

AGILE

Le Jardinier Agile

Objectif global de l'activité

- Faire une mise en situation de la gestion projet en Agile, par le biais du jeu.
- Faire connaissance du rôle de Product Owner.

Modalités de travail

- Activité en groupe, la classe sera divisée en deux groupes.
- Durée : 2 heures

Compétences développées

- Quantifier et prioriser le travail à réaliser.

Formateur

Raphaël Loyet

Contexte du Jeu

Objectif

Le challenge se joue entre 2 villages (ref : « La Guerre des Boutons ») :

- VELRANS
- LONGEVERNE

Les 2 villages sont motivés par la même idée : créer un jardin communautaire où les habitants pourront se retrouver et s'adonner au jardinage.

Ils se lancent un défi : qui saura créer le jardin le plus populaire ?

Le challenge se déroule sur 5 semaines (5 X 1 semaine) pendant lesquelles chaque ville devra obtenir le maximum de popularité (*valeur métier*) pour leur jardin. La ville qui au bout des 5 semaines a cumulé le plus de popularité pour son jardin emporte donc le challenge.

Les rôles

- **Le/La responsable du jardin**, son objectif est de prioriser la liste de tâches à réaliser pour rendre son jardin le plus populaire possible chaque semaine. Dans chaque équipe, vous êtes tous, bien évidemment, responsables du jardin !
- **L'ambassadeur.drice** tient compte des préoccupations des différentes responsables du jardin, certes, mais il tranche pour que le projet avance. Pour retrouver cette fluidité, nous nommons un.e ambassadeur.drice par équipe qui portera la parole de l'équipe à la fin des temps impartis.
- **Le/La comptable** : il/elle sera chargé de la comptabilisation des points et la mise à jour du graphique de popularité à la fin de chaque semaine. Chaque équipe devra nommer un comptable.
- **Le/La facilitateurice** représente *le reste du monde* : habitants, jardiniers, etc . Elle n'appartient à aucune équipe, elle a donc une position neutre. Les équipes peuvent lui poser toutes les questions auxquelles ils ne peuvent répondre seules, qui nécessitent la réponse d'un tiers, ou qui font référence à l'environnement / au contexte. Ce rôle sera exécuté par l'intervenante.

Le backlog

Une rencontre avec les habitants et les jardiniers a été réalisée, le résultat des échanges ont permis de constituer un **backlog** (une liste de réalisations) avec les informations suivantes :

- la tâche à faire, par exemple : poulailler, serre, composteur, etc..
- une complexité, entre 0,5 à 20 qui correspond à l'indice d'effort pour la tâche.
- une valeur métier, qui correspond à la popularité auprès des habitants.

Mise en place du jeu

Equipes & Matériel

Séparer la classe en deux équipes. Chaque équipe aura le matériel suivant :

- Des post-its,
- Des feutres pour papier,
- Des feutres pour tableau blanc,
- Le backlog ([Annexe 1](#)),
- Le plan du jardin ([Annexe 2](#))
- Explication du calcul du score ([Annexe 4](#))

Préparation de l'activité

- Préparer le tableau blanc pour le suivi des deux équipes, voir [Annexe 3](#).
- Reproduire le backlog en post-it avec toutes les infos : tâche, complexité , valeur métier.
- Créer un tableau avec les étapes : À faire , Bloqué, Fini, et Livré
- Créer un tableau pour suivre la vélocité des équipes.

Déroulement de l'activité

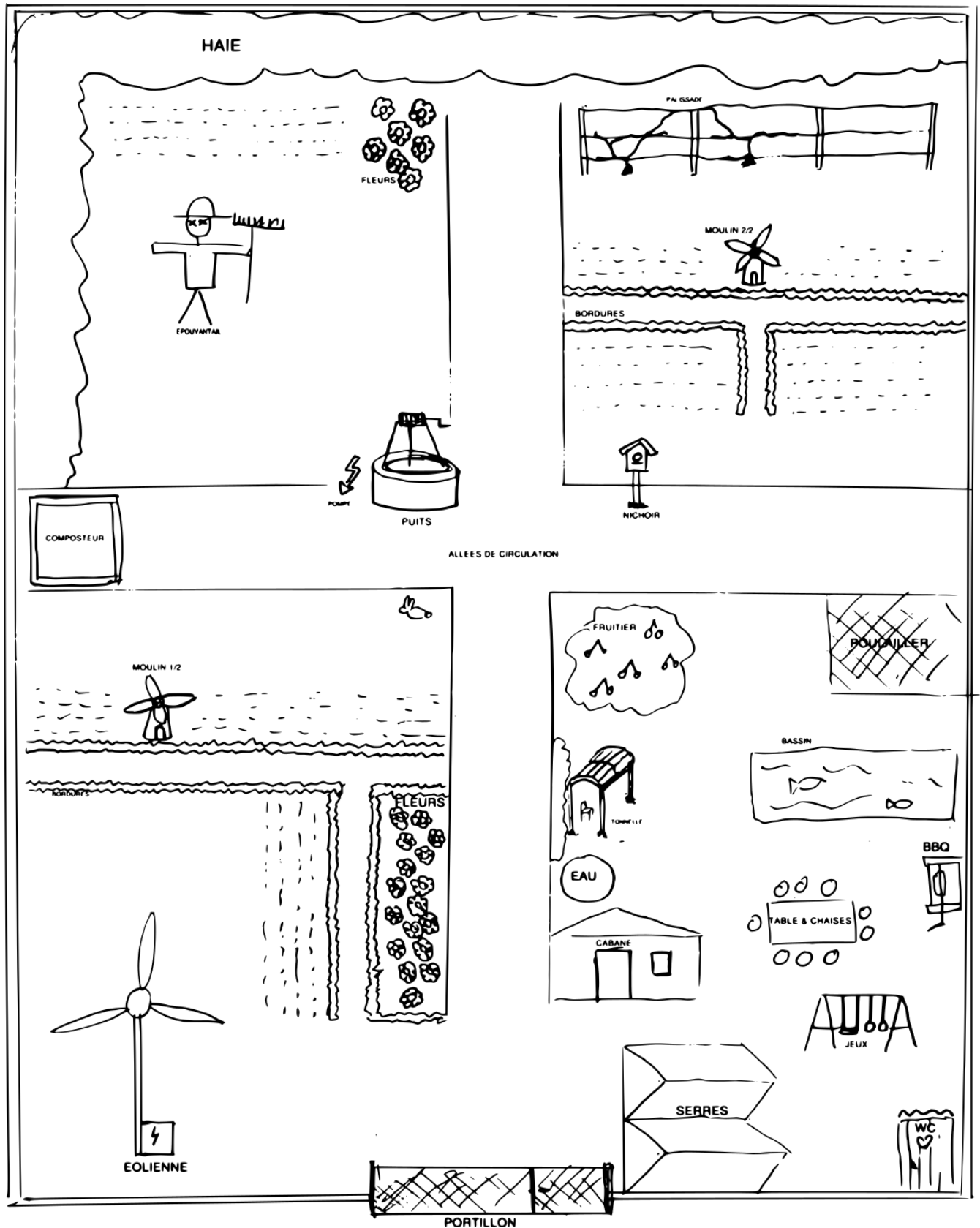
Le jeu se déroule sur 5 semaines, chaque semaine est composé de la sequence suivante :

1. **Planification de la semaine** - chaque équipe programme le planning de la semaine N, avec les taches (fonctionnalités) à effectuer dans la limite de la vélocité estimée.
Attention: Les fonctionnalités doivent être ordonnées par ordre de priorité, afin de faire face aux aléas de la vélocité.
2. **Réalisation** - c'est le temps d'effectuation des taches planifiées.
3. **Estimation de la vélocité** - Tirage au sort de la variation de vélocité pour la semaine.
4. **Revue de la semaine** - les équipes colorient ce qui est réalisé sur leur représentation de jardin, calculent leur score et MaJ affichages.

ANNEXE 1 - Le Backlog

Ce tableau correspond à l'ensemble des fonctionnalités (tâches) pour votre jardin !

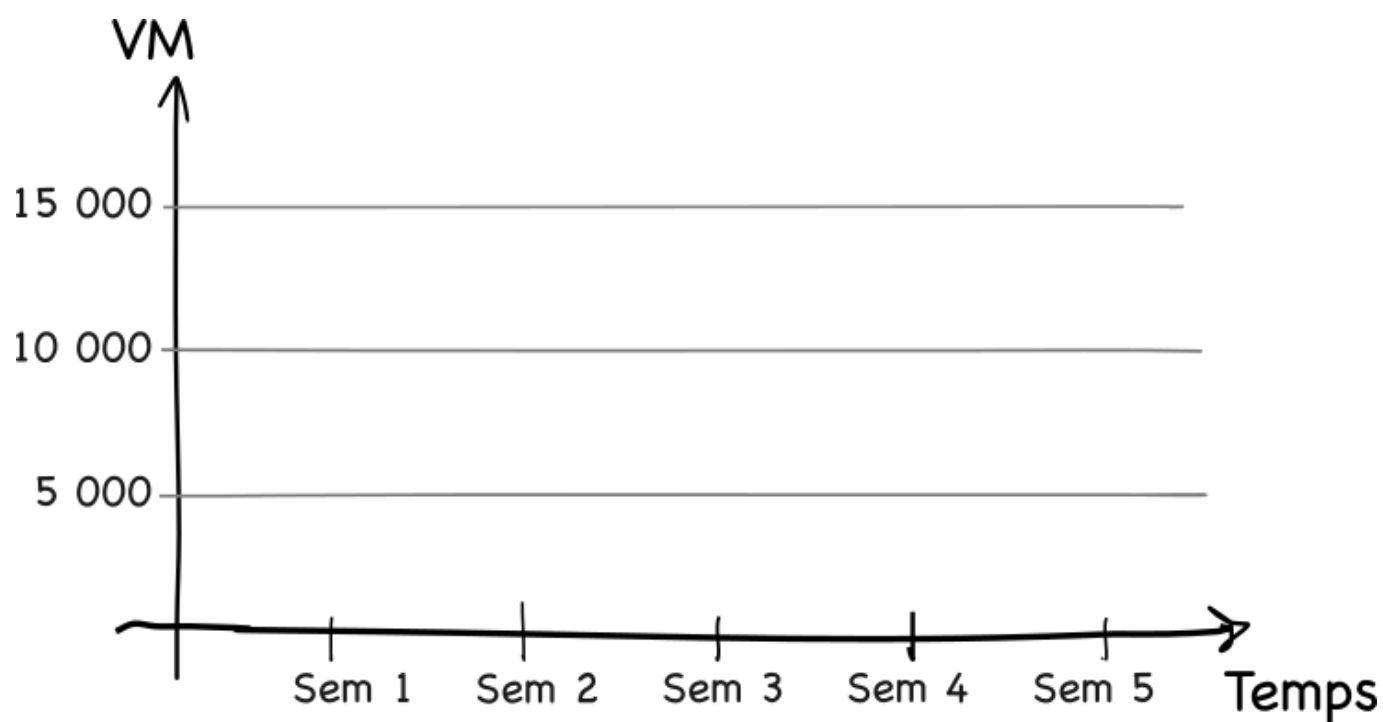
Fonctionnalité	Complexité	Valeur Métier
Épouvantail	1	50
Bordures de jardin	3	100
Barbecue en dur	5	150
Poulailler	3	200
Bassin	5	200
Moulins à vent décoratifs	0.5	250
Nichoir à oiseaux	0.5	300
Fleurs	0.5	300
Réserve d'eau	2	300
Eolienne pour électricité	20	350
Palissade	2	350
Serre	20	400
Toilettes sèches	3	480
Jeux enfants	5	500
Tonnelle	5	500
Table Chaises	5	600
Gros arbre fruitier	2	650
Haie Bocagère	8	680
Portillon	3	700
Clôture	8	700
Allée de circulation	2	800
Pompe Electrique	13	830
Composteur bois	2	850
Cabane de jardin	13	900
Puits (!! Obligatoire !!)	20	1000



ANNEXE 2 - Le Jardin Agile

ANNEXE 3 - Les Affichages

A reproduire dans le tableau blanc pour suivre l'avancement de chaque équipe. Attention: chaque élément doit être représenté une seule fois.



ANNEXE 4 - Calcul du Score

Éléments pour le comptage et la planification

Mise à disposition (MaD) - Les réalisations doivent être soumises à un contrôle de sécurité avant d'être ouvertes à l'usage. Cette mise à disposition coûte 3 points d'effort (complexité). À chaque mise à disposition, toutes les réalisations effectuées deviennent utilisables, et leur popularité est comptabilisée.

Popularité par l'usage - À chaque fois que vous mettez des parties du jardin à disposition, des habitants commencent à venir au jardin, en parlent à leurs proches, leurs amis et voisins, et la popularité du jardin augmente. Chaque semaine, ajoutez à la popularité de votre jardin 10 % de la popularité cumulée à la fin de la semaine précédente.

Vélocité - La vélocité correspond à l'effort qu'est capable de fournir une équipe pour la réalisation des tâches programmées dans une période de temps. La vélocité estimée au départ par les jardiniers est de 20 points (de complexité)/semaine. Elle sera réestimée à la fin de chaque semaine.

Résumé

- Nombre de semaines prévu : 5
- La livraison de fonctionnalités engendre un coût mise à disposition : 3 points (complexité)
 - Ce qui est produit mais non livré est en « stock » et n'entre pas dans le score.
- Vélocité du départ pour chaque équipe est de : 20 points
- Le score à la fin d'une semaine est égal à :
 - 110% de la popularité calculée en fin de semaine précédente
 - Popularité livrée lors de la semaine courante (arrondi à la dizaine inférieure).

Exemple

Sem	Description	Score	Stock
S1	500 fonctionnalités	0	500
S2	300 fonctionnalités + MaD	800	0
S3	1000 fonctionnalités + MaD	1880 = 800 + 80 + 1000	0
S4	330 fonctionnalités	2060 = 1880 + 188	330
S5	400 fonctionnalités + MaD	2990 = 2060 + 206 + 330 + 400	0