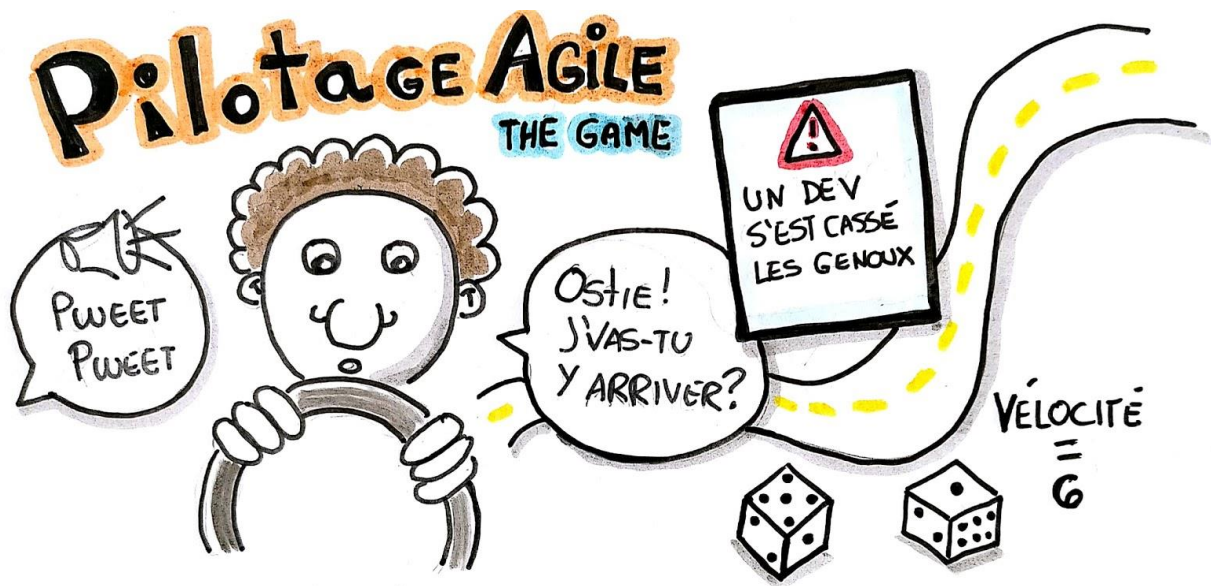


# Roger le routier

Guide de l'animateur



## Matériel par équipe

- Un backlog
- 4 dés 6 faces
- Une fiche de calcul
- Un burndown
- Un burnup
- Une règle
- Un crayon

## Matériel de l'animateur

- Un paquet de cartes murphy
- Des dés 6 faces supplémentaires à fournir aux équipes

## Contexte (à donner aux équipes)

Votre client a décidé de créer une application concurrente de Waze. Il craint que les données de Waze soit trop utilisée par google, c'est pourquoi il veut créer un GPS étique qui respecte l'utilisation des données personnelles tout en gardant l'aspect collaboratif de Waze.

Il vous a donc confié la réalisation de ce projet.

En tant que PO vous avez la responsabilité de piloter la réalisation du produit.

Avec votre client vous avez travaillé sur les fiches personnas et vous avez réalisé un atelier de story mapping avec votre client afin de définir le périmètre métier à réaliser et avoir des outils pour prioriser votre backlog.

Le client souhaite pouvoir tester très rapidement les premières fonctionnalités, vous avez donc décidé avec l'équipe de réalisation de partir en scrum par sprint. Vous avez aussi décidé d'utiliser les carte google maps afin de faciliter les premier développements un changement de partenaire pourra être envisagé ultérieurement.

## But du jeu

Vous devez essayer de faire un maximum d'US du périmètre métier.

Vous avez une équipe de 4 développeurs. Chaque développeur réalise à chaque sprint 5 points + un dé de 6.

## Déroulement du jeu

### Déroulé global

1. Chaque équipe doit prendre connaissance des US du backlog produit
2. Ils doivent ensuite faire une planification des 4 sprints à venir en essayant d'avoir des lots cohérents et testables par des utilisateurs
3. Ils initialisent le burndown et le burnup avec les totaux des cartes choisies et trace la ligne théorique

Rappel : Sur le **burndown**, on trace un trait en prenant comme **valeur initial** le **total des points d'effort** des cartes sélectionnées par les équipes.

Sur le **burnup**, on trace un trait en prenant comme **valeur finale** le **total des valeurs métiers** des cartes sélectionnées par les équipes.

Une fois que ces étapes sont faites, vous pouvez lancer la réalisation des 4 sprints

## Déroulé d'un sprint

1. L'équipe choisit les US embarquées dans le sprint ainsi que l'ordre dans lequel elles vont être réalisées. Ceci est très important puisque si tout n'est pas fait, ce sont les dernières qui ne sont pas réalisées.
2. L'équipe remplit la feuille d'aide au calcul (cases « Vitesse théorique du sprint » et « Pts embarqués dans le backlog sprint »)
3. L'animateur tire une carte Murphy
4. L'équipe lance les dés
5. L'équipe remplit la feuille d'aide au calcul avec les données (cases « Pts fixes du sprint », « Lancé de dés du sprint » et « Total »).
6. L'équipe met à jour les burndowns et burnup (conseil : marquer la valeur en face de chaque point burndown et burnup).
7. L'équipe fait l'analyse des courbes.
8. L'équipe met à jour son backlog produit pour les sprints à venir.

## Explications de la feuille de calcul

Une feuille de calcul est fournie à chaque équipe. Elle doit leur permettre de faciliter le suivi de chaque sprint. Voici les définitions de chaque colonne :

- **Vitesse théorique du sprint** : Dans la réalité, c'est au SM de fournir cette information. Il calcule la vitesse de son équipe sur le sprint à venir et fournit l'info au PO. Avec cette information ainsi que les points d'effort des US, le PO peut planifier les sprints à venir. Pour les besoins du jeu, cette information est calculée par le PO. Chaque développeur produit 5 points fixes ainsi que X points aléatoires par lancers de dés. Nous allons prendre une valeur moyenne de 3 pour le lancer de dés. Chaque développeur a donc une capacité théorique de 8 points. Pour le premier sprint, la vitesse théorique de l'équipe de 4 personnes est donc de 32 points
- **Pts embarqués dans le backlog** : La somme des points d'effort des US embarquées dans le sprint. Elle doit fortement se rapprocher de la vitesse théorique. Si ce n'est pas le cas, demandez pourquoi ils font ce choix. S'il n'y a pas de bonne explication, rappelez qu'il ne faut pas trop mettre la pression aux équipes.
- **Pts fixes du sprint** : à remplir après le tirage de la carte murphy. Cela correspond au nombre de point fixe réel du sprint ( $5 * \text{nombre de personnes de l'équipe}$ )
- **Lancé de dés du sprint** : La somme des dés
- **Total (Pts fixes + dés)** : la somme des deux dernières colonnes

## Conseils pour l'animateur

En tant qu'animateur vous allez devoir challenger les décisions prises par les équipes :

- Est-ce que le nombre d'US embarqué est cohérent avec la vitesse de l'équipe ?
- S'ils mettent plus, pourquoi ?

- Comment gèrent-ils une baisse de vélocité de l'équipe ?
- Est-ce que les choix d'US sont cohérents afin d'avoir un produit testable à la fin de chaque sprint ?

N'oubliez pas de rappeler à l'équipe que ce n'est pas le PO qui décide du périmètre à embarquer. Le PO propose une priorisation et c'est l'équipe qui s'engage à réaliser un certain nombre d'US en prenant en compte la priorisation du PO.

Challengez aussi les équipes pour qu'ils interprètent le burnup et burndown chart. Que mettent en évidence les graphiques ?