



Rédaction d'un carnet du produit
et planification d'un système cohérent

{ Qui sommes-nous? }

✘ Tremeur Balbous

tbalbous@pyxis-tech.com

✘ Mathieu Boisvert

mboisvert@pyxis-tech.com

{ Pré-requis de la méthode Scrum }

- ✘ Vision de produit, avec ses conditions de succès, son calendrier, son budget
- ✘ Un Product Owner, une équipe de développement, un ScrumMaster
- ✘ Un carnet de produit dans lequel on fixe les priorités et on estime l'effort nécessaire
- ✘ Des règles d'équipe, dont la définition de terminé
- ✘ Une architecture cible et des preuves de concepts
- ✘ Une modélisation initiale du domaine

{ Ateliers de démarrage ou Sprint 0 }



- ✂ Une période limitée dans le temps pour :
 - Réunir les pré-requis
 - Éviter l'analyse trop détaillée
 - Vérifier les hypothèses techniques et d'affaires
 - Rédiger un premier plan de livraison
 - Identifier les conditions de succès et les risques du projets
 - Identifier les leviers d'ajustement du projet
 - Nivelier les connaissances et s'entendre sur un mode de fonctionnement.

{ Fixer les priorités du carnet de produit, un sujet sensible



✘ Priorités budgétaires :

- Obtenir de nouveaux revenus
- Augmenter les profits existants
- Réduire les pertes actuelles
- Améliorer l'efficacité des opérations

✘ Budget fictif

✘ Cadres des priorités

- Les items coûteux et prioritaires représentent les facteurs de risques
- Les items peu coûteux et prioritaires augmentent la capitalisation

✘ Kano

- Obligatoire
- Linéaire
- Attractif

{ L'intention de la présentation



Ajouter un nouvel outil qui facilite vos discussions avec les clients

Expérimenter un exercice qui aide la recherche du périmètre minimum et cohérent pour la planification de vos projets de développement

{ Étapes de l'atelier *Story Mapping* de *Jeff Patton*



- ✘ Formation des équipes et prise de connaissance du carnet de produit
- ✘ Ordonner les items du carnet de produit
- ✘ Fixer les priorités de la cartographie
- ✘ Identification des strates
- ✘ Retour sur les résultats obtenus

{ Exemple de l'indice critique }

Fréquence

Jour
Semaine
Mois
Année

	E - Consulter les postes par région / ville	
<i>Sem.</i>		<i>B</i>

Importance

Haute
Moyenne
Basse

{ Conclusion



- ✘ C'est un outil et ce n'est pas le seul
- ✘ Ça ne s'applique pas toujours et ne fonctionne pas à tout coup
- ✘ Ce n'est pas terminé, ce n'est que le début de la rédaction du carnet de produit
- ✘ C'est un exercice efficace qui se concentre sur les livraisons utiles
- ✘ C'est un exercice qui limite les discussions qui portent sur les priorités

{ Sources



✂ Le texte de l'atelier est inspiré des sites suivants :

- <http://www.jobboom.com>
- <http://carrieres.lesaffaires.com>
- <http://emploi.quebec.net>
- <http://www.monster.ca>

✂ L'exercice de cartographie des cas d'utilisation est documenté :

- Le site de Jeff Patton :

http://www.agileproductdesign.com/presentations/user_story_mapping/index.html

- Le livre de Alistair Cockburn : *Crystal Clear: A Human-Powered Methodology for Small Teams*.