

## **Product Owner : cadrer et piloter le développement d'un produit mobile**

*Acquérir les bonnes pratiques de la conception à la mise en production*

### **DESCRIPTION**

Le mobile est aujourd'hui au cœur des usages des utilisateurs et il peut être primordial de l'intégrer dans sa stratégie produit. Au-delà de leurs spécificités techniques, les applications mobiles proposent des spécificités fonctionnelles et organisationnelles que les product owner doivent maîtriser afin d'y ajouter toute la valeur métier et utilisateur.

Cette formation permet d'accompagner des profils produit ou delivery dans la conception d'applications mobiles. A travers nos échanges et des cas concrets, vous apprendrez les meilleures pratiques pour accompagner le développement d'un produit mobile. A l'issue de cette formation, vous disposerez d'une compréhension solide de l'écosystème mobile et de ses enjeux. Par ailleurs, à travers les différentes mises en pratique, vous serez en mesure de prendre en main les outils présentés pour cadrer un projet mobile et y apporter la meilleure plus-value en fonction de votre cœur de métier.

### **OBJECTIFS PEDAGOGIQUES**

- Appréhender les enjeux du développement d'une application mobile
- Cadrer et piloter un projet mobile en agile
- Découvrir l'écosystème mobile
- S'approprier les fondamentaux techniques de la conception d'une application mobile
- Accompagner la réussite de la mise en production de son application
- Prendre en main les outils permettant de recetter son application
- Faire évoluer et maintenir son produit mobile dans la durée

### **PUBLIC CIBLE**

#### **Stage pratique**

Agile en pratique

Code :

**POMOB**

Durée :

**2 jour(s) (14,00 heures)**

Exposés : **30 %**

Cas pratiques : **50 %**

Echanges d'expérience : **20 %**

#### **Inter-entreprises :**

Prochaines sessions

disponibles [sur notre site web](#).

Tarif : 1 650,00 € HT /

participant

#### **Intra-entreprise :**

Tarifs et dates sur demande.

- Product owner souhaitant monter sur un projet mobile
- Co-product owner / Proxy product owner
- Chef de projet MOE/MOA
- Chef de projet digital
- Responsable fonctionnel
- Directeur de produit

## PRE-REQUIS

- Aucun pré-requis technique n'est nécessaire.
- Connaissances théoriques de base des méthodes Agile et du métier de Product Owner.
- Avoir suivi la formation "[Découvrir les démarches agiles et la culture agile](#)" (AGIMA) serait un plus.

## METHODE PEDAGOGIQUE

Formation avec apports théoriques, échanges sur les contextes des participants et retours d'expérience pratique des formateurs, complétés de travaux pratiques et de mises en situation.

## PROFIL DES INTERVENANTS

## MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

## PROGRAMME PEDAGOGIQUE DETAILLE

### Jour 1

### INTÉRÊTS ET ENJEUX D'UNE APPLICATION MOBILE

- Les usages du mobile aujourd'hui
- Les avantages d'une application mobile vs. un site web
- Exemples de modèles d'affaire de produits mobiles

#### PRÉSENTATION DES ÉCOSYSTÈMES MOBILES

- Décodage des buzz words mobile
- Les acteurs du marché (android vs. iOS)
- Fonctionnement d'une application (APIs, SDK, webservice, fonctionnalités natives, etc.)
- Cycle de vie d'une application mobile (conception, déploiement, mises à jour)
- Focus #1 : "Force update"

#### SPÉCIFICITÉS FONCTIONNELLES ET UX

- Fonctionnalités spécifiques aux applications
- Principe UX pour le mobile : everywhere anytime
- Bonnes pratiques d'accessibilité
- Cas pratique : "Atelier Sketching d'un onboarding"

#### CADRER UN PROJET MOBILE

- Atelier Vision : "Partager la raison d'être (le "why") du produit au sein de l'équipe"
- Atelier Personae : "Définir la cible de son produit"
- Atelier Story Map
- Rôles et responsabilités
- Présentations des ateliers techniques
- Focus #2: "Feature flipping"

#### Jour 2

#### CONCEVOIR ET DÉPLOYER SON APPLICATION

- Méthodologie devops pour le mobile
- Déroulé d'un sprint / d'une itération
- Focus #3 : "Projection d'une application mobile"
- Recette de son application

. Définir sa stratégie de tests et découvrir certains outils Swagger ou Postman

. Définir un parc de devices/OS

. Tests automatiques et tests de non régression

- Déploiement sur les stores selon les canaux à disposition (bêta, alpha, production)
- Focus #4 : “App distrib”

#### ACCOMPAGNER LES ENJEUX BUSINESS ET MARKETING DE SON PRODUIT

- Stratégie de déploiement (Soft launch)
- Marketer son application sur un store (App Store Optimizations)
- Établir un planning de release
- Réussir sa mise en production : bonnes pratiques et retours d'expérience

#### DÉFINIR ET PILOTER SES KPIs

- Prendre en compte les retours utilisateurs (revue des stores)
- L'importance de la Data
- Focus #5: “Debug view analytics”
- Maintenance applicative (évolution des versions d'OS, des SDKs, etc.)
- Faire vivre sa roadmap, suivre l'évolution des features

