

LE JARDINIER AGILE

Objectif du jeu

Ce jeu a été conçu pour permettre de découvrir le rôle de Product Owner ou servir de support à un échange d'expériences entre Product Owners pratiquants.

Il peut également illustrer ce qu'est la gestion projet agile à un public ne connaissant pas les méthodes agiles, plutôt côté métier.

Nombre de participants

De 6 à 12 participants.

Matériel (pour 2 équipes):

- Jardin imprimé (*JardinierAgile-LeJardin.pdf*) (x2)
- A4 d'explication du calcul du score (*JardinierAgile-CalculScoreA4.pdf*)
- Cartes évènements imprimées et découpées (idéalement plastifiées) (*JardinierAgile-CartesEvenements.pdf*) (x2)
- Cartes de tirage au sort de la vélocité imprimées et découpées (idéalement plastifiées) (*JardinierAgile-CartesVelocite.pdf*)
- 1 feutre rouge, 1 feutre bleu pour comptabiliser les points
- Réalisations écrites sur des Post-it avec valeur de popularité et points d'effort (cf. tableau backlog ci-après)
- Calculatrice pour le comptable (x2)
- Grille pour graphique de scores (optionnel) (*JardinierAgile-GrilleScore.pdf*)
- Scotch de peintre pour les affichages muraux
- Post-it supplémentaires
- Tableau Velleda / Paper Board
- Feutres Velleda / Paper Board

Prévoir le graphique de scores jusqu'à **15000** de Valeur Metier

Timing :

Prévoir **1h30** (jeu + debrief)

Démarrage (15 minutes)

- 5 minutes Présentation

-10 minutes Temps équipe (discussion, priorisation, planif de release....)

Itérations 10 minutes X 5 (50 minutes)**Debriefing** (15 minutes)**Backlog :**

	Complexité	Valeur Métier	Ratio
Épouvantail	1	50	50
Bordures de jardin	3	100	33
Barbecue en dur	5	150	30
Poulailler	3	200	67
Bassin	5	200	40
Moulins à vent décoratifs	0,5	250	500
Nichoir à oiseaux	0,5	300	600
Fleurs	0,5	300	600
Réserve d'eau	2	300	150
Éolienne pour électricité	20	350	18
Palissade (kiwis, grimpantes)	2	350	175
Serre	20	400	20
Toilettes sèches	3	480	160
Jeux enfants	5	500	100
Tonnelle	5	500	100
Table Chaises	5	600	120
Gros arbre fruitier	2	650	325
Haie Bocagère	8	680	85
Portillon	3	700	233
Clôture	8	700	88
Allée de circulation	2	800	400
Pompe Electrique	13	830	64
Composteur bois 3 m3	2	850	425
Cabane de jardin	13	900	69
Puits (!! Obligatoire !!)	20	1000	50
Pétanque	5	800	160
Ruche	3	500	167
Clapiers	3	50	
MAX	158,5	13340	

Attention :

Les Post-it : Petanque, Ruche et Clapiers ne sont pas donnés au départ mais au fil du jeu

avec les évènements concernés.

Découpages potentiels :

Si une équipe se pose la question du découpage, on peut suggérer les découpages suivants :

Puits (20 – 1000)

- Forage (13- 700)
- Margelle (8 - 300)

Serre (20 – 400)

- Structure bâchée (13 250)
- Panneaux verre (8 – 150)

Eolienne (20 – 350)

- Structure (13 – 100)
- Système électrique (8 – 250)

Dépendances

Le pompe électrique ne peut être exploitée que si l'éolienne est en place.

Déroulement du jeu

Vocabulaire :

Villageois	(=> Utilisateurs)
Jardiniers	(=> Développeurs / réalisateurs)
Popularité	(=> valeur Métier)
Vélocité	(=> vitesse)
Semaine	(=> sprint)
Mise à disposition	(=> Mise en Production)
PO	(=> PO)

INTRODUCTION

Le challenge se joue entre 2 villages : **VELRANS** et **LONGEVERNE** (ref : « La Guerre des Boutons »).

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 ?

Ici, la valeur métier est donc l'attrait/la popularité des réalisations pour les villageois qui se

transformera à terme en fréquentation .

Le challenge se déroule sur 5 semaines (5 X 1 semaine) pendant lesquelles les jardiniers et le Product Owner devront obtenir le maximum de popularité pour leur jardin. L'équipe qui au bout des 5 semaines a cumulé le plus de popularité pour son jardin emporte donc le challenge.

Les rôles

Les participants sont répartis en 2 équipes : l'équipe Product Owner des Velrans, l'équipe **Product Owner** de Longeverne. Sur un projet Scrum, le rôle de PO est la plupart du temps assuré par une personne unique, mais ce jeu propose de réfléchir en équipe sur les décisions que le Product Owner doit prendre habituellement seul.

L'ambassadeur : si le Product Owner doit tenter d'obtenir l'adhésion des futurs utilisateurs, la force de ce rôle tient en particulier sur sa légitimité à prendre les décisions finales. Il tient compte des préoccupations des différentes parties prenantes, certes, mais il tranche pour que le projet avance. Pour retrouver cette fluidité, nous nommons un ambassadeur par équipe qui portera la parole de l'équipe PO à la fin des temps impartis.

Le facilitateur représente « le reste du monde » (Habitants, Équipe de jardiniers, facilitateur, ...). 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).

Le comptable : il sera chargé de la comptabilisation des points et la mise à jour du graphique de popularité à la fin de chaque semaine.

Vous avez rencontré les habitants, échangé avec l'équipe de jardiniers... vous avez donc une liste de réalisations (*backlog*) avec un indice d'effort (de 0,5 à 20) et des points de popularité (*valeur métier*).

Mise à disposition

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. À chaque mise à disposition, toutes les réalisations effectuées deviennent utilisables, et leur popularité est comptabilisée.

Règle d'augmentation de la 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 du sprint précédent.

Aléas

Des événements interviendront et nécessiteront des réactions, des décisions.

La « vitesse » estimée par les jardiniers est de **20**. Elle sera réestimée à la fin de chaque semaine en fonction des points d'efforts effectivement réalisés.

CONSTITUTION DU BACKLOG

Prenez connaissance des réalisations, et priorisez-les en fonction des valeurs de popularité et d'effort.

DÉROULEMENT DES SEMAINES

Le jeu se déroule sur 5 semaines ponctuées d'événements. Chaque semaine se déroule selon la séquence suivante :

- Planification de sprint : les équipes remplissent la colonne du sprint suivant avec les réalisations à effectuer dans la limite de la vitesse estimée
- Réalisation (peut donner lieu à événement, sinon ce temps est quasi nul)
- Tirage au sort de la variation de vitesse
- Revue de sprint : les équipes surlignent ce qui est réalisé sur leur représentation de jardin, et calculent leur score.

Les événements

Chaque événement est présenté sur une carte fournie avec les supports de jeu (cf. cartes-evenements.pdf). Il est donné à l'ambassadeur qui le lit au reste de l'équipe. Ci-après, les événements et leurs conséquences sur le déroulement du jeu :

SEMAINE 1

Phase	Évènement	Conséquence
Réalisation	L'équipe a pris de l'avance « <i>L' équipe de jardiniers est super motivée, les jeunes ont vite appris. »</i>	+5 de vélocité. Les équipes doivent ajouter une ou des réalisations pour 5 points. Si une mise à disposition a été planifiée, elle est déjà effectuée et n'inclura pas les ajouts. La vélocité prévisionnelle des sprints suivants passe à 25. On ne tirera pas au sort une carte de vélocité pour ce premier sprint.

SEMAINE 2

Attention : vélocité estimée à 20+5, tirage de la vélocité juste avant chaque revue à partir de cette semaine.

Phase	Évènement	Conséquence
Planification	Story technique « <i>Lors de la planification, l'équipe de jardiniers propose d'assécher l'entrée du jardin pour faciliter l'accès des véhicules et des jardiniers. »</i>	Cette réalisation coûte 4 pour un gain de 2 points par sprint à partir du suivant avec ou sans Mise à Disposition. Cette info n'est à fournir à chaque équipe que si celle-ci pose explicitement la question aux jardiniers.
Revue	Anomalie mineure « <i>Lors de la visite hebdomadaire du jardin, les habitants, bien qu'ils admettent son utilisabilité, sont déçus par une des réalisations de la semaine. »</i> Note : <i>le facilitateur doit repérer une réalisation qui s'y prête et inventer l'anomalie en question. Exemple : « Sympa le cœur creusé dans la porte des WC, mais on peut voir la tête des gens qui sont au petit coin ! »</i>	Si l'équipe de PO tient compte de l'anomalie (ajout d'une correction soumise à estimation des jardiniers) : on compte -200 points en valeur métier sur le sprint courant. Le correctif coûte 2 et rapporte 200. Si l'équipe PO ignore l'anomalie, on compte -200 points en valeur métier sur le sprint courant. À la fin du sprint suivant, 500 points seront retirés à la valeur métier. Explication : <i>le manque d'exigence du PO a fait que l'équipe a été moins attentive à l'adéquation de ses réalisations à l'usage qui en sera fait.</i>

SEMAINE 3

Attention : 500 points à retirer lors de la revue si mauvais choix fait en sprint 2.

Phase	Évènement	Conséquence
Planification	<p>Nouvelles fonctionnalités « <i>Le club de pétanque et l'association des apiculteurs réclament respectivement un terrain de boules et un espace pour installer des ruches. Leurs adhérents sont de nouveaux "clients" pour le jardin. »</i> Note : on peut donner les Post-it des réalisations associées aux équipes (les préparer à l'avance dans ce cas).</p>	<p>carte « Pétanque » (effort : 5 – Valeur Métier : 800) carte « Ruche » (effort : 3 – Valeur Métier : 500) Elles sont avantageuses et devraient donc être priorisées par les équipes. Elles illustrent la réactivité au changement nécessaire d'un bon PO.</p>
Planification	<p>Demande impromptue « <i>Un jardinier vous signale qu'un élu influant lui a fait savoir pendant le weekend que les habitants ne rejoindraient jamais le jardin si un barbecue n'y était pas installé. »</i> <i>Exemple : la femme du maire, ça fonctionne bien.</i></p>	<p>Le barbecue a un faible rapport Vm / effort et donc le prioriser est en soit pénalisant. De plus, si l'équipe la priorise dès cette planification, en fin de sprint on ajoute la story CLAPIER qui a peu de valeur au début du backlog de sprint ... arbitrairement. Les 3 derniers points à la fin du backlog de sprint ne sont pas traités (si le sprint a été « rempli »).</p> <p><i>Explication : puisque, apparemment, ce n'est plus le PO qui décide, les jardiniers ont écouté la femme du maire qui, en visite sur le jardin a dit que des clapiers, ça ferait plaisir à ses petits enfants.</i></p>

SEMAINE 4

Phase	Évènement	Conséquence
Réalisation	<p>Problème technique <i>« Les jardiniers vous signalent que suite à un problème technique, la plus grosse réalisation de la semaine va prendre 2 fois plus de temps que prévu. »</i></p>	<p>Les points d'effort sont doublés pour la plus grosse réalisation.</p> <p><i>Explication : (à aborder en debrief) on a intérêt à ne pas embarquer de trop grosse réalisation dans une semaine pour diminuer les risques. Le découpage est un bon moyen pour répondre à ce problème.</i></p>
Revue	<p>Anomalie majeure <i>«Lors de la visite hebdomadaire du jardin, les habitants mettent le doigt sur un gros problème concernant votre réalisation de plus petite valeur métier. »</i></p> <p>Note : le facilitateur doit repérer la réalisation et inventer l'anomalie en question. Exemple : <i>« La pompe électrique se bloque au bout de 5 litres de pompage »</i></p>	<p>Si la réalisation est invalidée par le PO, il reste 1 point pour la terminer sur la semaine suivante. S'il ne fait rien ou s'il l'accepte en mettant une correction d'anomalie au sprint suivant, la valeur métier de cette réalisation est nulle pour ce sprint et la valeur métier du sprint suivant est réduite de 25 %.</p> <p><i>Explication : le manque d'exigence du PO a fait que l'équipe a été moins attentive à la qualité de ses réalisations.</i></p>

SEMAINE 5

Pas d'évènement sur ce dernier sprint, excepté le tirage de vélocité. Pour ce dernier sprint, la stratégie de mise à dispo est primordiale (certaines équipes prévoient par exemple une mise à disposition intermédiaire pour sécuriser la livraison finale).

RÉSULTAT FINAL

Note : si certaines équipes ont été attentives à la stratégie de zone (exemple : obtenir rapidement une zone de détente sympa pour attirer les familles), on peut accorder des points de popularité supplémentaires pour valoriser ce que tout PO devrait faire.

Qui l'a emporté ? Velrans ou Longeverne ?

DEBRIEFING

Facilitateurs, le debriefing vous appartient, voici cependant quelques pistes pour vous y aider :

Quelle impression générale des participants ?

Ceux qui ont eu à jouer le rôle de PO sur des projets ont-ils retrouvé ce qu'ils ont vécu dans le jeu ? Revenir sur les événements marquants. Sont-ils réalistes ? Les conséquences sont-elles justifiées ?

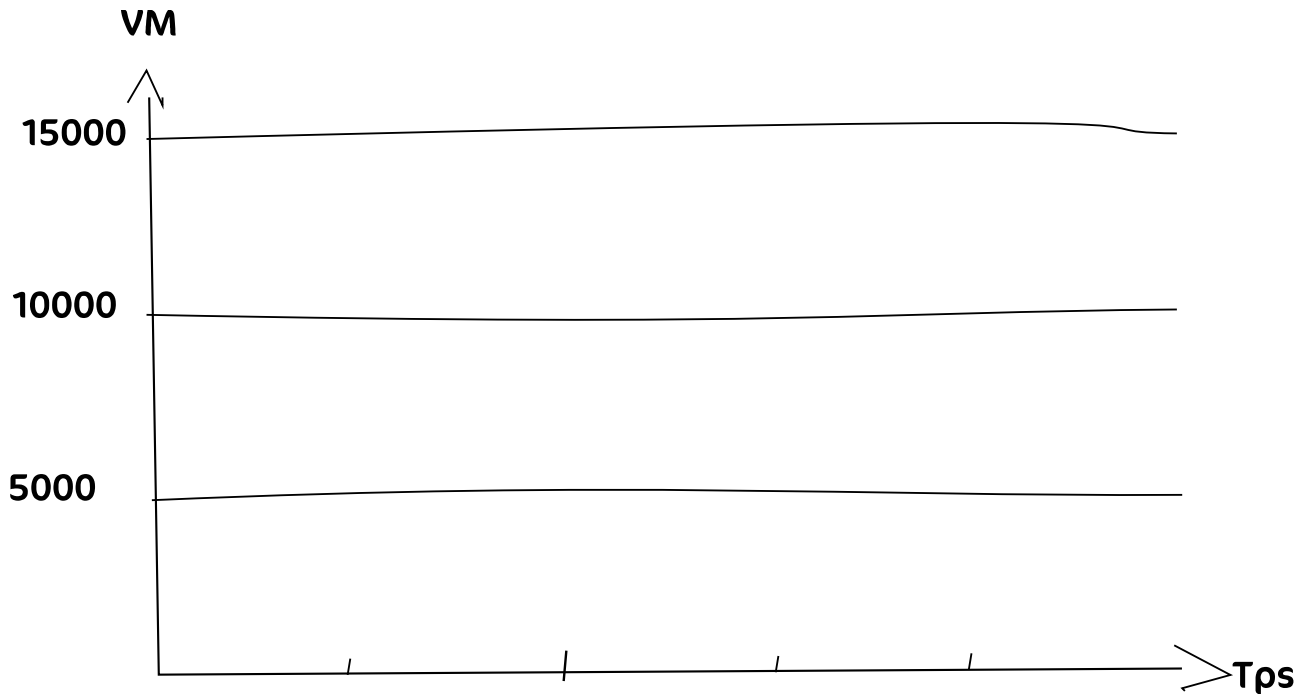
Quid du découpage ?

Les équipes ont-elles été attentives à concevoir des tous cohérents ? Pourquoi ? Quel en aurait été la conséquence ?

À quels autres types d'aléas le PO doit-il faire face dans un projet agile ?

ANNEXE : Les affichages

Ils sont à produire à la main en préparation de l'atelier. Une grille pour faciliter la comptabilisation de la valeur métier est fournie dans les supports du jeu.



Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3	Sprint 4	Sprint 5