



Product owners, développeuses / développeurs, apprenons à dire non !

Tech Touraine 2023

20 janvier 2023

Christelle Murte - ZENIKA



Notre propre constat



Deux parties qui ont du mal à collaborer

Équipe technique

- reste en position d'exécutant sans être impliquée en amont dans la conception du produit par les équipes métier
- Ne prend part aux différentes réflexions sur la phase de compréhension du besoin utilisateur, phase d'idéation, UX
- Solution "toute faite" apportée par les métiers sans implication des devs

Équipe métier / top management

- Les développeurs/développeuses doivent uniquement intervenir dans la phase de développement une fois que tout est décidé
- Des ateliers et des réunions trop prenants pour les devs qui ont moins de temps pour coder
- et c'est trop coûteux

Chaque partie doit faire un pas vers l'autre

La conception/l'évolution d'un produit, lancer un projet
c'est un travail d'équipe collaboratif AVANT TOUT !





Dire NON à quoi et pourquoi ?



Ce n'est pas dire NON, c'est plutôt challenger / remettre en question

Oser poser des questions pour bien comprendre le besoin utilisateur, l'objectif business, relever les choses qui ne vont pas (pourquoi fait-on ça ?) pour **éviter les dérives** :

- Sprint trop surchargés / release trop ambitieuse par rapport aux capacités des équipes
- Fonctionnalité mal comprises et rarement voir pas du tout utilisées
- Accumulation de la dette technique
- Décisions qui vous paraissent incohérentes
- Démotivation des équipes
-

Challenger, remettre en question, amener la réflexion, proposer des solutions alternatives, des compromis pour avancer ensemble

Le combat est parfois dur, épuisant et long surtout si l'on n'a pas de soutien, d'accompagnement.



Côté Direction Produit / top management - Accepter d'être challengé

- Communiquer et être transparent sur la **vision et stratégie Produit**
- Intégrer les équipes techniques dans la **co-construction de la roadmap Produit** (objectifs business attendus, valeur apportée, contexte)
- **Accepter d'être challengé** par les équipes techniques - elles s'intéressent au produit / besoin utilisateur
- Accepter peut-être **un coût plus élevée mais gain sur le long-terme** (moins de quiproquos, d'allers-retours,..)
- Équipes plus **motivées, engagées et responsabilisées**
- Faire preuve d'**empathie** envers les équipes techniques (vice-versa)



L'environnement, le cadre de travail jouent un rôle important



CULTURE & LEADERSHIP

Sécurité psychologique



Quelques pistes

et bonnes pratiques

pour amener ce cadre de travail



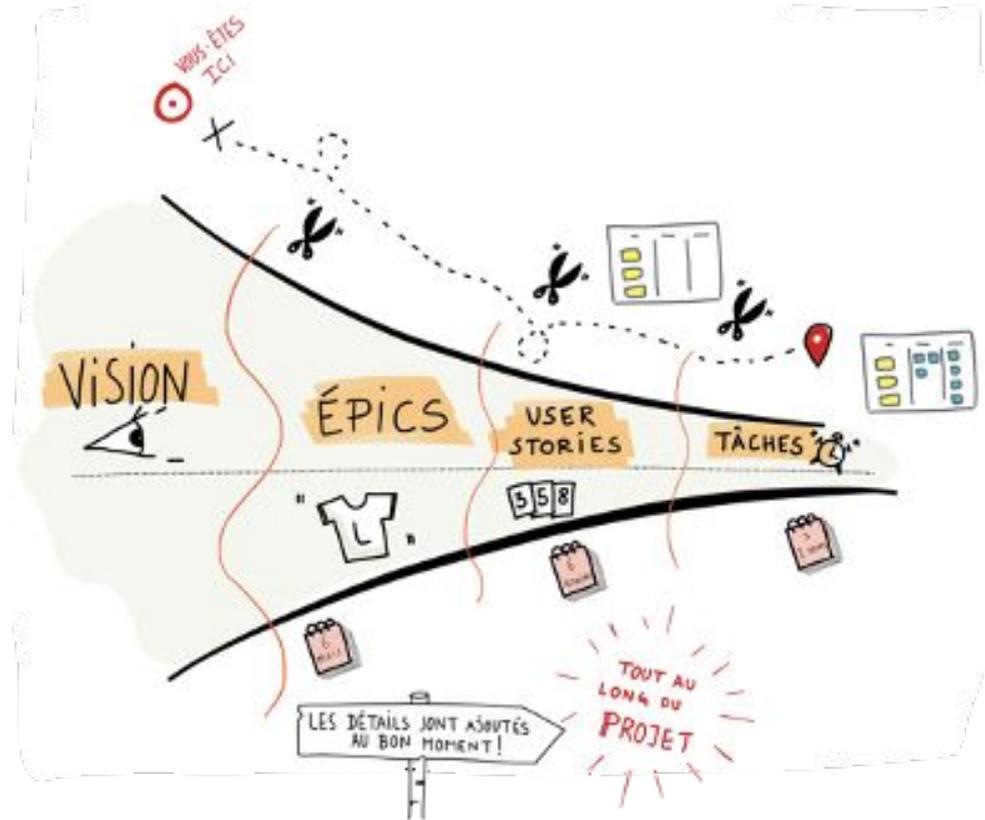
1. Une vision partagée

Business Model canvas

Product Vision Board

Elevator Pitch

...



2. Un cadrage du projet avec toutes les parties prenantes



Phase de cadrage pour challenger
l'orientation du projet bien en amont

**COMPRÉHENSION COMMUNE ET
PARTAGÉE SUR L'ATTENDU ET LES
RÔLES DE CHACUN**

CANVAS A ADAPTER POUR CADRER UN PROJET AVEC TOUTES LES PARTIES PRENANTES



Problèmes / Constats (1)

Les principaux problèmes que l'on cherche à résoudre avec ce projet



Enjeux & Objectifs (2)

Objectifs à atteindre par rapport aux enjeux



Cibles (3)

Clients, Services, ... concernés/impactés par ce projet entités impactés/impliqués



Impact/bénéfices attendus (4)

Les impacts par Cibles : internes, externes,,...



Freins / Risques (6)

Ce qui nous complique la tâche ?
Nous ralentit ? Qu'est-ce qui pourrait nous faire échouer ? Nos craintes ?
Quels sont les pièges et obstacles à éviter ?



Nos forces (7)

Réussites passées, forces en présence, dynamique, ressources, travaux en cours, ...



Indicateurs clefs et hypothèses à vérifier (5)

La première version des indicateurs qui prouveront que les problèmes s'améliorent (Quant & Quali). Ils évolueront ensuite au fur et à mesure.



Leader / Équipe projet pressentis(8)



Dépendances (9)

Budget / Coûts (10)

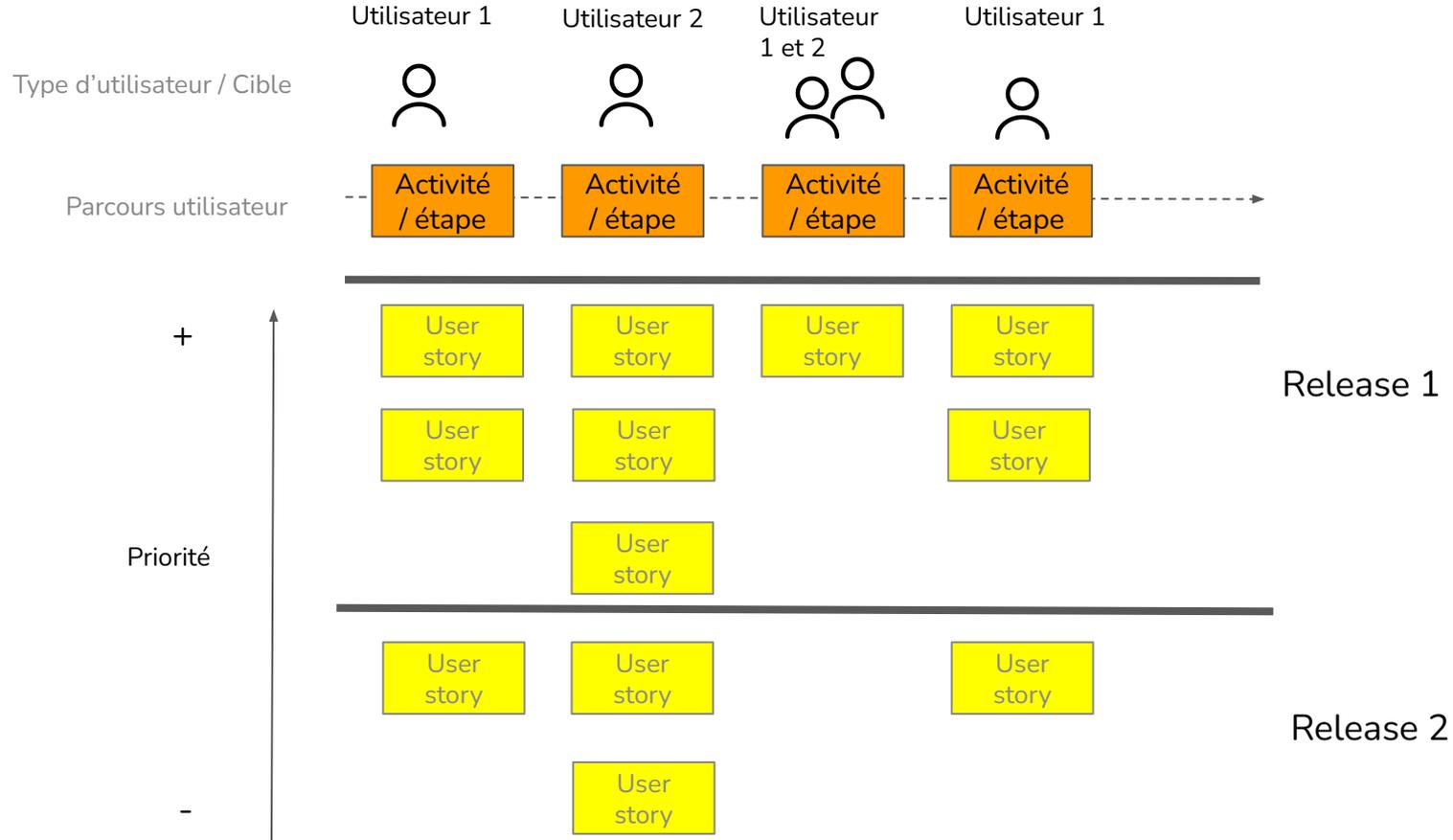
Jalons important/ deadline à respecter (10)

Miser sur des ateliers collaboratifs



Embarquer toutes les parties prenantes et l'équipe de réalisation pour identifier les problèmes à résoudre, se challenger et **converger ensemble vers des solutions.**

USER STORY MAP - Squelette du backlog Macro

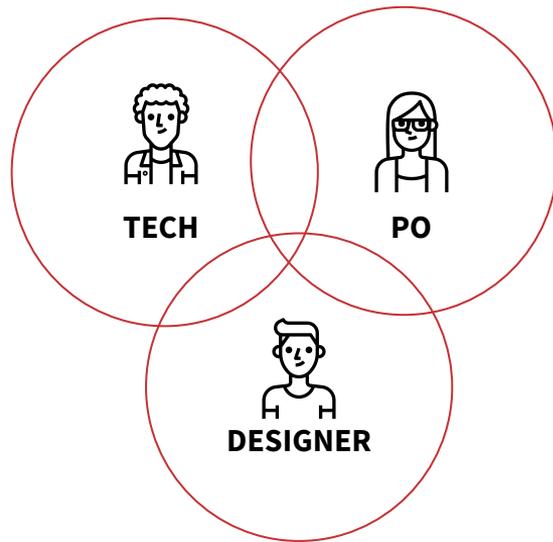


3. Une équipe pluridisciplinaire

Enjeux techniques

Se poser des questions, résoudre des problèmes.

Des devs qui ne font que CODER, c'est un beau gâchis :(



Enjeux Business

Besoins utilisateurs

- Synergie des expertises PO, UX et TECH (trop souvent PO/UX)
- Intelligence collective au coeur de votre démarche Produit



4. LE PRODUIT, C'EST LA TECHNIQUE !

- Un code de qualité reflète la qualité de l'analyse fonctionnelle (craftsmanship)
- Pourquoi on veut devenir agile ? Pour améliorer la qualité et la qualité engendre tout le reste !
- Soyez intransigeant sur la qualité de code !
- **Soyez plus à l'écoute de vos équipes techniques !**

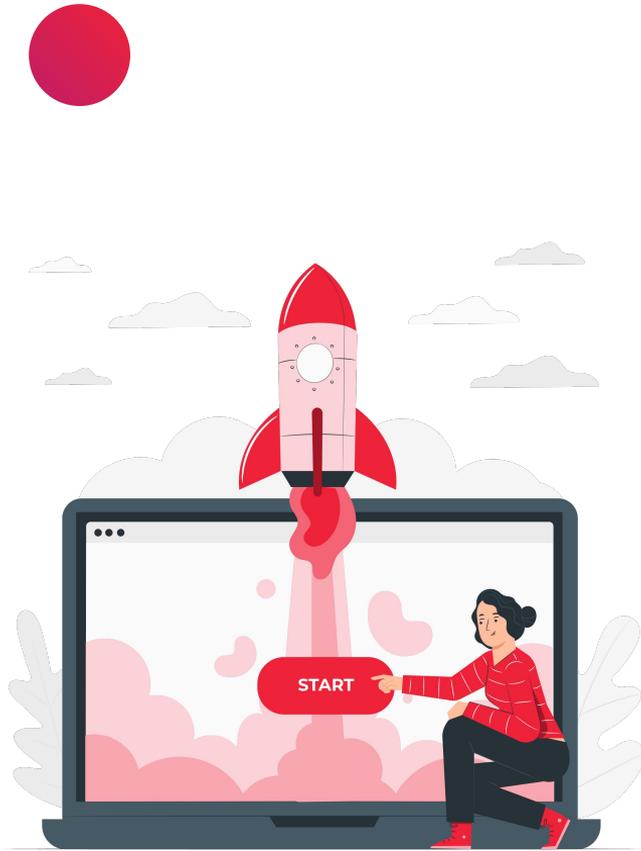
5. Du fun :)

hybrid work



© marketoonist.com





**Vous commencez
dès demain ?**

**Vous avez plus de pouvoir que
vous ne le pensez !**

MERCI !