

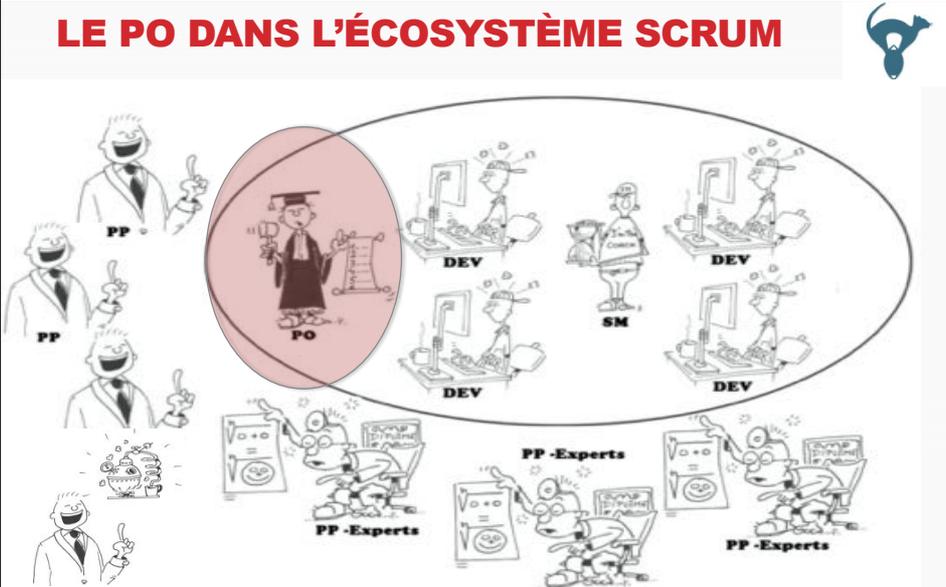


**LE PRODUCT OWNER  
TOUT SEUL AVEC LE  
BACKLOG ?**

~~Le PO rédige des User Stories (US) qui sont les spécifications. L'ensemble de ces US constitue le Product Backlog.~~

Juliette, dans son mémoire sur les méthodes agiles

The cartoon depicts a character sitting at a desk with a computer, looking overwhelmed. A massive, towering stack of papers is piled up on the left side of the desk. The desk has two trays labeled 'A FAIRE' (To Do) and 'TERMINÉ' (Done). A speech bubble contains text that has been crossed out with a large red 'X'.



**LE PO DANS L'ÉCOSYSTÈME SCRUM**

The diagram illustrates the Scrum ecosystem. A central oval contains a Product Owner (PO) character, a Scrum Master (SM) character, and several Developer (DEV) characters. To the left, there are four Product Manager (PP) characters. At the bottom, there are three Product Manager - Experts (PP-Experts) characters. The PO character is highlighted with a red oval.

## CE QUI CARACTÉRISE LE RÔLE DE PO



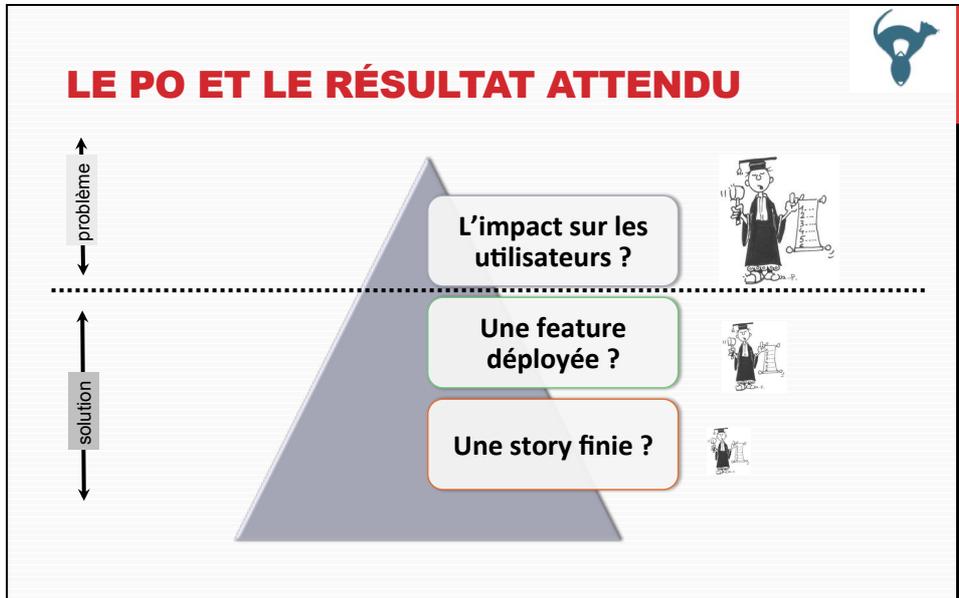
Le Product Owner est la personne dans l'équipe Scrum, et la **seule**, qui est **imputable** des **résultats**, produits par l'équipe, auprès des parties prenantes.



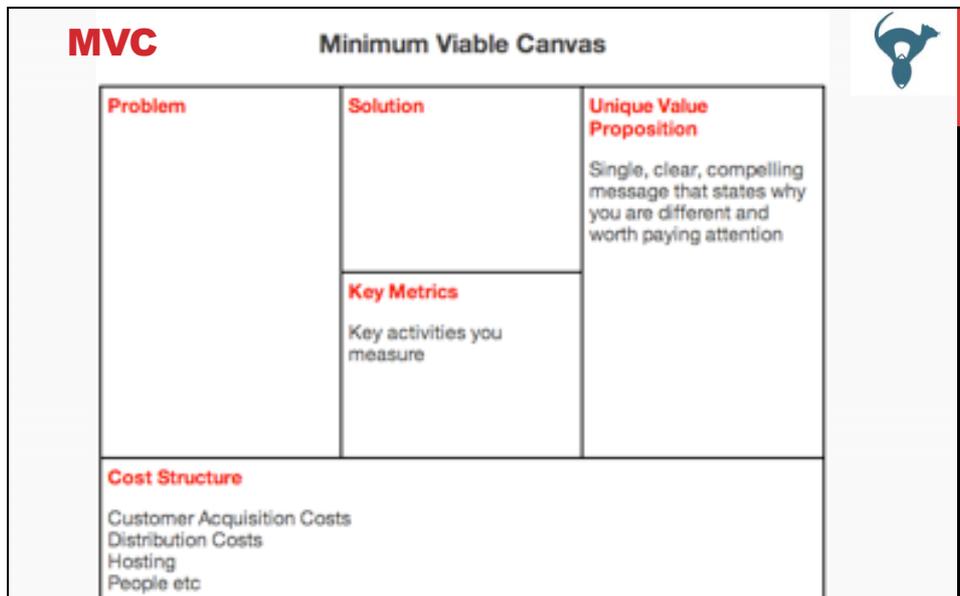
## RÉSULTAT(S) ?

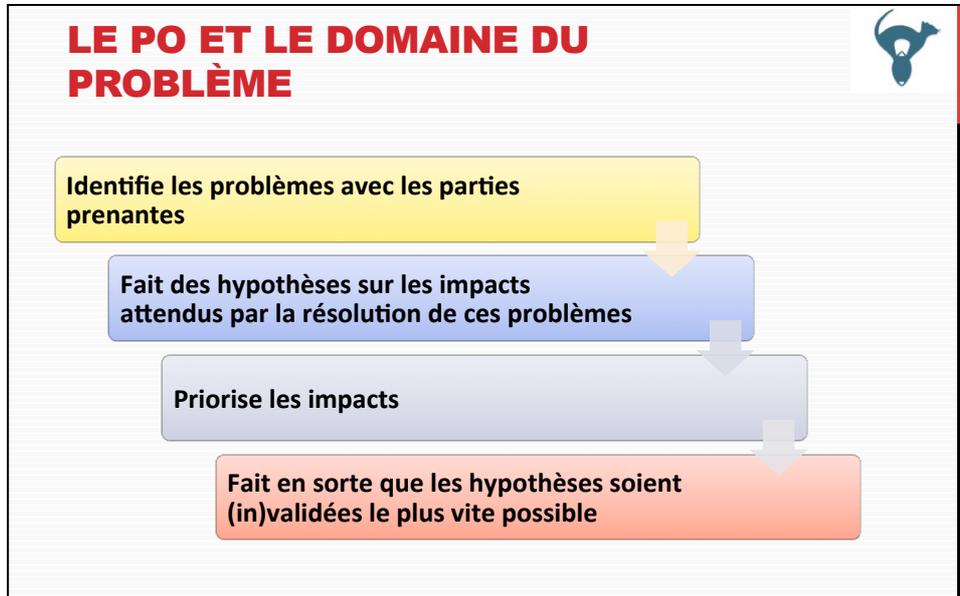
1. La story « en tant que propriétaire d'un basset hound je peux poser une question canine à un expert », estimée à 3 points, est finie 
2. La feature Coaching de chiens de race en ligne, d'une valeur de 17, est déployée 
3. 1000 personnes se sont abonnées au service de Coaching











## ATELIERS COMPLÉMENTAIRES

1. Demander aux parties prenantes de se transporter dans le futur
2. Dites leur qu'ils utilisent votre produit ou service et qu'ils sont particulièrement satisfaits. C'est un succès
3. Demandez-leur les raisons objectives pour lesquelles ils sont contents
4. Vous obtiendrez des impacts mesurables

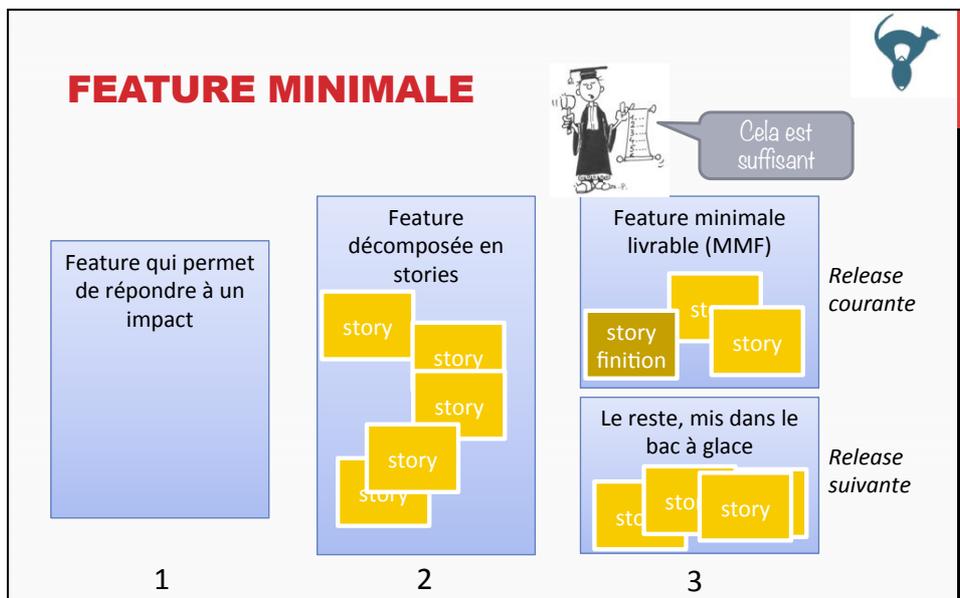
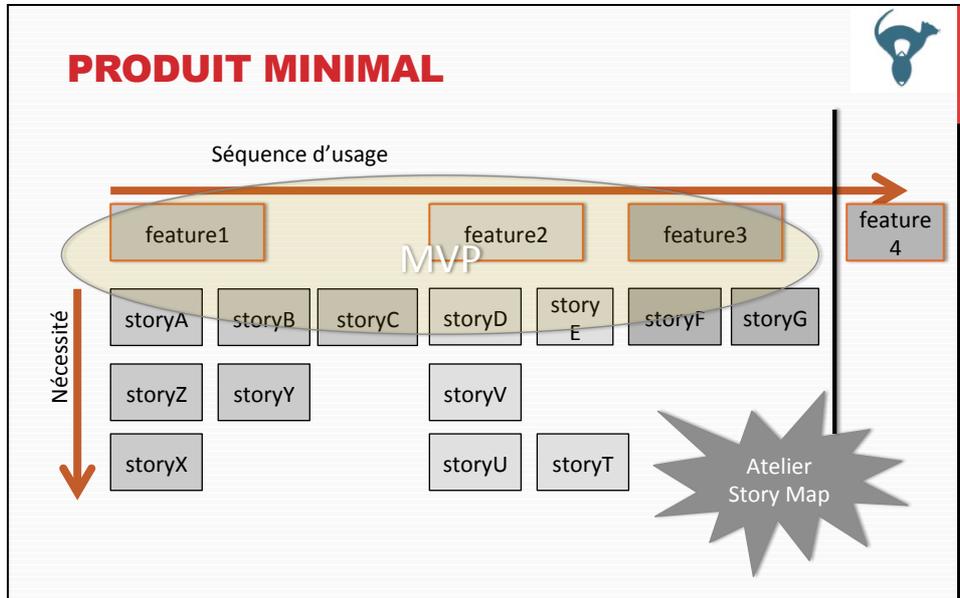
*Souvenir des impacts*

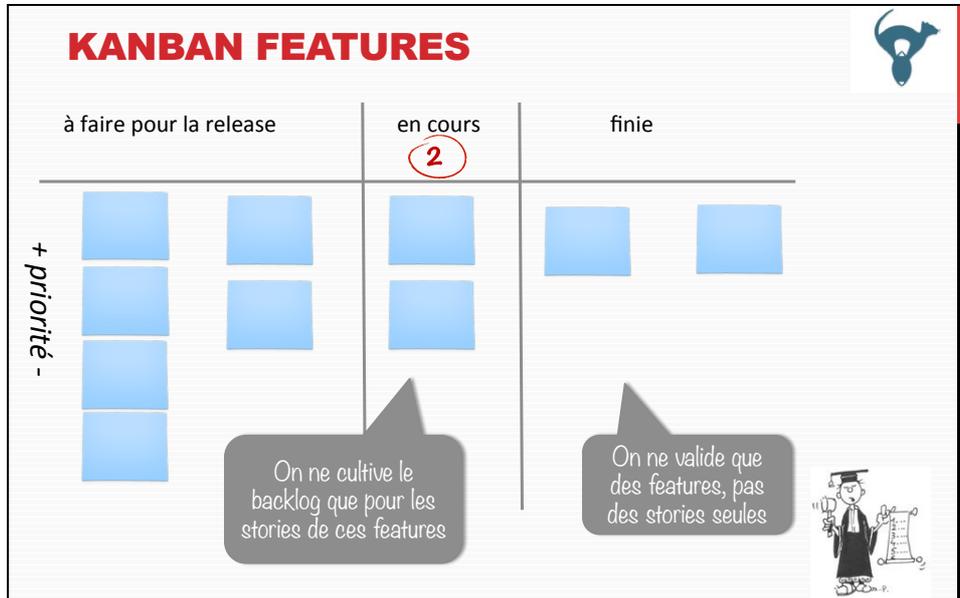
*Boite du produit*

*Feature*

<http://www.aubryconseil.com/post/Souvenir-des-impacts>

The image shows a workshop setup with several product boxes and sticky notes. One box is labeled 'GAMES' and another 'THE TIMEBO'. A sticky note says 'JOUEZ POUR INNOVER !'. A yellow sticky note lists 'STATION', 'CREATION', 'REVISION', and 'SUPPORT'. A yellow callout points to a box labeled 'Feature', and a grey starburst points to a box labeled 'Boite du produit'. A grey starburst on the left contains the text 'Souvenir des impacts'.





## LE CYCLE DE VIE DE LA STORY

Extrait de Jeff Patton : Agile Requirements & Product Management

Stories have a simple lifecycle

Les 3C

\* Ron Jeffries coined the 3 C's in Extreme Programming Installed

comakers www.comakewith.us :: youshould@comakewith.us

## DES 3C AUX 5 BACS

carte	conversation	confirmation	conversation	confirmation
idée	<b>Co-cultiver</b>	story prête	<b>Co-construire</b>	story finie
<b>Bac à sable</b>	<b>Bac de culture</b>	<b>Bac de départ</b>	<b>Bac de sprint</b>	<b>Bac de récolte</b>

## BAC À SABLE

L'endroit où tout le monde peut semer des idées

Le Product Owner décide de la suite à donner, après une éventuelle conversation avec les parties prenantes et l'équipe :

- la supprimer
- la déposer dans le bac de culture

Le nombre d'éléments du bac à sable ne peut pas être limité, le PO essaie plutôt de limiter la durée de séjour




Source Wikipedia

## BAC DE CULTURE

L'endroit où on fait pousser les idées semées dans le bac à sable, jusqu'à ce qu'elles soient prêtes

La culture se fait essentiellement avec des conversations :

- Formelles, lors des revues de backlog
- Informelles, en cas de besoin

