

AGILE PRODUCT OWNER.

Создание продуктов и услуг, которые любят. Зачем тратить свою жизнь на создание продуктов, которые никому не нужны? Данный тренинг позволяет получить представление о том, как разрабатывать и внедрять продукты и услуги, ориентируясь на потребности клиента.

Для кого?

- Бизнес-заказчики;
- Сотрудники ИТ;
- Руководители подразделений;
- Аналитики;
- другие специалисты, которые хотят детально понять роль Product Owner.

Для чего?

- Научиться разрабатывать продукты и услуги, ориентируясь на человека и его потребности;
- Улучшить продуктивное качество разрабатываемых продуктов;
- Значительно сократить затраты на текущие проекты, за счет ранней проверки идей на конечных пользователях;
- Эффективно использовать практики, позволяющие добиться общего понимания, видения и коллективного владения продуктом;
- Понимать основные задачи и место Product Owner в продуктовой команде;
- Понимать основные принципы формирования продуктовой команды;
- Выстраивать цикл продуктовой разработки;
- Выстраивать систему метрик продукта.

Какой результат?

- Поймете кто такой Владелец продукта в крупной компании;
- Разберете свой продукт (выбранный в группе) и пройдете с ним все этапы от идеи до защиты проекта;
- Изучите опыт применения инструментов Владельца продукта и других компаниях;
- Узнаете о типовых ошибках в работе владельца продукта;
- Получите знания и алгоритм работы с продуктом, который сможете использовать в вашей компании.

Содержание обучения:

День 1 (теория 30% /практика 70%)

- Поиск проблемы и ее валидация, составление портретов пользователей.
- Составление карт эмпатии
- Поиск вариантов решения проблемы.
- Составление бизнес-модели продукта.

- Customer Journey Map с выходом к клиентам или отработка с участниками тренинга

День 2 (теория 20% /практика 80%)

- Быстрая валидация решения на пользователях и корректировка варианта реализации.
- Проведение глубинных интервью с выходом к клиентам или отработка с участниками тренинга
- Формирование гипотез и их проверка
- Корректировка Бизнес-модели продукта.
- Жизненный цикл продукта и правильное формирование релизов.
- Прототипирование выбранного решения

День 3 (теория 30% /практика 70%)

- Тестирование прототипов выходом к клиентам или отработка с участниками тренинга
- Story mapping, выделение MVP и MLP.
- Роль Product Owner в SCRUM и в крупной компании;
- Работа с заинтересованными лицами;
- Метрики продукта и как их отслеживать;
- Стратегии выхода на рынок.

Формат: очный тренинг, 3 дня по 7 часов (с 10:00 до 18:00, 1 час перерыв)

Обучение идет по схеме «90/15»: 90 минут обучение + 15 минут перерыв.

По окончании тренинга выдается сертификат.