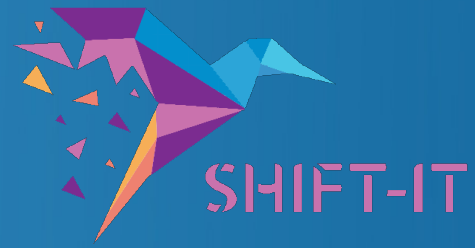


A decorative graphic in the top-left corner consisting of numerous overlapping squares of various shades of blue, creating a sense of depth and movement.

Cliquez pour ajouter un titre

Cliquez pour ajouter un texte

Rémy BROUSSET
remy.brousset@aquilenet.fr



Création d'un produit en mode Agile





Construction du Backlog

- 1) Canvas de la Vision Produit
- 2) Personas
- 3) User Journey
- 4) Story Mapping
- 5) Rédaction des US (3C/INVEST)
- 6) Estimation des US
- 7) Affinage des US
- 8) Priorisation des US



Vision Produit

- Synthèse de l'**Objectif du produit** :
 - Les clients / utilisateurs cibles
 - Les besoins à satisfaire et les problèmes à résoudre
 - Les fonctionnalités clefs du produit
 - Les objectifs business à atteindre
- <https://www.qualitystreet.fr/wp-content/uploads/2021/03/Product-Vision-Board-2048x1159.png>

PRODUCT VISION BOARD

NOM DU PRODUIT :

DATE:



VISION

- *Le but ultime pour construire le produit (une phrase type slogan)*



GROUPES CIBLES

- *Les utilisateurs*
- *Les segments client*



BESOINS

- *Le problème à résoudre*
- *Le premier bénéfice pour l'utilisateur*



PRODUIT

- *Le type de produit*
- *Les principales fonctionnalités (5 majeures max)*



VALEUR

- *Les gains métiers (\$; revenus, temps, connaissances...)*
- *Les objectifs Business à atteindre (par ordre de priorité)*

Persona

- Utilisateur « factice » représentatif d'un utilisateur réel.
- Permet d'identifier les besoins et objectifs des utilisateurs
- Inclut le nom, le prénom, le genre, l'âge, les profils de consommation (achats en ligne, en physique, etc), les modes de vie (utilisation de téléphone, pc, tablette, etc)...

PCS 2003 Niveau 1 - Liste des catégories socioprofessionnelles	
Code	Libellé
1	Agriculteurs exploitants
2	Artisans, commerçants et chefs d'entreprise
3	Cadres et professions intellectuelles supérieures
4	Professions Intermédiaires
5	Employés
6	Ouvriers
7	Retraités
8	Autres personnes sans activité professionnelle

Persona



Mickaël

#_ _ _ _ _ #_ _ _ _ _ #_ _ _ _ _

AGE 40 _ _ _ _ _
OCCUPATION Intermittent _ _ _ _ _
STATUS Célibataire _ _ _ _ _
LOCATION Bordeaux _ _ _ _ _

MOTIVATIONS

Incentive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Achievement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Growth	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Power	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Social	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GOALS

Veut devenir expert-comptable
Veut participer aux championnats
de France de natation

FRUSTRATIONS

BIO

Fait des études d'économie (L3).
Livré des repas à domicile pour
financer ses études.
Pratique la natation et joue
aux échecs.

PERSONALITY

Extrovert	<input checked="" type="checkbox"/>	Introvert
Sensing	<input checked="" type="checkbox"/>	Intuition
Thinking	<input checked="" type="checkbox"/>	Feeling
Judging	<input checked="" type="checkbox"/>	Perceiving

TECHNOLOGY

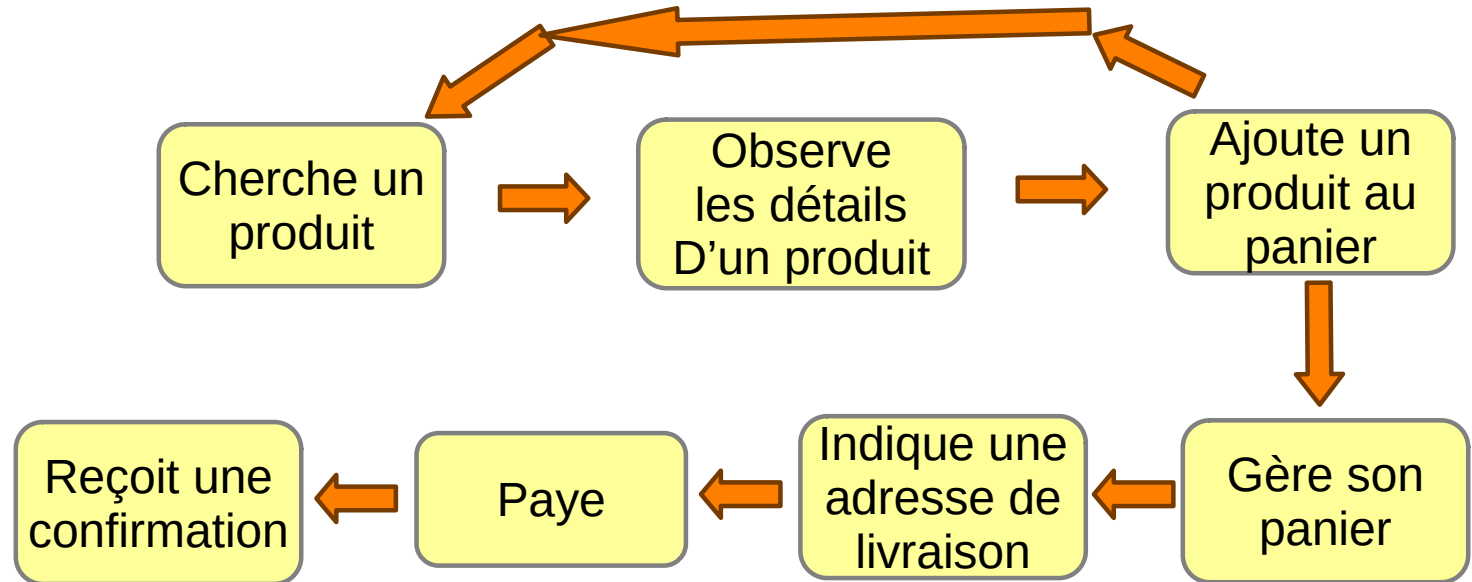
IT & Internet
@ @ @ @ @
Software
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Mobile
☑ ☑ ☑ ☑ ☑
Social networks
♡ ♡ ♡ ♡ ♡

User Journey

- Ensemble de scénarios « macro » pour un utilisateur (un persona), du début à la fin de l'utilisation du produit
- Un même utilisateur peut avoir plusieurs flots.
- Ex : flot 1 - Achat simple :

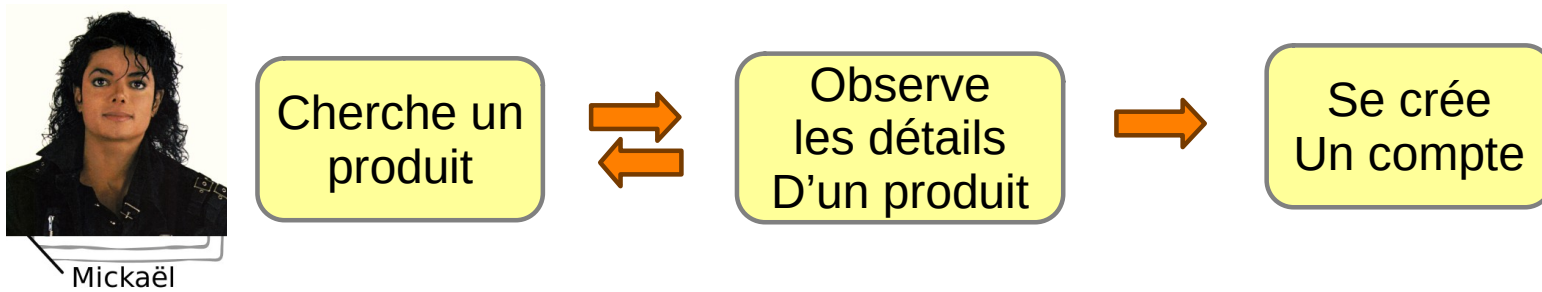


Mickaël

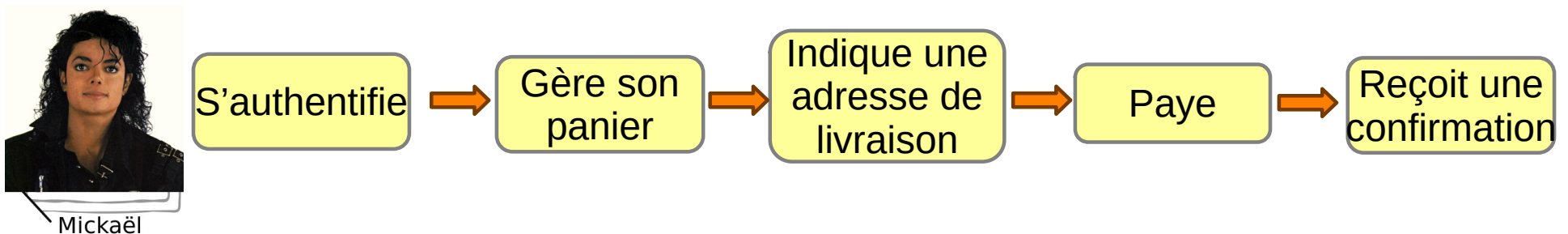


User Journey

- Flot 2 - 1ère visite :



- Flot 3 - reprise d'un achat :

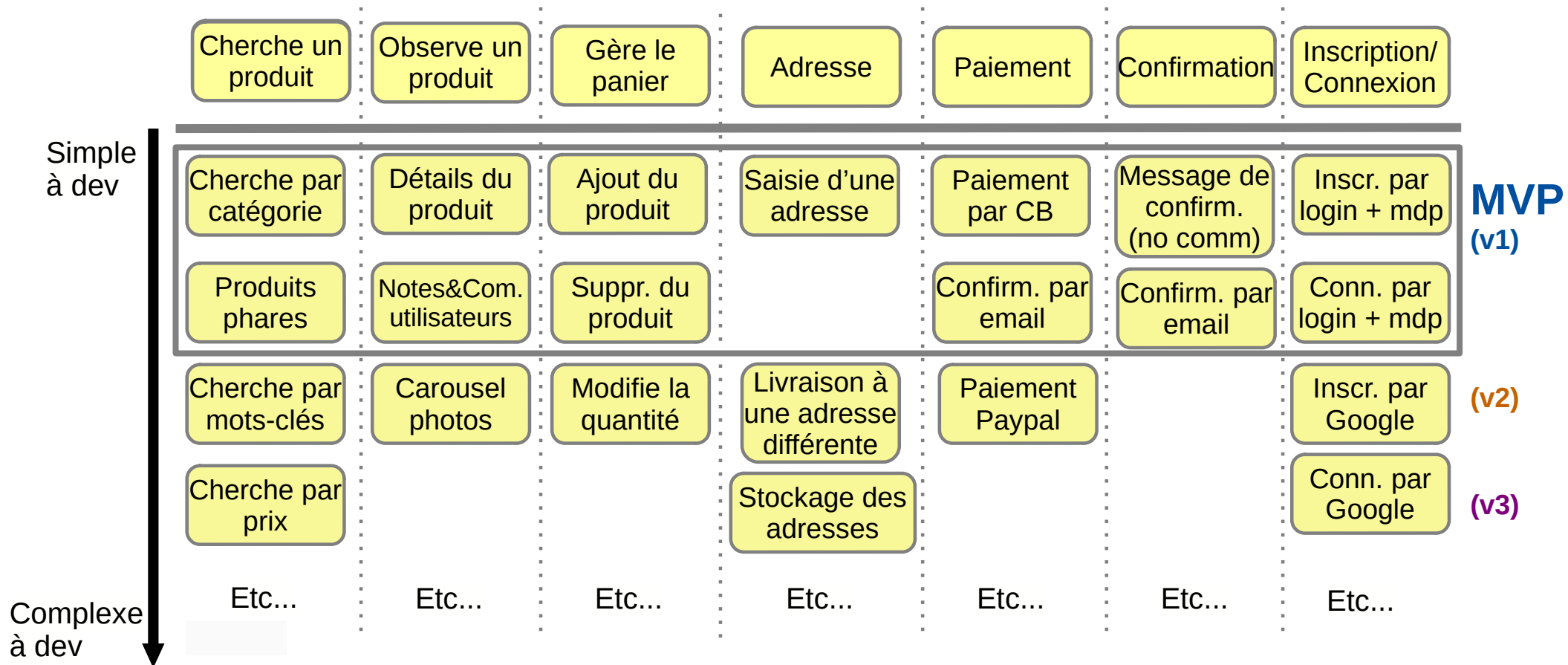




Story Mapping

- Chaque « étape » du User Journey devient un en-tête de colonne.
- On décline chaque étape en de multiples User Stories, de la plus simple à développer (prioritaire/obligatoire/en haut), à la plus complexe (optionnelle/en bas).
- Une US simple (pour un dev) sera (peut-être) difficile pour l'utilisateur.
- A contrario, une US facile pour l'utilisateur sera complexe pour le dev !

Story Mapping





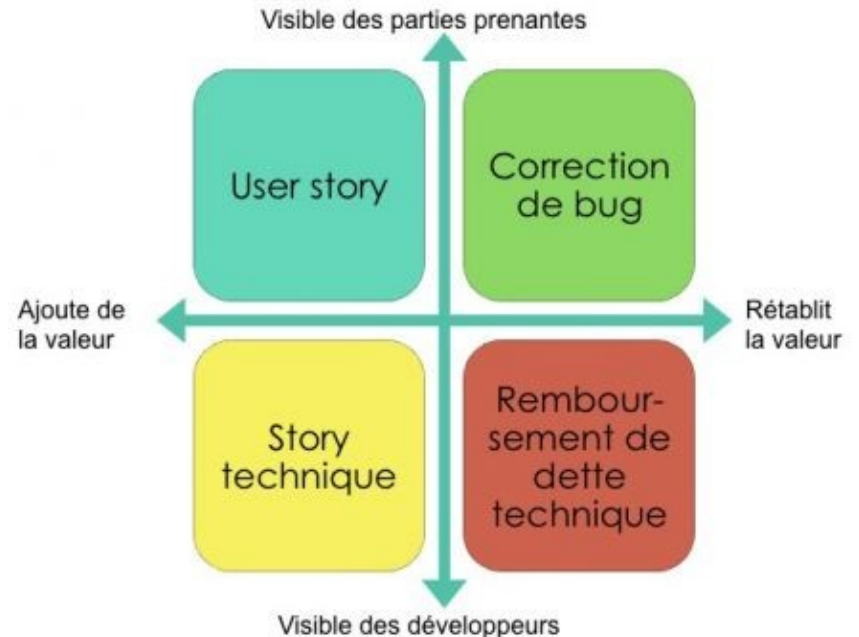
Story Mapping

«Si tu n'as pas honte de la première version de ton produit, c'est que tu l'as lancé trop tard... »

Proverbe.

User Story

- Unité de base de Scrum
- Courte phrase décrivant l'ajout de valeur pour le client
- Rédigée par le Product Owner
- Généralement fonctionnelle et nominale
- Plus rarement (à éviter) :
 - Bug (ou Defect Story)
 - Tache Technique
 - Refactoring



Les 3 « C »

- **Card** : la phrase est courte :

- En tant que <rôle>
- Je veux <atteindre un but>
- En <effectuant une action>
- (ou : En tant que «rôle», j'«effectue une action» pour «atteindre un but»)
- Le but est obligatoire, mais on élude parfois l'action

*En tant qu'utilisateur,
je peux payer
en utilisant mon compte Paypal*

- **Conversation** : les détails d'implémentation sont négociés/discutés (oralement) par l'équipe et le PO (Rien n'interdit de garder une trace écrite des décisions).
- **Confirmation** : l'histoire est confirmée par les tests (rédigés si possible sur la carte)



1^{er} « C » : « Card »

- Exemples :
 - « En tant qu'utilisateur je veux m'authentifier avec un login/mdp »
 - « En tant qu'administrateur, je veux bannir un user ayant tenu des propos déplacés »
 - « En tant qu'utilisateur, je veux changer de mot de passe »
 - « En tant qu'utilisateur, je veux re-cr  er un mdp en cas d'oubli»



3^{ème} C : Confirmation

- Exemples :
 - « En tant qu'utilisateur je veux m'authentifier avec un login/mdp »
 - Je saisis : login:alain, mdp:azerty123, résultat attendu : je vois mon dashboard
 - « En tant qu'administrateur, je veux bannir un user ayant tenu des propos déplacés »
 - J'affiche un profil utilisateur, je clique sur «bannir»,résultat attendu : le user est banni
 - Je suis simple user, j'affiche un profil utilisateur, je ne vois pas le bouton «bannir»



3^{ème} C : Confirmation

- Exemples :
 - « En tant qu'utilisateur, je veux changer de mot de passe »
 - Sur mon dashboard, je peux cliquer sur « changer mon mdp » (saisie ancien + 2 fois le nouveau) ; je reçois une confirmation par mail
 - « En tant qu'utilisateur, je peux re-créeer un mdp en cas d'oubli »
 - Sur l'écran de connexion, il y a un lien « Mot de passe oublié »
 - Je recois un lien dans ma boite mail, je peux re-créeer un mdp en cliquant dessus.

Propriétés d'une story

I	independent	Des autres stories
N	negotiable	Courte (cf 1 ^{er} & 2 ^{ème} « C »)
V	valuable	Source de valeur (utile)
E	estimable	Par l'équipe (Points d'Effort)
S	small	Réalisable en une itération
T	testable	Cf. 3 ^{ème} « C »

MERCI ! ...



Modèle des diapos : Mateus Machado

Luna