réaliser des prototypes, Magicien d'Oz, Concierge MVP en grandeur nature.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE

2024 : 08 juil., 07 oct.

PARIS

2024 : 01 juil., 30 sept.