

PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG

Réf. : PO



Product Ownership



Collaboratif online
(offre spéciale)



3 semaines d'apprentissage
6H e-learnings + 6H de projet
4 visios de 1H30
Equivalent à 18H

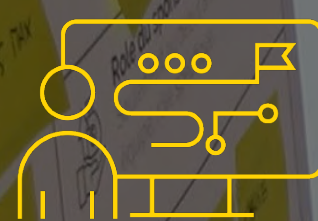
150 Euro incluant l'oral de certification

D+THINKING

DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH



Product Ownership



Collaboratif online
(intra entreprise)



4 semaines d'apprentissage
6H e-learnings + 6H de projet
4 visios de 1H30
Equivalent à 18H



Tutorat online




4 semaines d'apprentissage
6H e-learnings + 8H de projet
4 tutorats de 60MIN
Equivalent à 18H



A votre rythme



6H e-learnings

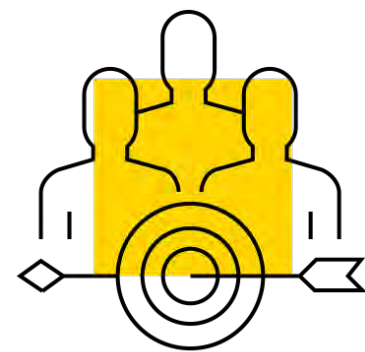


Définir les releases, gérer le backlog, prioriser les user stories, maximiser la valeur pour les utilisateurs avec une méthodologie répliquable.

Le sprint de développement ici pratiqué s'appuie sur :

- **Framework Scrum,**
- **Principes agiles,**
- **L'articulation avec les rôles de Product Manager et de Designer UX & UI (UX & UI Design sprint).**

Le sprint de développement en Scrum est une itération temporelle où l'équipe développe, teste et livre un incrément fonctionnel du produit priorisé. L'atelier Product Ownership vous permet de pratiquer au sein d'une équipe et de répliquer un tel sprint avec ses outils de la vision du produit à la rétrospective.



Audience

Quiconque souhaitant expérimenter le sprint de développement pour développer des produits digitaux en étant centré sur l'utilisateur :

Web : designers graphiques, UI ou UX, webdesigners, webmasters, développeur web

DSI : chef de projet digital, product manager, product designer, product owner

Marketing : responsable innovation, chef de produit, designer d'expérience client, designer de marque



Objectifs

Expérimenter le sprint de delivery afin d'apprendre à guider une équipe de développeurs à l'aide de l'IA dans le développement d'un produit digital:

- 01 - Planifier le produit en définissant les releases.
- 02 - Collecter les spécifications du produit à développer.
- 03 - Ecrire les user stories et prioriser le backlog.
- 04 - Définir l'objectif du sprint lors du Sprint Planning.
- 05 - Développer, tester et délivrer les fonctionnalités.
- 06 - Réceptionner le travail accompli lors de la Sprint Review.
- 07 - Identifier des actions d'amélioration lors de la Rétrospective.

Une méthode agile qui vous permet de guider les équipes de développement avec la posture de Product Owner.

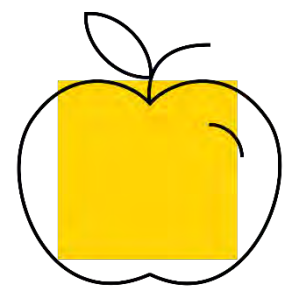


Nos méthodes d'innovation professionnalisantes uniques

Nos atouts sont de :

- Etre à la pointe méthodologique en innovation et transformation
- Développer des formats d'apprentissage hybrides expérientiels
- Accompagner les apprenants avec des facilitateurs praticiens
- Autonomiser par la mise en pratique sur des projets
- Fournir un kit de sprint (canevas, cartes méthodologiques...)

Vous êtes en mesure de répliquer les méthodes agiles en présentiel et en distanciel.



Formats pédagogiques

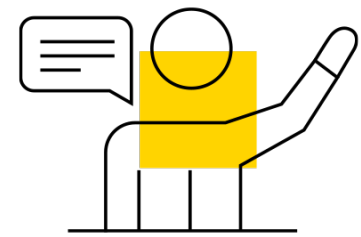
En mode projet professionnel avec une problématique réelle ou reconstituée.

Collaboratif online (intra entreprise) : ateliers & visios hebdomadaires en distanciel avec des apprenants.

Tutorat online : accompagnement individuel en distanciel avec un tuteur.

A votre rythme : accès au e-learning uniquement.

En intra, possible en présentiel ou hybride sur mesure.



Facilitation d'apprentissage

Découvrez
les facilitateurs
en 1 clic

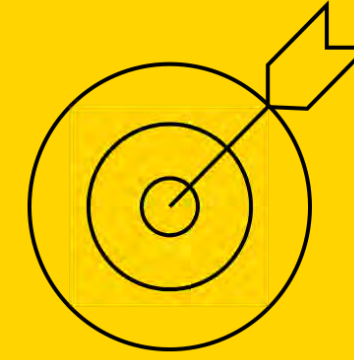
Nous sommes praticiennes et praticiens. Nous partageons le même état d'esprit, sprint et méthodes.



Niveau requis

Etre acculturé à l'innovation.

Aisance avec l'informatique de bureau.



Une compétence professionnalisante.

Une employabilité améliorée.

Un Taux Journalier plus élevé.

Une méthode pratico-pratique

Des outils pour répliquer le sprint.

Un accès permanent au e-learning avec des mises à jour.

Un certificat publiable sur LinkedIn.

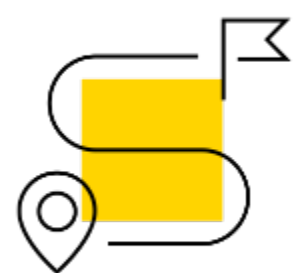
Un [réseau](#) exclusif.

Possibilité de devenir [facilitatrice ou facilitateur](#) d'apprentissage avec nos parcours.

**PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG**

Basé sur le modèle européen d'innovation

[PRODUCT DESIGN GUIDES](#)



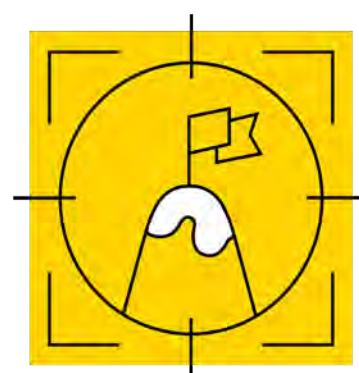
Le processus du Delivery sprint

Vous partez d'un brief avec le Product Manager pour aboutir à un incrément fonctionnel du produit priorisé. Le sprint de Delivery est une méthode agile en **2+5 étapes** articulées et outillées qui vous permet de développer, tester et livrer un incrément du produit digital en maximisant la valeur apportée aux utilisateurs.

Le processus vise à répondre aux besoins de l'organisation et à ceux des utilisateurs en partant des spécifications des Designers UX & UI.

La méthode repose sur deux grandes phases complémentaires et bien distinctes : d'abord la planification et la conception du produit digital, et le développement et le test, de manière incrémentale, des fonctionnalités du produit.

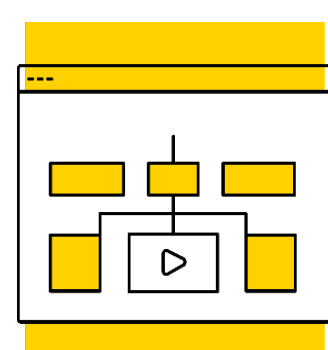
PLANIFIER LE PRODUIT



01 Release Planning

Planifier des fonctionnalités à livrer dans une version produit

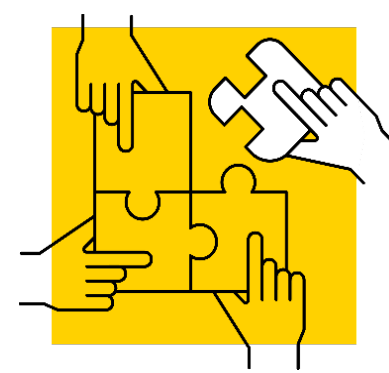
CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE



02 UX/UI Design sprints

Donner forme et valider la vision produit avec un prototype de haute définition

DEVELOPPER UN POC / MVP



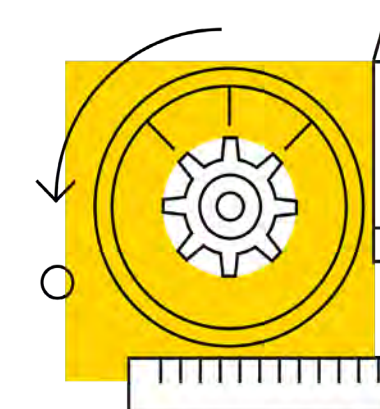
03 Sprint 0

Mettre en place les fondations techniques, organisationnelles et fonctionnelles



04 Sprint Planning

Définir l'objectif du sprint et sélectionner les tâches à réaliser



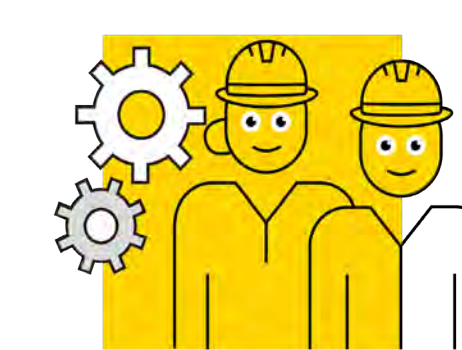
05 Sprint Execution

Soutenir le développement des fonctionnalités planifiées



06 Sprint Review

Présenter le travail accompli et collecter les retours des parties prenantes



07 Sprint Retrospective

Analyser le sprint écoulé et identifier des actions d'amélioration continue

Modules

Objectifs



Le séquençage pédagogique

Chaque e-learning de ce format hybride consiste en des apports théoriques, des activités ludiques, des quiz et des vidéos. Le format hybride online est rythmé avec des visios et des ateliers en distanciel.

Le temps en autonomie est une estimation de temps de travail personnel à fournir dans la semaine.

Il est **IMPORTANT** de suivre les e-learnings avant les visio afin de maximiser votre apprentissage et d'aider votre équipe.

Semaine 1 PREPARER LE SPRINT

E-learning : Introduction

E-learning : Scrum

E-learning : 00 Le Development Sprint

E-learning : Les fondamentaux du prompt engineering (IA)

E-learning : Eléments du Product Backlog

E-learning : [01 RELEASE PLANNING](#)

E-learning : [02 UX/UI DESIGN SPRINTS](#)

Visio #1 : La préparation du sprint

Semaine 2 : DEFINIR & PRIORISER

E-learning : Le rôle de Product Owner

E-learning : [03 SPRINT 0](#)

Visio #2 : L'atelier Backlog Refinement

En autonomie : Construction d'un backlog priorisé **(1H)**

Semaine 3 : PLANIFIER ET EXECUTER

E-learning : [04 SPRINT PLANNING](#)

E-learning : [05 SPRINT EXECUTION](#)

Visio #3 : Les ateliers Sprint Planning et Daily Scrum

Semaine 4 : FAIRE REVUE ET RETRO

E-learning : [06 SPRINT REVIEW](#)

E-learning : [07 SPRINT RETROSPECTIVE](#)

E-learning : PO versus PM

Visio #4 : Les ateliers Sprint Review et Retrospective

Semaine 5

En autonomie : Quiz **(1 H)**

E-learning : Conclusion


En autonomie : Constitution du dossier projet /portfolio **(2H)**




Les modules e-learning

Ils sont de deux types : les modules de mise en pratique du Delivery sprint et les modules thématiques.


PLANIFIER LE PRODUIT




ProductDesignGuides .org
Introduction PO




D+HINKING ACADEMY
Prompt engineering



ProductDesignGuides .org
00 Delivery sprint



ProductDesignGuides .org
01 Release planning



ProductDesignGuides .org
Product Owner VS Product Manager



ProductDesignGuides .org
Scrum

CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE



ProductDesignGuides .org
02 UX/UI Design sprints

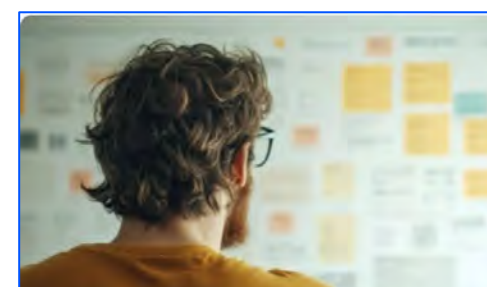


ProductDesignGuides .org
Éléments du Product Backlog

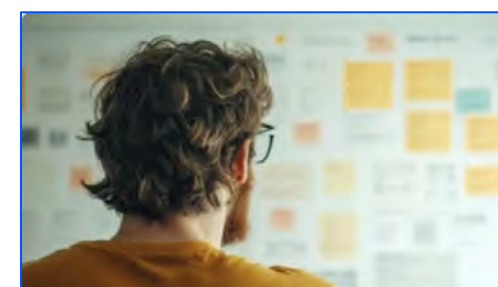


ProductDesignGuides .org
Le rôle de Product Owner


DEVELOPPER UN POC/MVP



ProductDesignGuides .org
03 Sprint 0



ProductDesignGuides .org
04 Sprint Planning




ProductDesignGuides .org
05 Sprint Execution



ProductDesignGuides .org
06 Sprint Review



ProductDesignGuides .org
07 Sprint Retrospective



ProductDesignGuides .org
Conclusion PO



La certification

3 types de parcours pour devenir certifié :

Collaboratif online (intra entreprise)

Vous rejoignez des apprenants chaque semaine avec un praticien pour appliquer la méthode.

Tutoré online

Un praticien vous accompagne individuellement chaque semaine au moment convenu pour appliquer la méthode.

Vous êtes certifié ProductDesignGuides.org à l'issue de la formation suivie activement, d'un quiz et d'un oral réussis.

A votre rythme

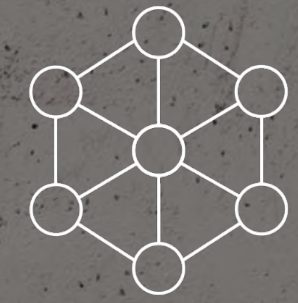
Vous suivez le e-learning à votre rythme et appliquez la méthode en complète autonomie.

Vous ne pouvez pas bénéficier d'un financement CPF.

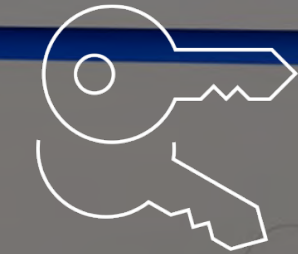
Vous êtes certifié ProductDesignGuides.org à la suite d'un quiz et d'un oral de certification réussis.



Certificat
xProductDesignGuides



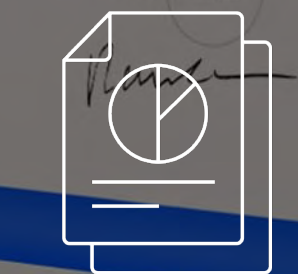
Des pairs



Des compétences



Des outils



De la
documentation



Certificat

Ce que vous recevez

PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG

12 DECEMBER 2023

CERTIFIED FUNDAMENTAL SKILLS

PRODUCT OWNERSHIP

Your name here

LEARNING ASSISTANT

INSTRUCTOR

YEAR OF CERTIFICATION

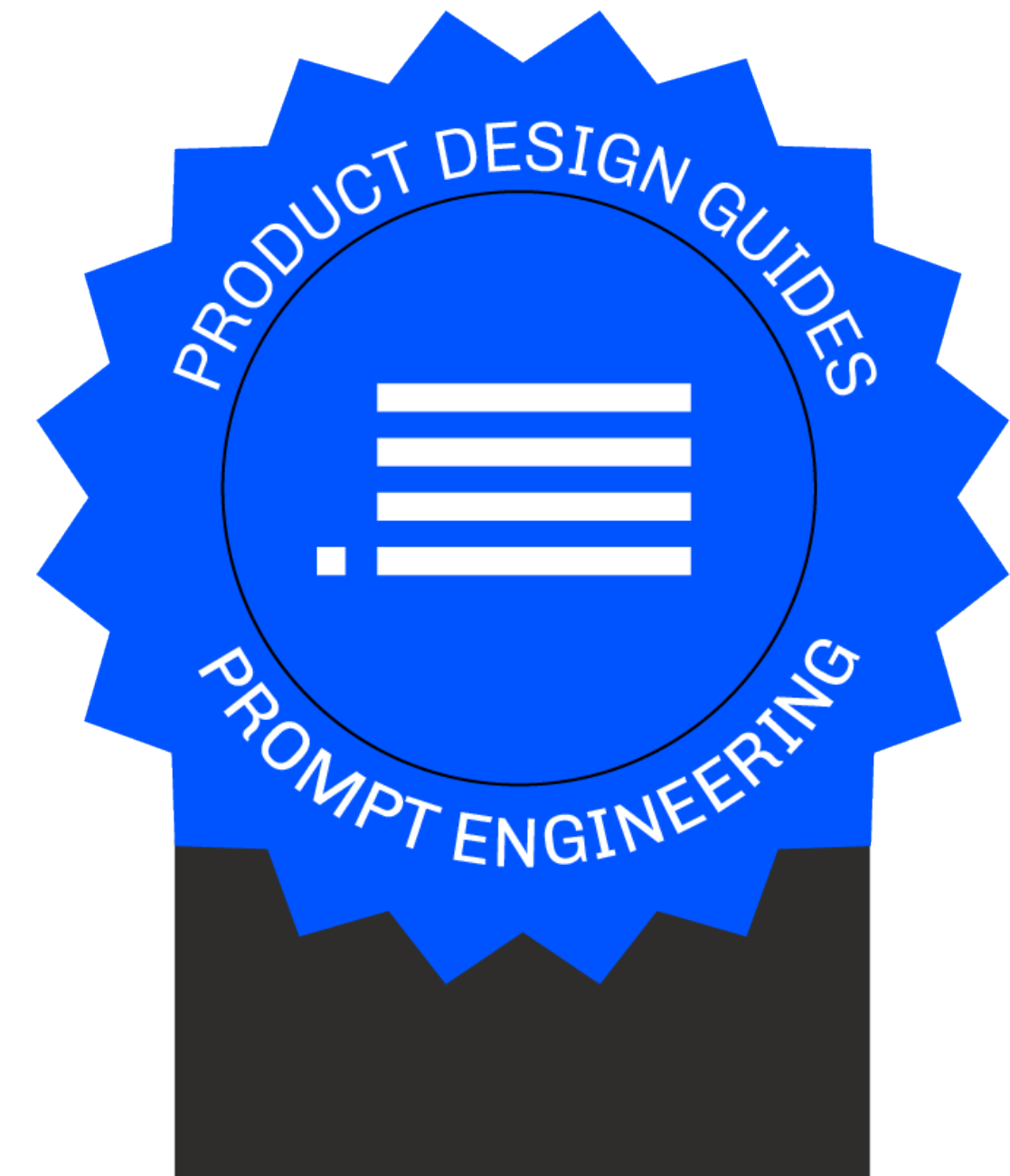
Handwritten signature





Open Badge

Cette formation inclut l'Open Badge suivant :





Exemples de vos compétences suivantes



Cliquez sur l'image pour accéder à la description de la formation



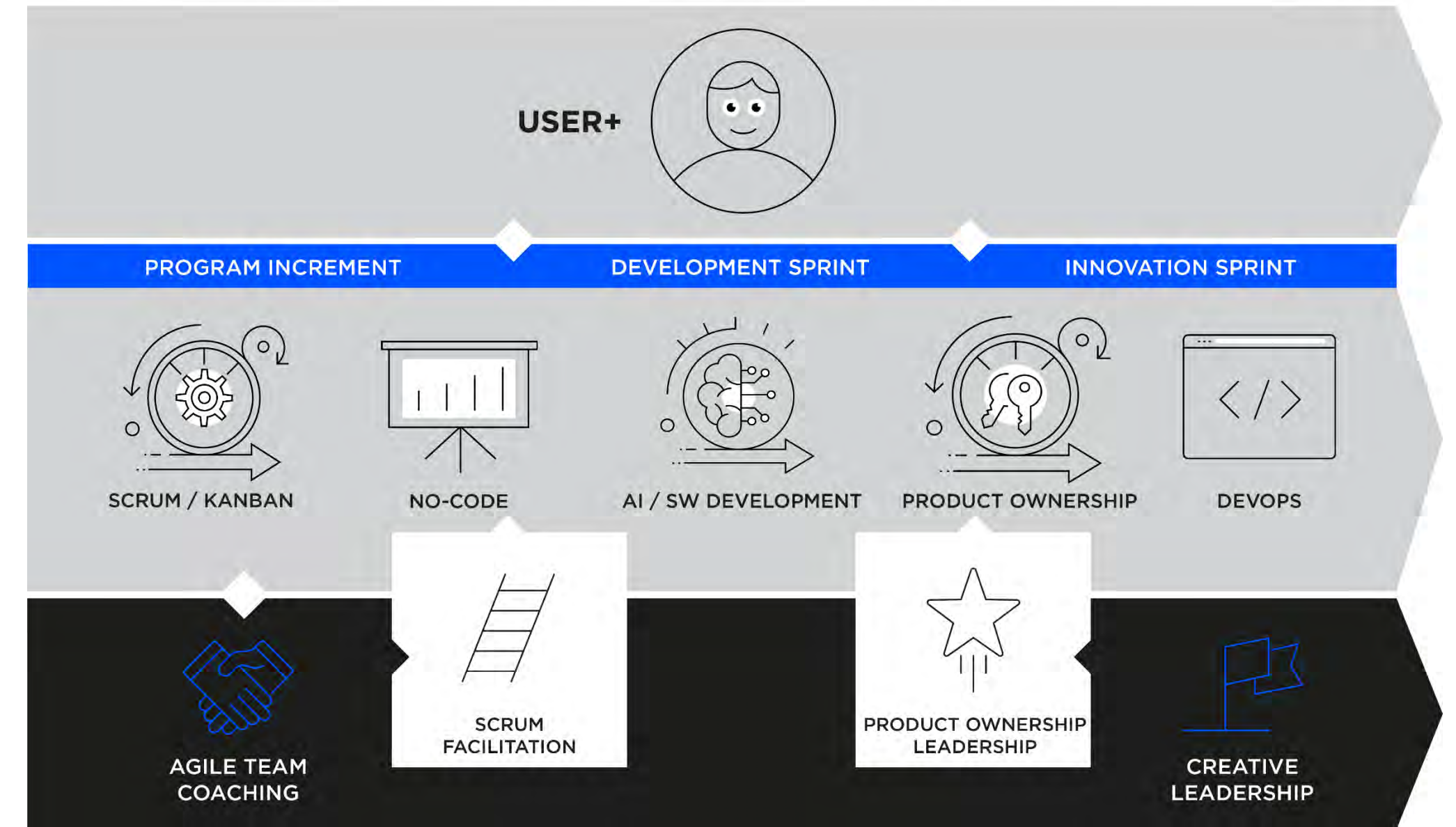
La compétence

La compétence en product ownership est essentielle à la delivery. Elle s'assure que les développements répondent aux besoins réels des utilisateurs. Elle facilite la priorisation des fonctionnalités, clarifie les exigences, et maintient un lien constant entre les parties prenantes et l'équipe. Grâce à sa vision produit, elle oriente les choix et maximise la valeur délivrée à chaque itération.

Les parcours d'apprentissage de Dthinking sont construits sur le modèle de productdesignguides.org

PRODUCT DELIVERY TEAM - DEV

PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG



PRODUCT STRATEGY TEAM

PRODUCT DISCOVERY TEAM

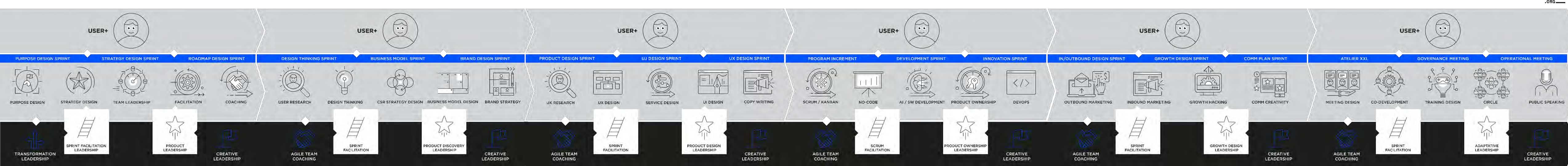
PRODUCT DELIVERY TEAM - UX

PRODUCT DELIVERY TEAM - DEV

PRODUCT GROWTH TEAM

PRODUCT SUSTAINING TEAM

PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG





Le réseau apprenant

Comme alumni, vous pouvez choisir de rejoindre le réseau apprenant Dthinking. Vous avez accès, avec une convention de partenariat, à des ateliers hybrides d'apprentissage premium sur étagères pour former vos clients et collègues. Vous avez une visibilité comme facilitateur ou coach d'équipe, un réseau de pairs pour collaborer et monter en compétences.

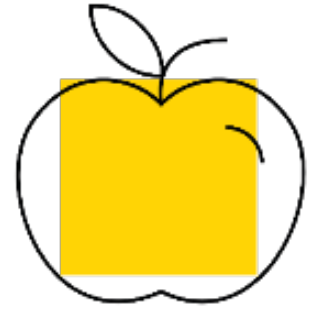
**Découvrez
Training-as-a-Service**



Un réseau distribué de facilitatrices et facilitateurs d'apprentissage

dthinking.academy





Notre engagement RSE

Environnemental

- Transport public, vélo ou VTC
- Re-utilisation des imprimés
- Absence de locaux physiques
- Préférence pour le distanciel pour minimiser les transports
- Tri sélectif lors d'ateliers en présentiel
- Matériels électroniques de qualité pour une utilisation pluriannuelle dont des téléphones de chantier incassables

Social

- Transparence des devis avec les facilitatrices et facilitateurs
- Tarifs horaire et journalier plus élevé que la moyenne du secteur avec un partage de la valeur créée
- Accompagnement des facilitatrices et facilitateurs dans leur montée en compétences
- Attention aux discriminations lors des formations et des oraux de certification
- Respect du temps de déconnexion

Sociétal/Gouvernance

- Développement d'apprentissages premium constamment améliorés
- Feedback des apprenants sur le site sans filtre
- Accès facilité pour les chercheurs d'emploi et les indépendants
- Grille tarifaire en fonction de la situation de chacun
- Inclusion de toute personne en situation de handicap
- Accès à nos parcours pour un réseau apprenant
- Délais de paiement courts pour les fournisseurs

Notre raison d'être

Aider les individus, les équipes et les organisations à penser, faire & être autrement : le «**Different thinking**».

L'expérience des apprenants !

J'ai expérimenté l'état d'esprit, la méthode et les outils du sprint de développement. Je le réplique maintenant pour nos projets.



D+THINKING

DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

academy@dthinking.co | dthinking.academy

Je comprends mieux le rôle du Product Owner. Je peux l'incarner en complémentarité du Scrum Master pour aider l'équipe de développement à maximiser la valeur apportée aux utilisateurs.

