

MPA : TD1

DUT/INFO/M3301, v1.20, 2020-09-03

Table of Contents

🎓 Penser à faire l'appel, même s'il n'y a pas d'UA!

1. 👥 Exercice de communication (30')

1.1. Mise en place

1.2. Déroulement

2. 🗺 Story mapping (40')

2.1. MoSCoW

2.2. Déroulement

3. 📺 Video agile (15')

💬 Contacts



🎓 *Version corrigée*

Cette version comporte des indications pour les réponses aux exercices.

🎓 Penser à faire l'appel, même s'il n'y a pas d'UA!

1. 👥 Exercice de communication (30')



🎓 *Version corrigée*

Exercice tiré de : <http://www.bouzin-agile.fr/?post/2010/11/13/Exercice-La-communication-est-difficile>

1.1. Mise en place

Dans chaque groupe de projet (4 en TD), trouver 2 volontaires :

- un dessinateur (si possible doué)
- un étudiant qui jouera la Maître d'Ouvrage (MOA)

Tous les autres sont Maîtres d'Oeuvre (MOE).

1.2. Déroulement

1. Faire sortir les dessinateurs
2. Leur donner les consignes écrites

🎓 *Version corrigée*

Sur une feuille A4, le dessinateur dessine :

- un triangle,
- un carré,
- un rectangle,
- un cercle,
- une maison,
- un arbre,
- et un oiseau.

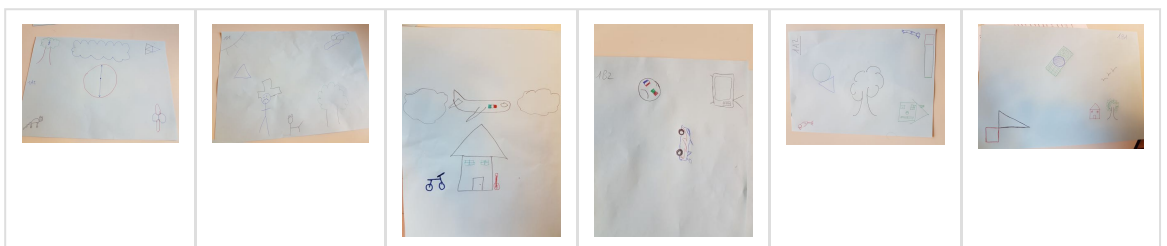
Il n'y a aucune contrainte dans le choix :

- des couleurs,
- la taille,
- la position,
- etc.



Penser à prendre en photo le dessin d'origine (pour Moodle ;-)

Florilège 2016 :



3. La MOA découvre le dessin de son dessinateur et dicte à la MOE ce qu'ils doivent faire (chronométré à 3 minutes).



Points importants :

- La MOE ne voit pas le dessin d'origine.
- La MOA ne voit pas ce que dessine la MOE.

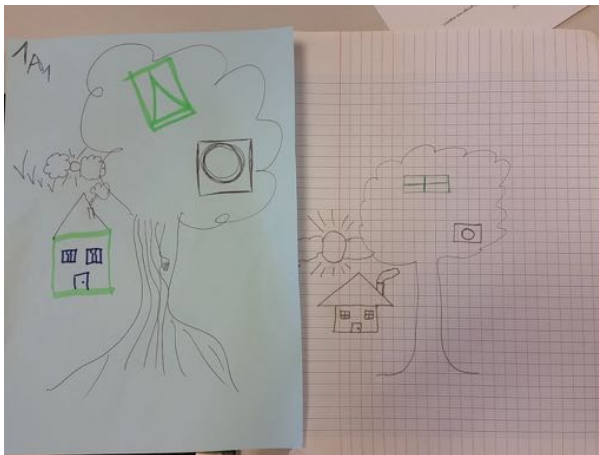
4. On compare le dessin d'origine et le dessin de la MOE :-)

5. La MOA choisit le meilleur dessin (pris en photo pour Moodle)

6. On recommence avec la meilleur MOE comme dessinateur et un nouveau volontaire en MOA (consignes libres pour le dessinateur cette fois).

 *Version corrigée*

Exemple de comparaison :



- Voir qu'au 2ème exercice les dessins sont biens mieux
- Demander comment les étudiants expliquent ça ⇒ bien meilleures consignes (plus précises) de la part du MOA.

2. Story mapping (40')



 *Version corrigée*

Exercice tiré de : <https://idetido.wordpress.com/2014/06/04/exercice-de-story-mapping/>

Pensez à récupérer dans mon casier le matériel nécessaire.

2.1. MoSCoW

Que signifie cet acronyme?

M

Must

O

rien du tout

S

Should

C

Could

O

rien du tout

W

Won't (ou Will)



 *Version corrigée*

Utilisez l'exemple d'une voiture pour donner des illustrations. C'est très important pour la fin de l'exercice...

2.2. Déroulement

1. Par groupe de projet (4 en TD), préparez sur une ou plusieurs feuilles A4 des lignes "Moscow".
2. Découper et distribuer les User Stories (https://idetido.files.wordpress.com/2014/06/exercice_story_map-cartes_us_recto.pdf) entre les membres de l'équipes
3. Répartir les User Stories **en mode silencieux**



COVID-19 oblige, vous pouvez faire qu'un seul étudiant touche les feuilles...

4. Appelez l'enseignant quand tout le monde a posé (en silence) ses cartes
5. Faire des constats sur la répartition.



 *Version corrigée*

Trop de Must en générale.

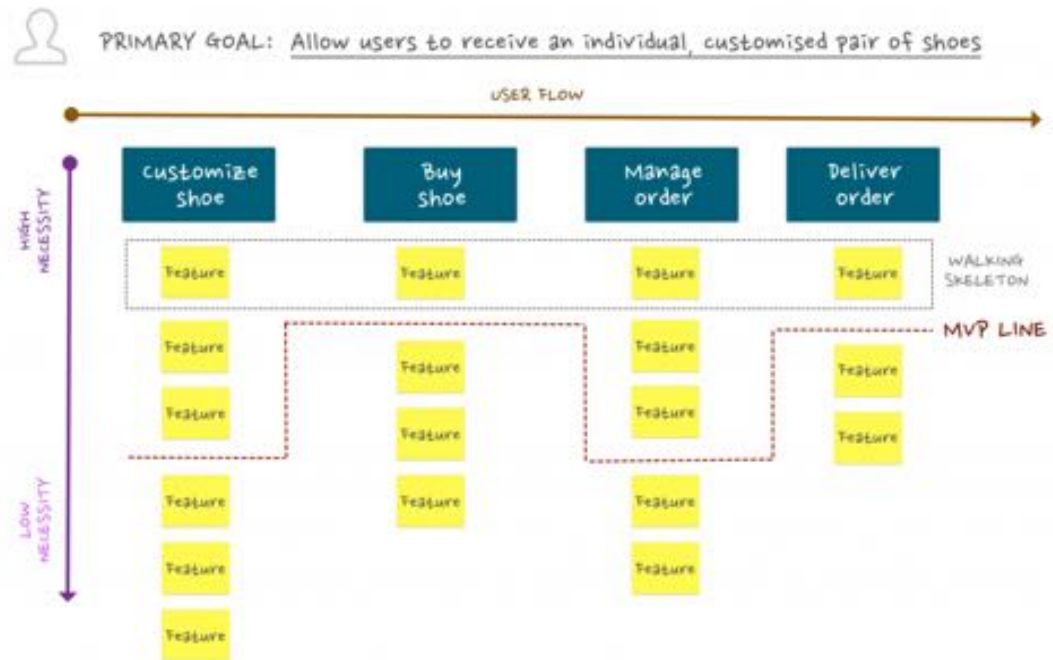
6. Refaire la répartition en discutant cette fois, organiser éventuellement par catégories, etc.



À partir de là on quitte Scrum ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(m%C3%A9thode\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Scrum_(m%C3%A9thode))) à cause des contraintes de l'exercice et des contraintes de temps.

7. Négociez avec le client le MVP (*Minimum Viable Product*)

🎓 *Version corrigée*



(<http://blog.cayenneapps.com/2014/11/25/5-steps-to-building-minimum-viable-product-with-story-mapping/>)
Figure 1. Exemple de MVP (<http://blog.cayenneapps.com/2014/11/25/5-steps-to-building-minimum-viable-product-with-story-mapping/>)

8. Chaque membre réalise un dessin représentant le système attendu (intégrant le MVP)

9. Faire élire par le client la plus belle réalisation des groupes projet

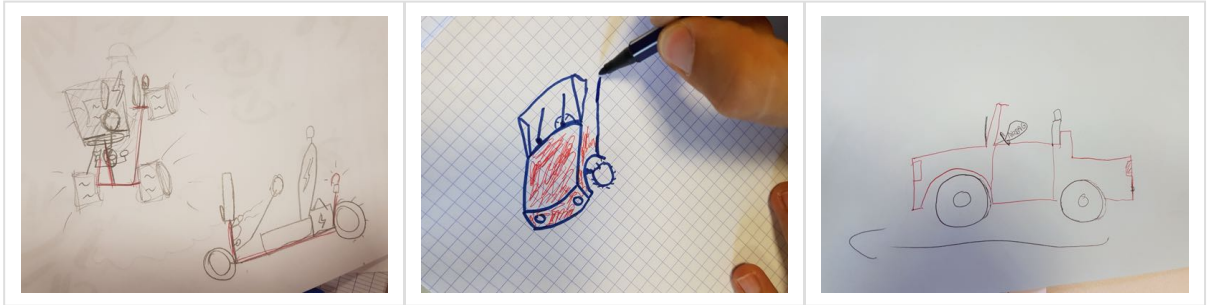
10. On compare au système attendu du client.

Version corrigée

L'exercice a un double objectif. Effectuer cette tâche de répartition, mais aussi montrer ce qui se passe si on ne pose aucune question sur les user stories du client. En l'occurrence elles sont mal formulées (le but est absent par exemple).

Normalement tout le monde est parti sur une voiture (grâce à l'ancre mentale réalisée plus tôt).

Florilège 2016 :



Mais en fait le client veut ça :



Figure 2. Ce qu'attendait vraiment le client

D'où l'importance d'ajouter les buts dans les stories. Si vous sentez qu'un groupe a compris d'après ses questions, essayer de leur faire garder le secret vis-à-vis des autres groupes.

3. Video agile (15')



Version corrigée

Eventuellement garder cette partie pour la fin du TD (ou pour chez eux si les 2 autres parties débordent).

Visionner et discuter la video suivante (9', même pour les groupe non anglais!) :

<https://www.youtube.com/watch?v=XU0lIRltyFM>

ou celle-ci, si vous avez plus de temps, réalisée par un collègue et ami, bien qu'il soit Bordelais maintenant... (26', mais en Français) :

<https://www.youtube.com/watch?v=VWhLcgo9z74>



Version corrigée

- Vérifier que l'anglais a été compris
- Vérifier que le cycle a été enregistré (déjà vu en cours)
- Vérifier que les mots-clefs Scrum ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(m%C3%A9thode\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Scrum_(m%C3%A9thode))) sont acquis

Contacts

En cas de soucis, n'hésitez pas à poser vos questions sur le forum général du projet (<http://tuleap.iut-bagnac.fr/projects/mpa2016/>) ou en dernier recours à Jean-Michel Bruel.

Last updated 2020-09-03 11:28:06 +0200