

Déroulé de l'atelier

Table des matières

Déroulé général.....	1
Impressions à réaliser :.....	2
Déroulé détaillé	2
Vocabulaire	5

Généralités

Durée totale:
0h53 (sans buffer)

Principe de l'atelier :

3 équipes vont prioriser la fabrication d'objets dans un cadre itératif. Lors des itérations 3, 5 et 7, on compare le pourcentage de valeur livrée par chaque équipe.

Objectifs de l'atelier:

Travailler sur l'évaluation de la valeur ; travailler dans un cadre itératif ; utiliser des métriques de valeur, d'effort et de ROI ; démontrer la valeur du manifeste agile « L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan » ; faire une démonstration chiffrée de l'intérêt de prioriser par ROI.

Déroulé général

Début du Story Telling Westeros, la guerre entre les Lannisters, les Starks et les Tully, la fabrication de l'armure etc. + répartition des équipes	(5+5) 10 minutes
Explications des règles du jeu	8 minutes
Choix de la stratégie Les équipes choisissent les indices de la protection des éléments et réfléchissent à une stratégie de construction de l'armure	6 minutes

Déroulement du jeu Les 7 épisodes	19 minutes
Conclusion et débrief	10 minutes

Impressions à réaliser :

7 Fiches de jeu

7 set d'armures

7 supports pour coller les pièces d'armures avec zone pour noter les valeurs de l'armure cumulées

Déroulé détaillé

Un support de présentation est fourni et doit être affiché aux participants durant le déroulé du jeu.

Début du Story Telling et constitution des équipes (10 minutes)

MAEL Décrire le contexte et introduction à l'univers de Westeros (slide 2 du support) :

3 minutes

« Westeros est un continent dans un monde fictif médiéval qui est composé 7 royaumes gouvernés par des familles. Elles se battent régulièrement pour obtenir le pouvoir suprême, représenté par un trône de fer.

La bataille entre les Lannister et les Starks fait rage depuis des années. Toutes les familles se sont jointes aux festivités.

Evidemment pour protéger leurs armées ces 2 royaumes fabriquent des armures selon ce principe: « slide armure »

BENJAMIN Décrire ce qu'est une armure ?

1 minute

Les armures sont composées de 10 éléments indépendants :

Bottes, Epaulières, Plastrons, Bras, Cape brodée, Gantelets, Jambières, Casque, Cotte de mailles, Fourrure

BENJAMIN Décrire le process de fabrication des armures des soldats (slide 3) :

1 minutes

« Les différentes étapes de fabrication sont: plan général, plan détaillé, travail des différents matériaux bruts (plaques de métal, cuirs, pièces de ferronneries), assemblages.

Habituellement, la fabrication du lot complet des armures dure 1 année. »

MAEL Les TULLY attaquent (slide 4) :

Une fois que ces lots d'armures sont fabriqués que fait-on...? On recommence! Sauf que... les fourbes Tully, profitant de l'affaiblissement général des X armées en profitent pour attaquer.

2 minutes

BENJAMIN Constituer les X équipes et expliquer les règles du jeu (slide 5) :

3 minutes

On est en temps de guerre, pas de temps à perdre, chaque minute.

Il faut répartir les participants en max 6 équipes : **trouver 3 noms de famille en +** Lannisters, Starks et Tully.

LES 2 Explications des règles du jeu (15 minutes)

Les Starks et les Lannisters (vos familles) ont bien des troupes, mais pas d'armures pour les protéger. Que faire? Les artisans qui fabriquent les armures proposent de fabriquer non pas un lot d'armures complètes, mais un lot d'éléments de l'armure, comme un lot de casques, un lot de plastron etc...

En tant que chef de votre armée, vous allez devoir faire des choix stratégiques sur la fabrication (et livraison) des éléments d'armures. La première chose que je vous propose de faire, c'est de donner une valeur de protection à chacun des éléments.

Je vous propose donc de donner, en tant que généraux de vos armées, une valeur à ces éléments de 1 à 10 (réutilisables). (3 minutes)

BENJAMIN Ceci fait, **Il faut distribuer le support de jeu** à chaque équipe tout en expliquant les règles de jeu (voir ci-dessous les règles détaillées).

MAEL Présentation du tableau à remplir + dévoiler temps de fabrication des lots d'éléments

- Le jeu se déroule sur une saison de 12 épisodes de 4 semaines chacun, représentés par un tableau.
 - chaque lot d'éléments est livrable au bout d'un certain nombre de semaines indiquées à côté de son nom
 - vous pouvez marquer le nom des lots d'éléments sur lesquels vous travaillez dans les cases
- (2 minutes)

LES 2 Explications des règles du jeu

- un épisode dure 4 semaines
- un lot d'éléments est **réellement** livré à la fin de son temps de fabrication
- on ne peut pas livrer une partie d'un lot (ex : on ne peut pas livrer la moitié des casques)
- on ne peut pas changer la valeur d'un lot d'éléments après le début du 1^{er} épisode, mais

on peut changer l'ordre dans lequel on avait prévu de le fabriquer
(3 minutes)

BENJAMIN Choix de la stratégie

Chaque lot d'éléments a un temps de construction en semaines. Exemple : 3 semaines pour les casques, 1 semaine pour les épaulières. Le temps total de fabrication cumulée des lots d'éléments est de 52 semaines. La « saison » (= le temps total nécessaire à la fabrication de tous les lots d'armures, soit 52 semaines) est découpée en « épisodes » (= des itérations) de 4 semaines chacun.

(2 minutes)

Ensuite, chaque équipe doit réfléchir à mettre en place une stratégie de construction, à savoir dans quel ordre construire les éléments d'armure ? (4 minutes)

LES 2 Déroulement du jeu

Ré-explication des règles avant le 1er épisode : voir plus haut les « Explications des règles du jeu » (2 minutes).

Vous allez dérouler chaque épisode, c'est-à-dire que chaque équipe doit décider quel (s) élément doit être fabriqué. Puis, en fin d'épisode, vous allez annoncer si une bataille a lieu ou pas (voir les épisodes ci-dessous). La bataille consiste à comparer le total de valeur (protection) livré depuis le début divisé par la valeur totale maximale (si on livrait tous les éléments). L'équipe qui a le pourcentage le plus élevé remporte la bataille. Voir la section « vocabulaire » pour plus de détails sur la gestion d'une bataille.

1er épisode (2 minutes)

« Les ennemis se regardent en chien de faïence, pas de bataille »

2ème épisode (2 minutes)

« Les ennemis se regardent toujours en chien de faïence, pas de bataille »

3ème épisode (3 minutes)

« La guerre est engagée, première bataille ! »

On prend la valeur livrée divisée par la valeur totale pour chaque équipe. Puis on compare les 3, le plus grand pourcentage remporte la bataille.

4ème épisode (3 minutes)

« Winter is here ! » : les points de la fourrure passent à 10, et les gants prennent 2 fois plus de temps à construire (Slide 6 du support)

5ème épisode (2 minutes)

Nouvelle bataille !

6ème épisode (2 minutes)

« Les troupes se reposent »

7ème épisode (3 minutes)

Encore une bataille !

Fin du jeu (Slide 7 du support)

Voir le détail ci-dessous

MAEL Conclusion du Story Telling (slide 7 du support)

On met fin au jeu: les marcheurs blancs attaquent! Les familles Tully, Starks et Lannisters ont un nouvel ennemi commun. Vos rois respectifs vous demandent de mettre à disposition les artisans pour ce nouveau front. Il y en a clairement besoin, en même temps vos armures ne sont pas complètes... il est peut être possible de négocier encore un épisode ou deux... que faites vous? pourquoi?

5 minutes

LES 2 Conclusion de l'atelier (slide 8 et 9)

Cet atelier se base sur la démonstration statistique suivante : la priorisation par ROI permet souvent d'obtenir les $\frac{3}{4}$ de la valeur à la moitié de l'effort.

Débrief : peut-être que ça vaut le coup continuer parce que c'est ce qu'on a de plus intéressant à faire, mais le quart de la protection restante va nous prendre autant de temps à fabriquer que les $\frac{3}{4}$ qu'on a déjà livré. Grace aux itérations, on peut livrer régulièrement de la valeur, et on peut s'adapter aux changements de contexte.

5 minutes

Vocabulaire

Episode : une itération de 4 semaines (on peut voir ça comme un sprint de Scrum)

Saison : égal au cumul des 12 épisodes. C'est aussi le temps total prévu au départ, et donc le temps total nécessaire à la réalisation de tous les lots d'éléments

Lot d'élément : un lot complet d'un élément de l'armure. Un lot d'éléments équipe nécessairement tous les soldats disponibles : quand on livre le lot d'épaulières, tous les soldats sont équipés d'épaulières. Exemple : un lot de casque, un lot de côtes de maille, etc...

Bataille : à la fin des épisodes 3, 5 et 7, une bataille s'est déroulée. Une bataille est la comparaison des pourcentages de valeur livrés par les différentes armées.

Pour chaque équipe, on prend le cumul des valeurs des lots d'éléments, soit la valeur totale. Puis on cumule la valeur des lots d'éléments déjà livrés (les éléments en cours de fabrication ne comptent pas). On divise la valeur livrée par la valeur total, et on compare le résultat entre Starks Vs Marcheurs Blancs et Starks Vs Lannisters (pour les besoins du story telling).

Exemple :

les Lannisters ont donnés comme indice de protection à leurs éléments respectifs :

Casque : 9

Epaulière : 4

Côte de maille : 7

Plastron : 8

Bottes : 3

Fouurrure : 1

Bras : 5

Jambières : 2

Gants : 3

Cape brodée : 1

Soit un total de 43 points

A la fin de la troisième itération, la bataille a eu lieu. A ce moment les Lannisters ont livré 9, 4 et 3 soit un cumul de 15 points. Les Lannisters ont donc livré $15/39 = 38,5\%$

On fait ce calcul avec les Starks et les Marcheurs Blancs : l'équipe avec le plus fort pourcentage remporte la bataille.

Pour aller plus loin, la démonstration statistique

Cet atelier se base sur la démonstration statistique suivante : la priorisation par ROI permet souvent d'obtenir les $\frac{3}{4}$ de la valeur à la moitié de l'effort. Plus concrètement :

Si on donne à chacun des items A, B, C, D, E, F, G, H, I, J une valeur (de 1 à 10) et un coût (de 1 à 10), et qu'on priorise la fabrication de ces items par ROI, soit valeur/coût, on obtiendra nécessairement entre 50% et 99% de la valeur à la moitié du coût, et très souvent 75% de la valeur à la moitié du coût. La variation de la valeur dépend de la dispersion des ROI des items.