

Scrum professionnel avec User Experience™

Objectifs

À l'issue de la formation, le participant 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

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.

Programme

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".

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

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".

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.

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.

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.