

SOCIÉTÉ GÉNÉRALE

Enjeux du projet

- Mener de front le développement du produit sur **3 cibles nomades** : iPhone, iPad et Android
- Respecter une **date de mise sur le marché ambitieuse** : premiers ateliers fonctionnels fin mai, mise à disposition des applications en décembre
- Développer la bonne application de manière itérative et incrémentale en mettant à contribution **plusieurs parties prenantes** : la DSI, le marketing, l'agence de marketing mobile

Contributions et challenges du coach

- Gestion d'un **seul backlog de produit** et planification décalée des développements Android / iOS
- **Coaching du Product Owner**, directement issu du département marketing du PMU
- **Scrum Mastering** de l'équipe de développement.
- Mise en place d'un **management visuel** complété par l'utilisation d'un outil électronique pour rendre transparent l'avancement des développements au PMU
- Mise à jour systématique des projections de planning Android / iOS pour **arbitrer** entre date d'atterrissage de la release et étendue de la couverture fonctionnelle du backlog produit
- Respect des valeurs : engagement, transparence, auto-organisation pour assurer le succès de ce projet