POlympics

Les Galères de Product Owner



Souki Khamsyvoravong



Mathilde Curien



Formez vos équipes de 3 à 5, Trouvez votre nom d'équipe



Préparation des épreuves



Restitutions

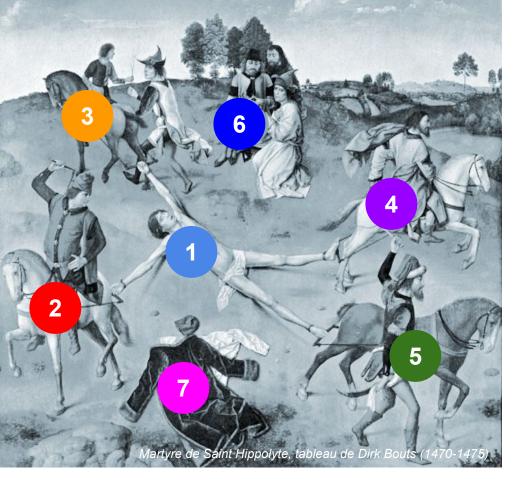


Vote pour note

SPORT 1 Le plan d'action







POlympics Challenge

- Le Product Owner fait de son mieux pour tenir le cap de son sprint. Evidemment, il essaie de construire une roadmap avec tous les sujets transverses qu'il doit gérer. Pour donner une direction commune Il a une vision mais difficile de garder le cap quand toutes les autres parties prenantes donnent leur avis
- Le Product manager veut de l'innovation pour le produit. Plein d'idées en tête, il pousse des fonctionnalités, peu importe si cela correspond à la philosophie ou l'usage du produit. Il trouve ça cool, donc il faut le faire.
- Le sponsor pense à son budget 2019. Sa préoccupation? Que son service ait toujours de plus en plus de budget. Comment? En livrant beaucoup pour montrer que son service mérite ce budget
- Le marketing, son dada, c'est suivre ses parts de marché.
 Alors, son obsession : les chiffres. Comment les augmenter?
 Il faut se concentrer sur du waouh, du waouh et toujours plus de waouh pour créer de la nouveauté!
- L'équipe est passionnée par son métier. Vrais artisans du code, la qualité avant tout! Elle n'hésite pas à faire des POC, pousser pour faire du refactoring. Peu importe le gain, c'est l'innovation et la qualité avant tout
- Les commerciaux observent la situation de loin. Ils subissent un produit peu fiable qui n'offre pas grand chose de nouveau aux utilisateurs. Ils ont de plus en plus de mal à faire valoir notre produit et petit à petit perdent foi en les équipes produit
- Alors que le produit est plutôt jeune, la vision produit est en perdition. Sans vision, les parties prenantes du produit n'arrive plus à s'accorder et chacun y va de ses croyances et intérêts personnels

Restitutions









20 secondes pour décider

SPORT 2 Discours à une équipe





Le produit a connu son âge d'or. Mais on remarque depuis quelques temps une baisse d'utilisation et de nouveaux inscrits. On a besoin de nouveauté et une belle opportunité vient frapper à notre porte

On a commencé avec du retard. Mais le produit est sorti sur AppleTV. L'équipe n'est pas fière de ce qui a été fait. Le PO ne s'est pas senti écouté. Le sponsor et le Product Manager sont contents car le délai a presque été respecté. D'ailleurs, on parle d'un autre partenariat :

<u>Le Product Owner</u>: Après avoir peser le pour et le contre, le PM et le sponsor souhaitent qu'on fasse ce nouveau partenariat en même temps que suivre la roadmap. On a 1 mois pour tout délivrer

L'équipe: La solution du consultant n'est pas viable. C'est une bidouille technique et du développement jetable. 4 jours c'est un peu poussé. Mais on est des pros, on va faire si le pôle produit prend cette décision et en porte les responsabilités <u>Le sponsor</u>: Je viens de rencontrer Apple. Ils proposent un partenariat avec eux pour être visible sur AppleTV. Il faut y aller vite.



Le Product Manager : Je vais demander au PO de macro chiffrer le chantier. Mais on garde le cap sur notre roadmap car on a aussi nos priorités

> <u>L'équipe</u>: Cool! AppleTV! Enfin de l'innovation! On va faire l'application en natif, avec une UX chiadée. Ça va nous prendre 4 sprints

<u>Un consultant technique</u>: Pas besoin de faire un truc chiadé. Vous pouvez le développer en 4 jours. OK, c'est du html. Mais, je l'ai déjà fait et c'est facile

<u>Le sponsor</u>: Bien si cela n'est pas coûteux. Partons sur cette solution dégradée. J'y connais rien à la technique mais si on peut être prêt en 4 jours, il faut creuser cette piste. Ça nous permettra de lancer des chantiers en parallèle

Restitutions









20 secondes pour décider

SPORT 3 1,2,3... Battle





Un nouveau projet va commencer. Il s'agit de refondre un outil existant. Tout a l'air simple à première vue...



études afin de voir les usages actuels. Verdict: 75% des fonctionnalités actuelles ne sont pas utilisées. Le PO et l'UX proposent donc de les supprimer.

Pour la PM, il faut conserver un maximum de fonctionnalités. Si elles ne sont pas utilisées aujourd'hui, c'est parce que les utilisateurs ne savent pas utiliser l'outil.











POlympics Challenge

Restitutions









20 secondes pour décider

SPORT 4: Générez une carte épreuve!





Restitutions



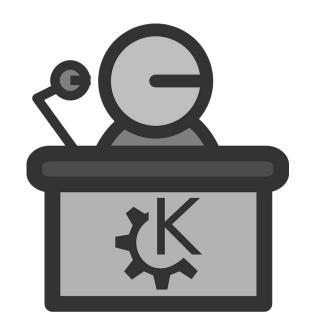






20 secondes pour décider





Annexes pour l'animation & organisation

Objectifs pédagogiques et public ciblé

- Le public ciblé sont les SCRUM Masters, Coach Agiles, opérationnels et tous ceux qui souhaiteraient travailler dans l'accompagnement Agile dans la production logicielle
- 2. L'objectif est de rendre plus confortable le traitement de situations opérationnelle difficiles
- 3. Les leviers utilisés sont la mise en situation fictive, le travail d'équipe, la variété des situations et solutions

Déroulement de la session

- 1. Au préalable : Installez le matériel et choisissez les situations à jouer
- 2. **Accueil :** Installez les participants et demandez à constituer des équipes (gestion des arrivées tardives)
- 3. Pitch du concept (Objectif pédagogique)
- 4. Présentation rapide des équipes, de leurs pays et drapeau
- 5. Jeu par tour (N+1 tours)
 - a. Faites tirer à quelqu'un une carte SPORT
 - b. Les participants jouent dans leur coin
 - c. Un tour de restitution
 - d. Un tour de vote
 - e. Le format de solution est mis de côté après l'épreuve
- 6. Tour N+1 : faites jouer la génération de cartes épreuves, pas de cartes solution à tirer
- 7. A la fin de toutes les épreuves
 - a. Remettez les médailles + photos des gagnants
 - b. Tables rondes pour discuter d'autres situations

Matériel à préparer

- 1. Préparez X copies de chaque situation ou bien de quoi les projeter (+ respectueux de la planète!)
- 2. Sur chaque table : donner 1 exemplaire de la feuille des sports
- 3. Donner 1 template vide de chaque carte épreuve
- 4. Feuilles et stylos par équipe
- 5. Médailles (ou feuilles médailles) en 1 exemplaire

Notes pour l'animation / organisation

- 1. Taille idéale de groupe 3
- 2. Jeu calibré pour 5 ou 6 équipes
- 3. Mélangez les entreprises et les niveaux d'expérience
- 4. Votes
 - a. Pour inciter à voter vite : ceux qui n'ont pas voté à la fin des 20 secondes n'ont pas leur vote de comptabilisé
 - b. Compter la majorité, c'est plus rapide
 - c. Noter les scores de chaque équipe

Cartes

SPORTS

points *≣* 77 min



Plan d'action en 3



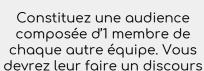


Vous devez présenter aux autres coachs un plan d'action en 3 points répondant à la situation, et pourquoi ces 3



points en particuliers





≜ ∕)7 min



explicatif et motivant pour

sortir de la situation.

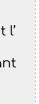








Discours à une équipe



Battle



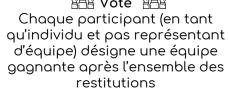






Un des membres de votre équipe aura 3 interventions courtes en débat pour convaincre que votre solution est "le meilleur premier pas" par rapport aux autres propositions









Discours à tous les

participants



Vous devrez faire un discours explicatif et motivant à toutes les équipes.*



Chaque participant (en tant qu'individu et pas représentant d'équipe) désigne une équipe gagnante après l'ensemble des restitutions

moins la même situation

*Si la carte épreuve ne décrit qu'une situation d' équipe, prenez l'hypothèse que toutes vivent plus ou













Cartes Epreuves POlympiques (à déterminer avant l' événement)

Générez une carte épreuve

Format: Scribing

Les participants devront voter pour la meilleure carte épreuve en prenant en compte les critères suivants :

- Proximité avec une situation réelle
- Niveau de différence avec les autres cartes épreuves
- Difficulté de la situation
- Facilité à présenter la situation

Vous avez le choix de partir d'un template ou non.

Cartes

Médailles



| Noms | des éc | uipiers |
|---------------------------|-------------------------------|---|
| • • • • • • • • • • • • • | • • • • • • • • • • • • • • • | • |
| | • • • • • • • • • • • • • • | • |
| | | |
| | | |

Médaille d'or : [Nom de l'équipe.....]



| Noms | des éq | uipiers |
|---------------------------|-------------------------------|---|
| • • • • • • • • • • • • • | • • • • • • • • • • • • • • • | • |
| • • • • • • • • • • • • | • • • • • • • • • • • • • • • | • |
| • • • • • • • • • • • • | • • • • • • • • • • • • • • | • • • • • • • • • • • • • • • • |
| | • • • • • • • • • • • • • • • | • • • • • • • • • • • • • • • |

Médaille d'argent : [Nom de l'équipe.....]



| Noms des é | quipiers |
|---|---|
| • | • |
| | |
| | |
| | |

Médaille de bronze : [Nom de l'équipe......]

Templates vides



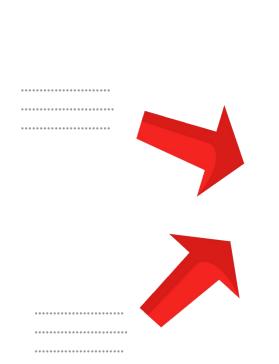


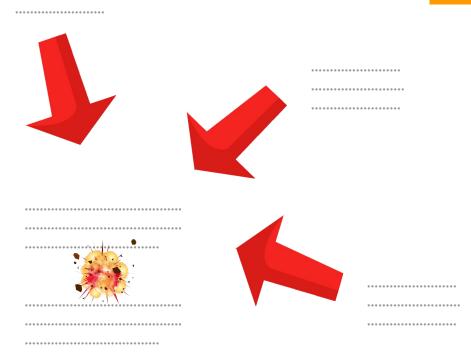
| 9. | Martyre de Saint Hippolyte, tableau de Dirk Bo | | |
|--|--|----|--|
| The state of the s | gilympics Challen | ge | |
| Un challenge mod | lélisé par | | |

| 1 | Ecartelé : | Modèle : Ecartèlement |
|---|------------------------|--------------------------|
| 2 | Ecarteleur : | |
| 3 | Ecarteleur: | |
| 4 | Ecorteleur: | |
| 5 | Ecorteleur: | |
| 6 | Commentateur de loin : | |
| 7 | Laissé de côté : | |





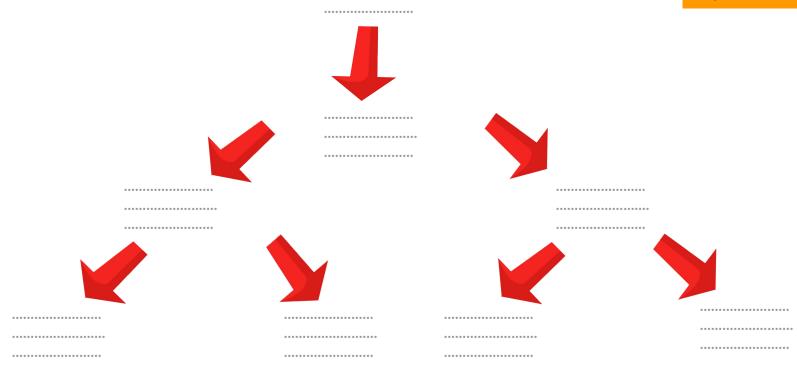




.....

......

Modèle : Splash Damage

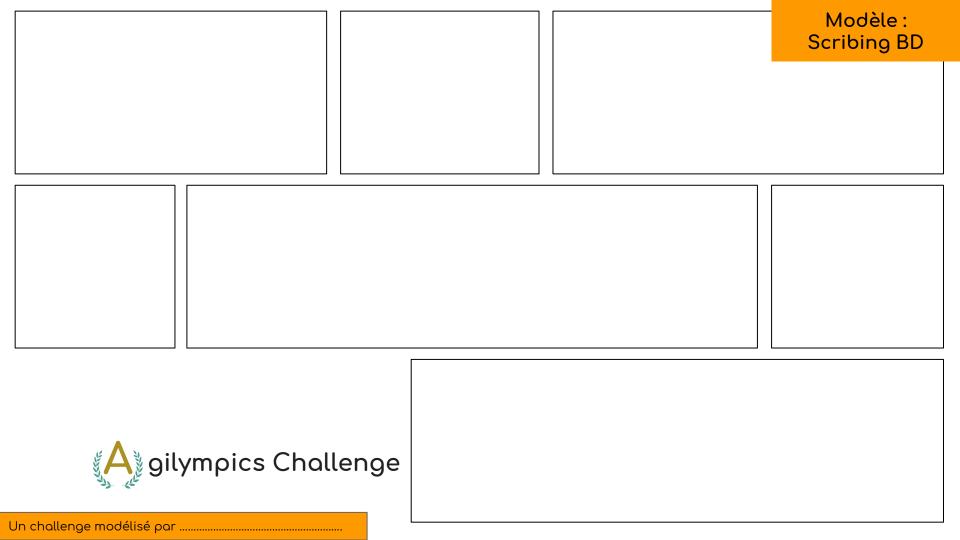


.....

.....







Sélection de challenges générés par les joueurs(-ses)







Icons by Vectors Market on flaticon.com



Icon by Freepik on flaticon.com



lcons by Freepik on flaticon.com



Fireworks Picture by Pixabay on pexels.com

