

Agileo

Simulateur de gestion
de projets Agile Scrum

Guide utilisateur



Créé par



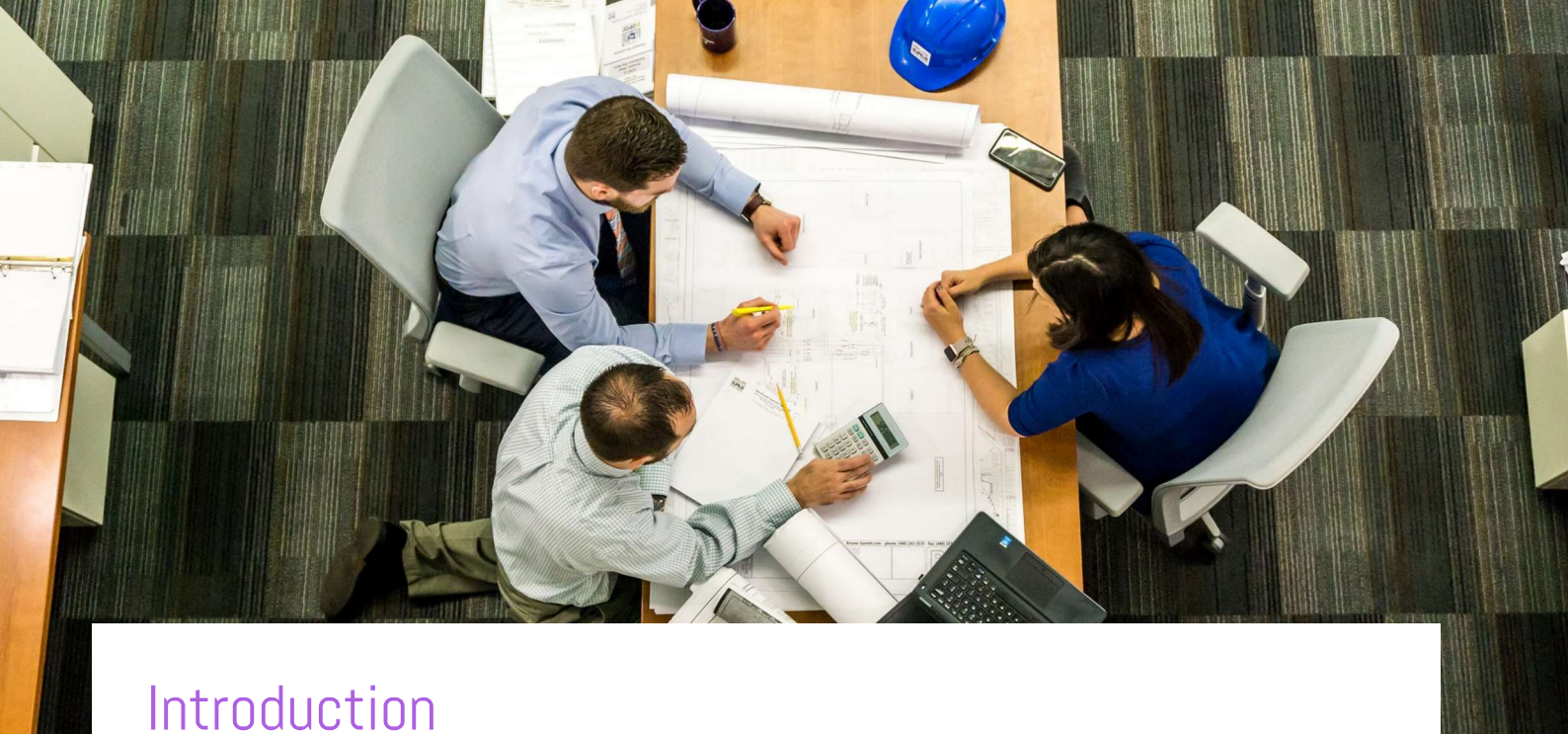
SCIADO
PARTENAIRES

SOMMAIRE



Simulateur de gestion
de projets Agile Scrum

Introduction	p3
Votre projet en quelques mots	p4
Votre équipe	p5
Budget prévisionnel	p6
Classement	p7



Introduction

Votre entreprise doit livrer un logiciel d'ici 2 mois. Vous vous retrouvez dans une équipe composée de 6 personnes et vous allez être le Scrum Master de cette équipe.

Pour mener à bien ce projet, vous devrez :

- Choisir parmi les 6 ressources de votre équipe le personnage que vous allez jouer
- Choisir le membre de votre équipe qui sera le Product Owner
- Répondre à des questions des membres de votre équipe
- Veiller à ce que les mêlées quotidiennes, les revues de sprint, les rétrospectives, les réunions de planifications, ... soient bien gérées tout au long du projet.

Pour livrer votre client, vous avez donc 7 semaines. Elles sont divisées en 3 sprints de 2 semaines et un dernier sprint de 1 semaine (peut être un peu moins, peut être un peu plus).

Au cours de ce projet, vous et votre équipe devrez réaliser plusieurs tâches d'une durée qui varie entre 2 heures et 40 heures.

Vous pourrez tout au long du projet voir évoluer l'humeur de votre équipe et sa vélocité. Ces deux indicateurs seront essentiels pour terminer le projet dans les temps pour votre client.

Votre mission consistera à gérer au mieux une équipe de 6 personnes afin de livrer dans les temps tout en respectant le besoin de votre client.

Vous jouerez le rôle de Scrum Master



Votre projet en quelques mots

Votre entreprise a embauché récemment un nouveau commercial qui connaît bien

le monde du liège et qui souhaite proposer une solution clé en main pour gérer des entreprises de ce milieu. Il pense vendre dans un premier temps ces solutions à des contacts qu'il a dans le monde du liège, puis plus tard l'étendre à d'autres entreprises.

Le logiciel doit permettre de :

- Gérer les approvisionnements
- Gérer les contrôles qualité tout le long de la chaîne de fabrication
- Gérer les commandes
- Facturer les clients
- Gérer les transports
- Gérer le stock
- Gérer la production
- Gérer le planning
- Gérer la traçabilité ascendante/descendante
-

Le commercial a déjà rédigé les premiers besoins. Il doit rédiger les suivants. Il travaillera de façon très étroite avec le Product Owner que vous allez nommer et sera présent à toutes les revues de Sprint. L'entreprise lui a proposé de mettre une équipe de 6 personnes pendant 7 semaines sur le projet.

A la fin de cette période, le logiciel devra être terminé afin que le commercial puisse le commercialiser.

Le projet n'a pas encore commencé, mais l'entreprise a déposé le nom :
Corktrace ®

Votre équipe

Votre première décision dans le jeu consistera à choisir votre personnage : le Scrum Master.

Ce choix va impacter la suite du projet. Le Scrum Master sera moins disponible pour faire avancer les tâches, et le reste de l'équipe sera aussi impacté par ce choix. En effet, en fonction de votre choix, la vélocité et l'humeur ne seront pas les mêmes pour votre équipe tout au long du projet.

Votre deuxième décision dans le jeu consistera à choisir le Product Owner du projet.

Ce choix va également impacter la suite du projet. Le Product Owner sera moins disponible pour faire avancer les tâches et le reste de l'équipe sera donc impacté par ce choix. En effet, en fonction de votre choix, la vélocité et l'humeur ne seront pas les mêmes pour votre équipe tout au long du projet.

Attention, une même ressource ne peut pas être Scrum Master et Product Owner. Il faut faire un choix différent pour les deux rôles.

Une fois ces choix réalisés, vous aurez un Scrum Master et un Product Owner (qui pourront consacrer un peu moins de temps aux tâches du projet) et 4 autres ressources affectées à temps plein au projet.



Alice



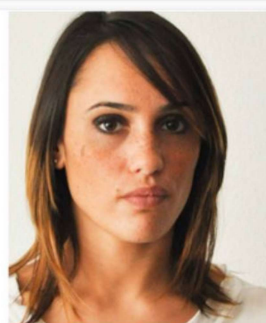
Brahim



Chloé



Dimitri



Élise



Fernando

Budget prévisionnel

Le budget pour ce projet est de 128 195 € HT

Il se décompose sous la forme suivante :

Budget pour les Ressources : 118 195 €

Budget Matériel et Provisions 10 000 €

Une fois le projet terminé, l'entreprise pense vendre 4 à 5 logiciels par an au prix de 25 k€ HT





Classement

"Les perdants ont toujours fêté leur victoire avant de gagner"
Najib Ben Seffaj

Le classement est calculé en fonction de trois indicateurs :

- L'indice de délai
- L'indice de qualité
- L'indice de coût

L'indice de délai se calcule en comparant ce qui a été fait par rapport à ce qui aurait dû être fait.

L'indice de qualité se calcule en comparant le nombre de fonctions terminées au nombre de fonctions à terminer

L'indice de coût se calcule en comparant ce qui aurait dû être dépensé par rapport à ce qui a été dépensé.

Le score est calculé en ajoutant ces trois indices. Celui qui a le score le plus important est en tête.

Ces indices évoluent en fonction de vos décisions et de vos choix dans le jeu. Alors prenez les bonnes décisions et faites les bons choix.