

# Contextual Product Management

William Bartlett

@ william.bartlett@zenika.com

 @bartlettstarman  punkstarman

Zenika Nantes



# Manichéisme



- ▶ Command and Control vs Agility



# Manichéisme



- ▶ Command and Control vs Agility
- ▶ Scrum vs Kanban



# Manichéisme



- ▶ Command and Control vs Agility
- ▶ Scrum vs Kanban
- ▶ Estimate vs No Estimate





# Manichéisme



- ▶ Command and Control vs Agility
- ▶ Scrum vs Kanban
- ▶ Estimate vs No Estimate
- ▶ Vision/purpose-driven vs Lost



# Quelle approche pour les gouverner tous ?



# Building, Fast and Slow

Comment faire sens du contexte du produit?

Comment adapter son approche au contexte du produit?

Comment passer à l'échelle et cultiver la résilience?

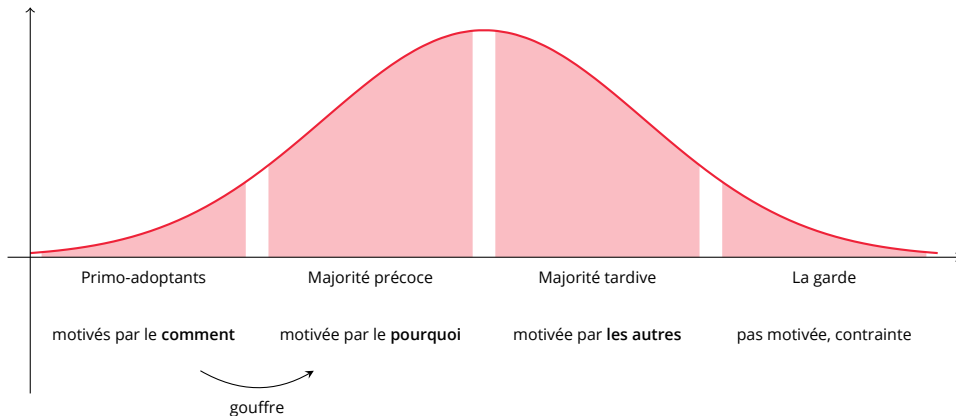


# Section 1

## Faire sens du contexte

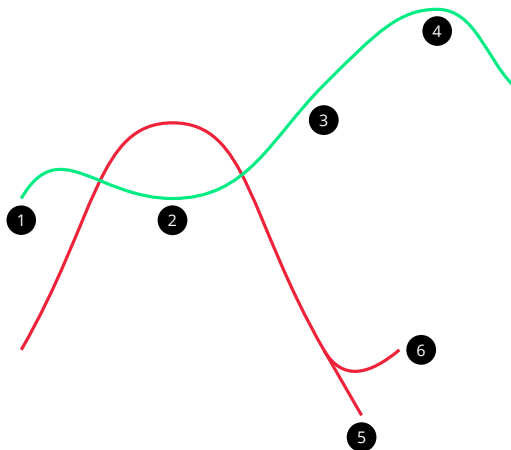


# Cycle de vie d'un produit



sources : Diffusion of Innovation. Everett Rogers. 1962 — Crossing the Chasm. Geoffrey A. Moore. 1991

# Courbes flexueuses



source : [Flexuosity untangled](#). Dave Snowden. 2020

- 1 émergence de nouveauté
- 2 gouffre
- 3 hype
- 4 fin de vie
- 5 oubliettes
- 6 durable



# Exemples

► IBM puis Microsoft



# Exemples

- ▶ IBM puis Microsoft
- ▶ Microsoft puis Apple





# Exemples

- ▶ IBM puis Microsoft
- ▶ Microsoft puis Apple
- ▶ Kodak moment



## Section 2

# Adapter son approche



# Initier une innovation

✗ Scrum, MVP



# Initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup



# Initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking



# Initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking
- ✗ Design Sprint



# Initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking
- ✗ Design Sprint
- ✗ Vision-driven



# Initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking
- ✗ Design Sprint
- ✗ Vision-driven
- ✗ Start with Why





# Initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking
- ✗ Design Sprint
- ✗ Vision-driven
- ✗ Start with Why



# Initier une innovation

- ✗ Scrum, MVP
- ✗ Lean Startup
- ✗ Design Thinking
- ✗ Design Sprint
- ✗ Vision-driven
- ✗ Start with Why

voir The Innovator's Dilemma. Clayton Christensen. 1997



# Initier une innovation

*Lorsque vous faites quelque chose de nouveau, faites-le à une échelle à laquelle l'échec est surmontable.*

- 2e principe de Palchinsky

*Rien n'est plus dangereux qu'une idée, quand on n'a qu'une idée.*

- Emile-Auguste Chartier

*Provoquer la sérendipité.*

- Dave Snowden



# Initier une innovation

Liste non-exhaustive et non-linéaire



# Initier une innovation

Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Explorations parallèles (voir « [Safe-to-fail probes](#) » de Dave Snowden et [canevas en FR](#))



# Initier une innovation

Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Explorations parallèles (voir « [Safe-to-fail probes](#) » de Dave Snowden et [canevas en FR](#))
- ▶ Prétotypage - Prototypage (voir Build the Right It. Alberto Savoia, 2019)



# Initier une innovation

Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Explorations parallèles (voir « [Safe-to-fail probes](#) » de Dave Snowden et [canevas en FR](#))
- ▶ Prétotypage - Prototypage (voir Build the Right It. Alberto Savoia, 2019)
- ▶ Conversations (voir The Mom Test. Rob Fitzpatrick, 2013)



# Initier une innovation

Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Explorations parallèles (voir « [Safe-to-fail probes](#) » de Dave Snowden et [canevas en FR](#))
- ▶ Prétotypage - Prototypage (voir Build the Right It. Alberto Savoia. 2019)
- ▶ Conversations (voir The Mom Test. Rob Fitzpatrick. 2013)
- ▶ Exaptation (Elisabeth Vrba & Stephen Jay Gould)





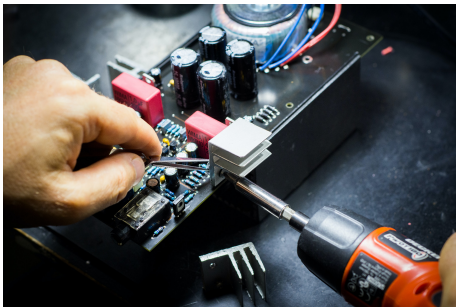
# Initier une innovation

Liste non-exhaustive et non-linéaire

- ▶ Explorations parallèles (voir « [Safe-to-fail probes](#) » de Dave Snowden et [canevas en FR](#))
- ▶ Prétotypage - Prototypage (voir Build the Right It. Alberto Savoia. 2019)
- ▶ Conversations (voir The Mom Test. Rob Fitzpatrick. 2013)
- ▶ Exaptation (Elisabeth Vrba & Stephen Jay Gould)
- ▶ Effectuation (Saras D. Sarasvathy)



# Passer à l'échelle



- ▶ Scrum
- ▶ Extreme Programming
- ▶ Shape Up



# Optimiser



- ▶ Lean
- ▶ Kanban



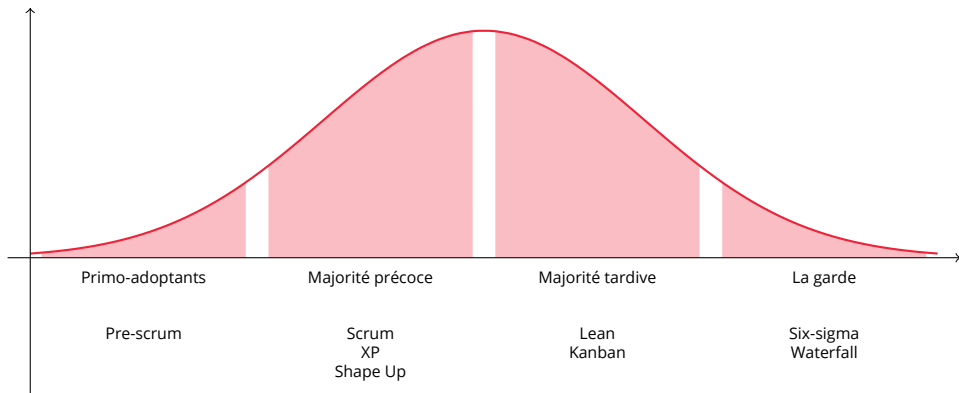
# Fin de vie



- ▶ Six Sigma
- ▶ Waterfall
- ▶ Surveiller les signaux faibles
- ▶ Initier la prochaine innovation



# Différentes phases - différentes approches

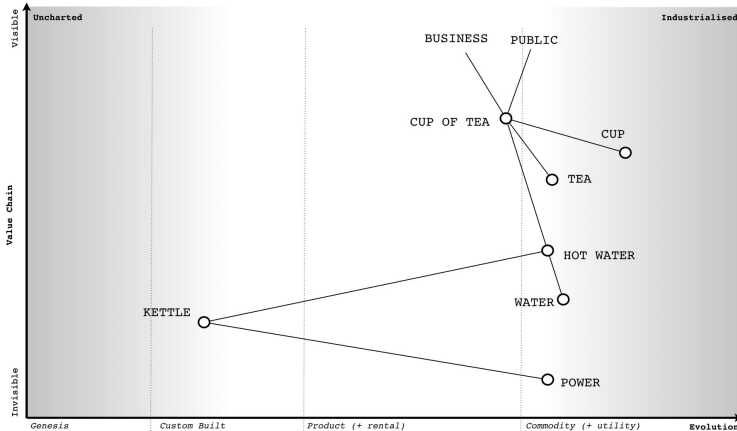


## Section 3

# Passage à l'échelle et résilience

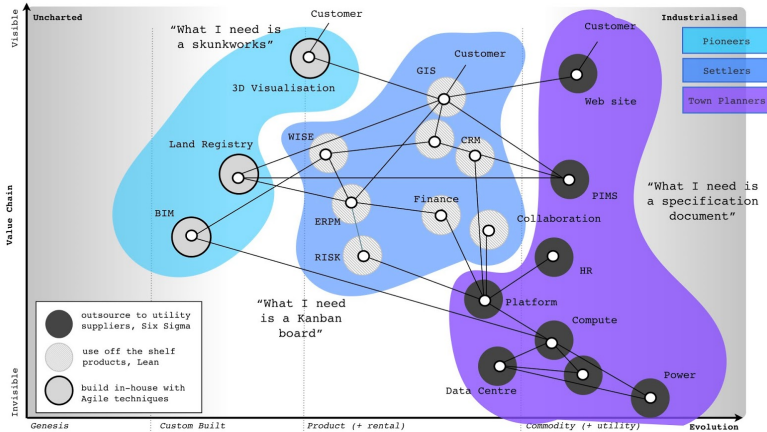


# Cartographie de Wardley



source : [Wardley Maps](#). Simon Wardley

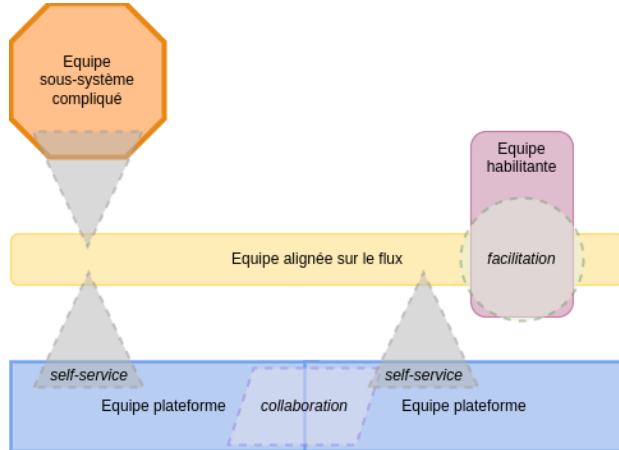
# Résilience



source : [Better for less](#). Simon Wardley



# Team Topologies



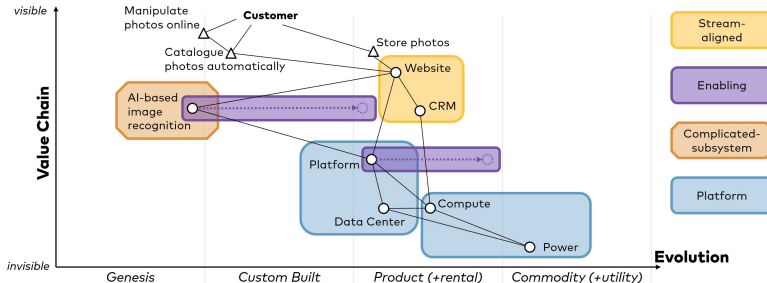
source : [TeamTopologies.com](https://teamtopologies.com)



# Et ensemble?

## Wardley Maps & Team Topologies

Mapping of different team types and their effects on components



Wardley Maps courtesy of Simon Wardley, CC BY-SA 4.0 license

Team Topologies by Matthew Skelton and Manuel Pais



source : [@feststelltaste](#)

# Section 4

## Conclusion



# Conclusion

Une tapisserie de courbes flexueuses produite par un écosystème d'équipes cohérentes.

