

# Lego 4 Scrum

## 1 Présentation

### 1.1 Remerciements

Merci à Alexey Krivitsky pour sa publication de Février 2009 sur le sujet et à Fabrice Aimetti et Sylvain Fraïssé pour leur traduction de Novembre 2011.

### 1.2 Licence

CCby

### 1.3 Introduction

À travers un jeu, nous allons, définir, prioriser, planifier, fabriquer, livrer.  
Après le jeu nous prendrons du temps pour débriefer.

- Product Owner : C'est moi.
- L'équipe pluridisciplinaire : C'est vous.
- Le scrum master : C'est encore moi.
- Le produit : C'est ma ville.

Nous allons essayer à travers cette simulation de mettre en pratique ce que vous avez entendu précédemment.

## 2 Jouons

### 2.1 À vous de jouer

En tant que professeur, annoncer les règles :

- organisez vous comme vous le souhaitez en respectant les équipes
- pas de compétition mais de la coopération toutes les équipes construisent ma ville.
- objectif : livrer ma ville
- matière première : papier, crayons, lego, votre imagination.
- c'est ma ville et je serai disponible pour répondre aux questions et vous dire ce que je pense.

## 2.2 Backlog

Le Backlog est à construire ensemble. Un post-it par histoire utilisateur avec dessus un petit dessin ou un mot. Prévoir une trentaine d'histoire utilisateurs.

Idée d'histoire utilisateur :

- Maison simple (1 porte 1 fenêtre)
- Maison complexe (1 porte 2 ou 3 fenêtres) avec 1 étage ou pas.
- Magasin avec habitation (soit au dessus, soit à côté)
- école
- hôpital
- arrêt de bus
- une rivière
- 2 routes qui se croisent
- des habitants x20 (en papier, mais chut c'est un secret :-)
- un monument
- un cinéma
- une crèche
- une usine
- etc.

## 2.3 Estimation

En tant que professeur, tracer les couloirs d'eau avec en entête la suite de Fibonacci. L'estimation se fait en point d'efforts relatifs.

Trouver l'histoire utilisateur la plus petite et la mettre comme étalon (1). Pour chaque US, demander aux élèves si elle est plus compliquée ou plus simple que les précédentes déjà posées.

Fibonacci c'est pour éviter les milieux et le consensus mou, l'expliquer.

Apprentissage : Regardez, nous avons mis 10 ou 20min à estimer la charge de travail de tout le projet. Le temps d'estimation est en règle générale beaucoup plus long => c'est du gâchis de perdre autant de temps juste pour planifier. Là c'est à la fois une estimation et une façon de mieux connaître l'ensemble du périmètre, tous ensemble. Pour la suite de la planification nous allons profiter de notre propre expérience. De plus ce sont les gens qui font qui s'engagent. Mais nous verrons à la fin si l'estimation était suffisante ou pas.

## 2.4 Itérations

Pour info, nous aurons 3 ou 4 itérations, en début de chaque itération, modification du backlog.

- Planification : 3 minutes pour que chaque équipe s'engage pour 1 sprint (7min)
- Réalisation : 7 min
- Démo : 1 min max
- Rétrospective : 5 min
- Apprentissage : N min

À chaque fin d'itération on apprend des choses.

### 2.4.1 Itération 1

Ne rien leur dire durant l'itération sauf s'ils viennent poser des questions.

Tracer le premier point du burndown et de la valeur livrée.

Ils n'ont pas demandé beaucoup au PO ou trop tard, et ils n'ont probablement pas livré en production.

Toutes les propositions non validées par le PO sont rejetées, cf. chapitre "Remarques possibles" plus bas.

- Se focaliser sur un produit qui marche : différence entre potentiellement et réellement, livrer de la valeur c'est pour que la valeur soit réellement produite. En dev ou en qualif on ne produit pas de valeur. Axe Produit à mettre sur le radar.
- Échange avec le client plutôt que négocier un contrat : à votre avis quelles sont les solutions pour ne pas avoir ce genre de problème (le produit qui ne correspond pas aux besoins) écrire un cahier des charges, ok et combien de temps pour décrire suffisamment bien ce cahier des charges pour que vous soyez capable de faire mes maisons sans erreurs ... En ne prenant que quelques secondes on est capable de faire ensemble un truc qui me correspond et qui laisse libre court à votre expertise. Axe client à ajouter sur le radar.
- Il est possible que certains aient décidé de commencer par trier les pièces, c'est une tech-stori, c'est le moment d'en parler.

### 2.4.2 Itération 2

La ville commence à prendre forme

Tracer le second point du burndown et de la valeur livrée.

Le suivi du temps est toujours aussi hasardeux et j'ai pas tout ce qui était annoncé.

- Il faut un maître du temps, en effet, autonomie et confiance impliquent de savoir suivre le temps avec précision, et c'est à chaque équipe de s'organiser pour suivre le déroulement du temps, pas au client. Ça peut être le rôle du scrum master.
- L'engagement c'est bien, mais attention vous engager sur beaucoup c'est faire une promesse au client, et ne pas tenir ses promesses ça fait des clients pas contents. Il est préférable de lui donner les bons indicateurs pour qu'il ait une bonne vision de l'avancement plutôt que de lui promettre la lune. Engagez vous avec justesse et montrez votre implication. Vous engager sur trop peu n'est pas bon non plus.

### 2.4.3 Itération 3

En début d'itération on change le backlog, on ajoute un pont, un parc et on change quelques priorités.

La ville est belle.

Tracer un nouveau point du burndown et de la valeur livrée.

Le changement de backlog n'est pas perturbant, en entreprise ça l'est, car c'est une prise de risque.

- Suivre un plan préétabli c'est le meilleur moyen de ne pas bien répondre au besoin du client. C'est une dynamique perdant perdant. En entreprise changer le plan c'est prendre un risque. Avec de la confiance il est possible de changer sans risque. Axe changement à mettre sur le radar.
- Expliquez moi votre organisation, vous n'aviez donc ni chef, ni de travail à la chaîne ? C'est plus efficace ? Chez Valve c'est pareil il n'y a pas de chef, juste des gens qui travaillent pour l'entreprise avec un seul but : faire progresser leur entreprise. C'est comme ça qu'est né Steam puis la SteamBox.
- La communication dans l'équipe est plus importante que les processus et les outils, aviez-vous mis en place des processus de fabrication ? Non, vous avez privilégié les échanges entre personnes. Ajouter le dernier axe du radar : l'équipe.

#### 2.4.4 Itération 4

La ville est belle c'est une réussite

Tracer un nouveau point du burndown et de la valeur livrée.

- Dès la seconde itération on était capable de projeter la fin du projet, là nous n'avons pas tout fait, mais ma ville est utilisable, elle apporte de la valeur depuis le début. Et mieux encore j'ai adapté mon produit aux évolutions du marché. Avec une gestion de projet classique nous n'aurions rien ... Enfin rien en production.
- Et si le PO n'était pas là ? Oui c'est une prise de risque, mais le risque est faible, et plus le projet avance et moins il y a de risque. Combien de temps et d'énergie pour créer un document qui permette de se passer du PO ? Avec quel risque (mauvaise compréhension, spécification incomplète, validation longue, etc.) ?
- Bilan sur la précision de l'estimation. Temps d'estimation et planification vs temps de travail, ça ce passe comment sur un projet avec un cycle en V ?
- Qui et Quoi mais jamais comment ! C'est l'équipe qui est experte, l'équipe peut demander de l'aide mais jamais on impose à l'équipe une façon de faire.

### 2.5 Remarques possibles

- les maisons sont plates
- J'aime la symétrie
- Tout de la même couleur ... enfin mur et toit de couleurs différentes
- Bâtiment trop grand, trop petit
- Alignement des fenêtres
- 4 briques de haut pour les portes
- Un toit sans trou qui déborde légèrement de chaque côté.

Cycle court, adaptation au changement, production de valeur, amélioration continue.

## 3 Bilan

### 3.1 Manifeste agile

- Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils
- Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive
- La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle
- L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

Expliquer que ces 4 valeurs permettent de répondre à toutes les questions qui se posent sur un projet. Ce sont les clés pour prendre les bonnes décisions en totale autonomie.

### 3.2 Radar agile

On peut voter en équipe pour se positionner sur le radar et voir comment on peut faire mieux, c'est un des outils de la rétrospective.