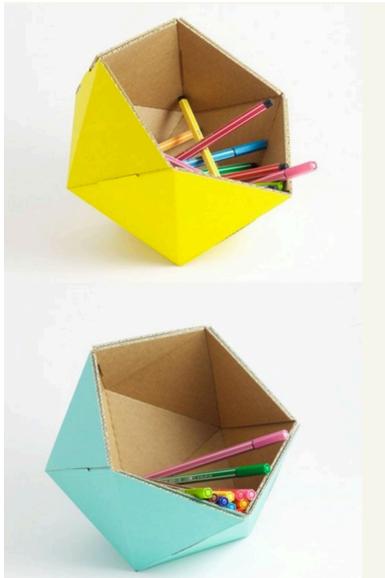


# Lego for Scrum

## Scrum City



# Introduction

- Jeu créé par Alexey Krivitsky en 2009
- Une bonne illustration de l'Esprit Agile, des valeurs de l'Agilité : interactions, collaboration, auto-organisation, simplicité, feedback, ...
- Initiation à la méthode SCRUM

# Objectif de l'atelier

- Vous, développeurs, allez expérimenter :
  - la **construction** itérative et incrémentale,
  - la **coordination** et la **communication** au sein d'une équipe soumise à un rythme de travail soutenu,
  - et l'importance capitale de la conception **avec le Product Owner** et de son feedback
    - C'est moi

Inputs from Customers, Team, Managers, Execs



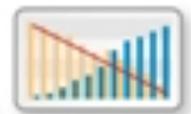
Product Owner



The Team



Scrum Master



Daily Standup Meeting

24 Hour Sprint

1-4 Week Sprint



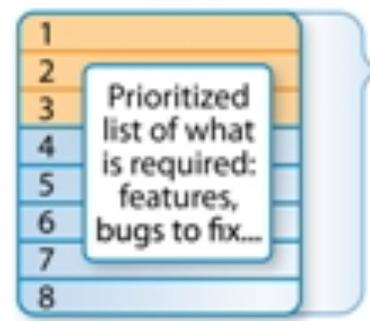
Sprint Review



Finished Work



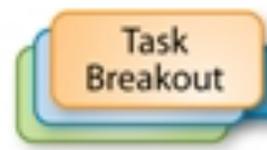
Sprint Retrospective



Product Backlog

Team selects starting at top as much as it can commit to deliver by end of Sprint

Sprint Planning Meeting



Sprint Backlog

Sprint end date and team deliverable do not change



# 1

## Organiser les équipes (4-5 personnes)

- Pas de concurrence : **collaboration**
- Préparer la salle en **îlots de production**
- Vous aurez à définir votre mode de fonctionnement :
  - **Auto-organisation**



**3MN**

2

Explication du processus



**3MN**

# Déroulement

- Des équipes **collaborent** pour construire UN produit (la ville)
- Ressources **communes** (legos) et propres (stylos, feuilles, ...)
- 4 sprints de 7' chacun
- On **progresses** entre chaque sprint
- Présence du **Product Owner** à 100%
- En cours de sprint, le PO doit **valider** l'incrément de produit **avant qu'il soit livré**

# Ma **vision** de la ville



# Vision

- ~~Un centre ville dynamique~~
  - Commerces, écoles, bureaux
- ~~Un quartier résidentiel~~
  - Maisons, immeubles
- Ville propre
- Quartiers mixtes
  - écoles, bureaux + habitations
- Grosses infrastructures éloignées
  - Supermarché, téléphérique

# 3

## Construction du **Backlog**



# Backlog de Produit

27 User Stories :

- **Ecole primaire**
- **Mairie** (avec un balcon pour les discours)
- **Statue** à mon effigie
- **Eglise**
- Un **parc**
- **Supermarché**
- Des **habitations**
- Un **pont**
- Des Pistes **cyclables**
- Des **Arrêts de Bus** (5, dont 2 abris avec un toit)
- **Garage à vélo**
- **Cinéma**
- Un **téléphérique** (pour accéder au sommet de la montagne)

# Backlog

- La liste des US est exposée
- Leur **importance** pour la ville a été définie par le comité d'urbanisme
  - Valeur Métier : entre 5 et 100
- Quelques tests d'acceptation sont mentionnés
- **Ressources**
  - Nappe de papier, feutres
  - Les briques LEGO
  - Tout autre objet à votre disposition

# Backlog Produit (suite)

- **Placer les user stories (items) sur une table, bien lisibles**

**TOTAL DE LA VALEUR DU PROJET ?**



**1 MN**

# 4

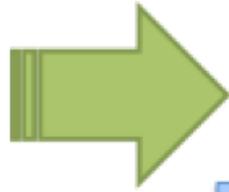
## Estimation **de l'effort** de réalisation

Il s'agit d'estimer **l'effort de réalisation** requis pour chaque item, avec les outils à disposition (feutres, lego, etc.)

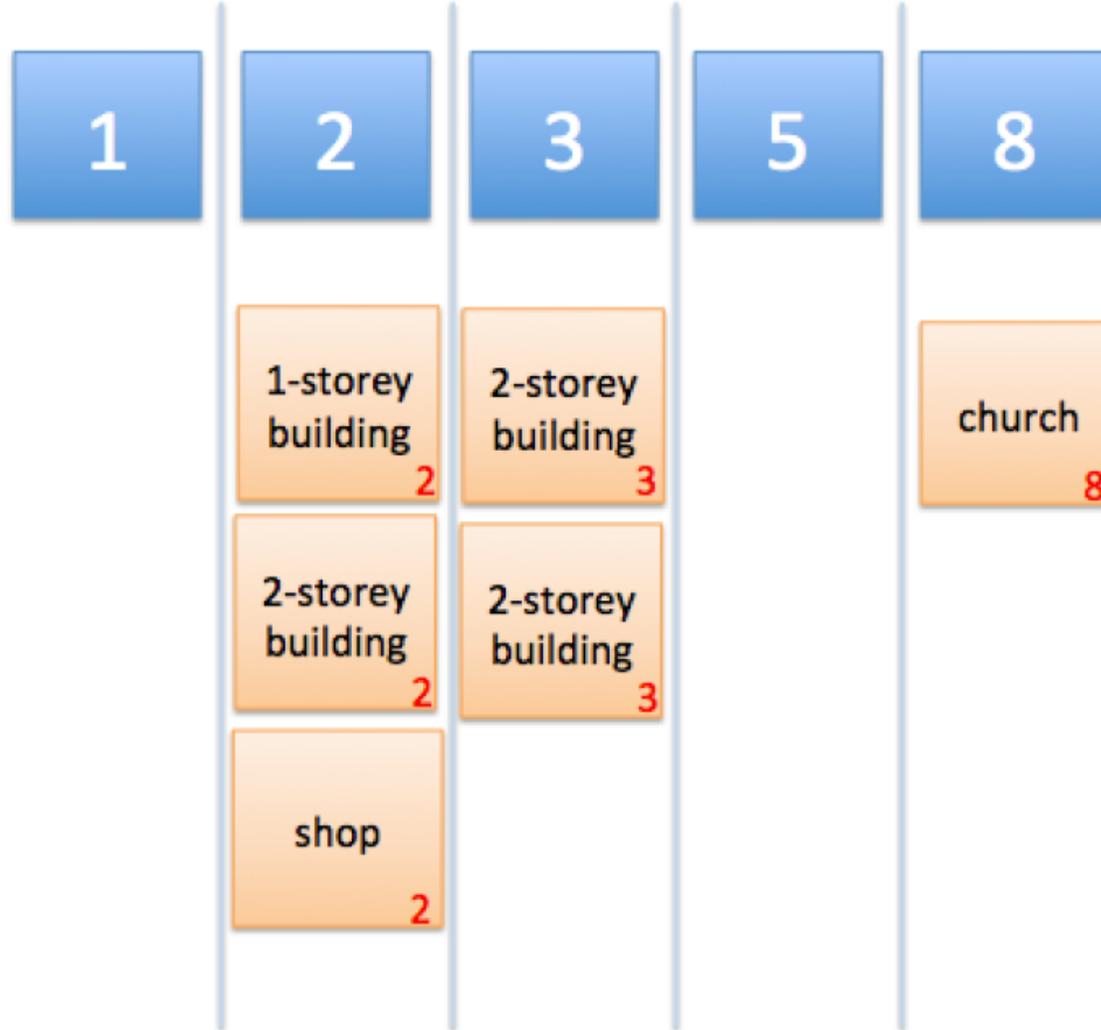
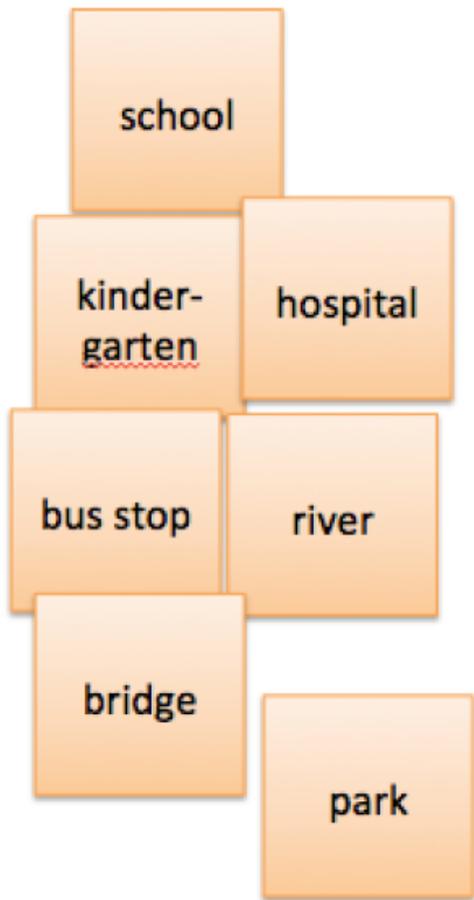
# Questions à se poser

- Combien de temps cet item demandera pour être *réalisé* ?
- Combien de temps cet item demandera pour être *vérifié* ?
- Dépendance entre les items ?
  - Item dépendant → Risque accru de non maîtrise, prévoir plus de marge pour la réalisation
  - Découper l'US en items plus petits, réutilisables
    - Ex. un étage d'immeuble, un toit, un arbre

# BACKLOG



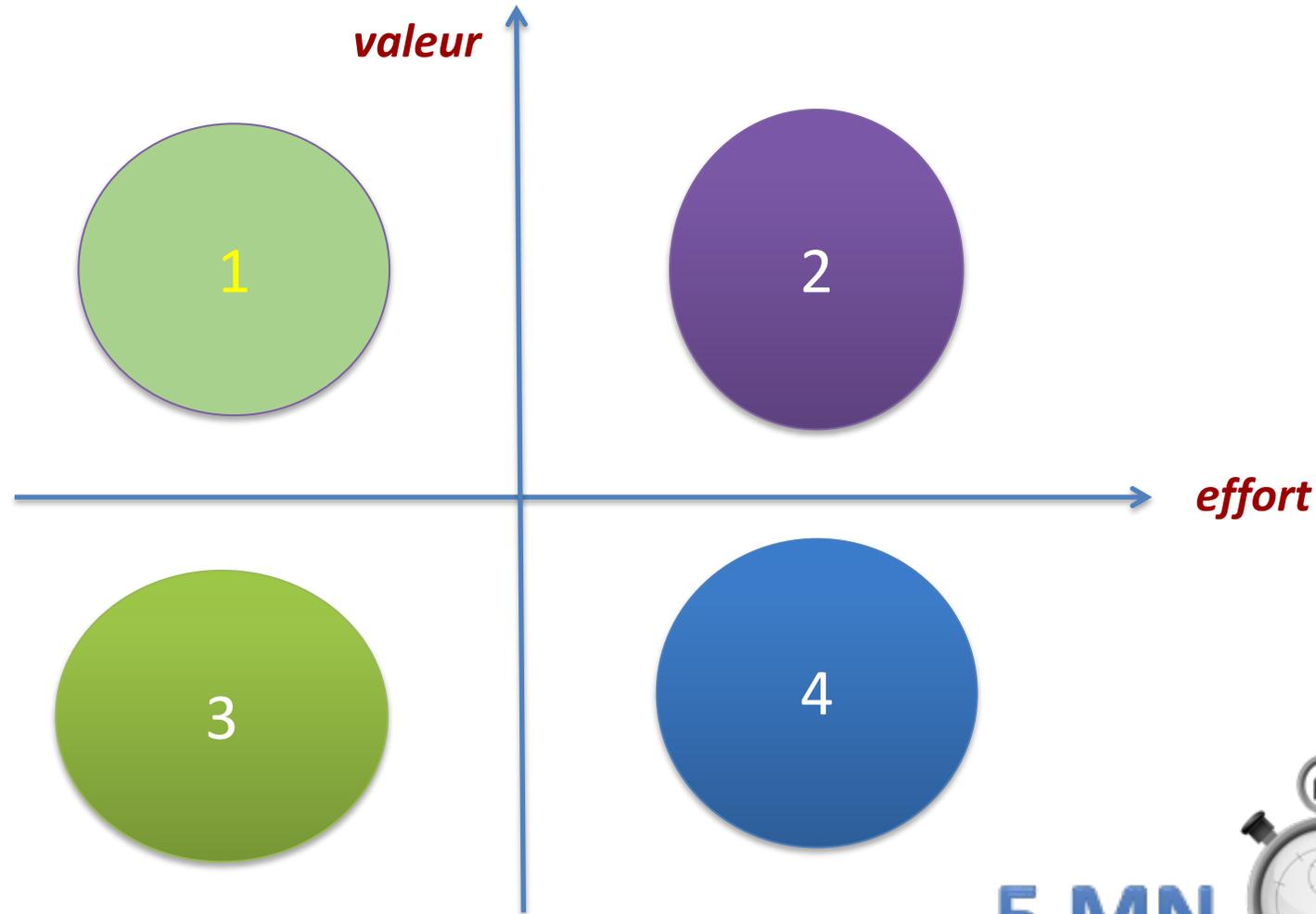
# COLONNES de FIBONACCI



10 MN

TOTAL DES POINTS d'EFFORT ?

# Hiérarchisation du Backlog



➔ Placer les User dans l'ordre dans le backlog

# Préparation des taskboard

- Un *taskboard* fourni par équipe
- Placer les Stories dessus

+ un **Burndown Chart** global

Visible de tous

(*construit par moi*)

US du Backlog

Tâches qui seront  
identifiées lors  
planif

Story	To Do	In Process	To Verify	Done	
As a user, I... 8 points	Code the... 9 Code the... 2 Test the... 8	Test the... 8 Code the... 8 Test the... 4	Code the... DC 4 Test the... SC 8	Test the... SC 6	Code the... D Test the... SC Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6
As a user, I... 5 points	Code the... 8 Code the... 4	Test the... 8 Code the... 6	Code the... DC 8		Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6

# Charte de collaboration

Je suis le principal client du produit :  
**c'est MA ville**

Je serai **impliquée** dans le processus de développement en étant  
**disponible** pour **répondre aux questions** et **fournir mes**  
**feedbacks**

En contrepartie, vous respectez les **consignes (règles, durées)**

# Sprint 1

Planification de Sprint	5 MN
Sprint	7 MN
Revue de sprint	3 MN
Rétrospective d'une équipe	2 MN
Rétrospective des autres équipes	2 MN



5

# Planning Game

# Planification du Sprint#1

- Chaque équipe choisit des Users Stories qu'elle pense pouvoir effectuer sur l'itération
  - Pas trop peu (pas sérieux, le Client va rigoler)
  - Pas trop (risque de déception, le Client peut s'en aller)
- LANCEZ\_VOUS !
  - Par toute l'équipe
  - Découpe éventuelle en tâches
- On note : les **nb de points d'efforts prévus** sur le taskboard



**5 MN**



# PLANNING WALL

	Team A	Team B	Team C
sprint #1	planned: actual:	planned: actual:	planned: actual:
sprint #2	planned: actual:	planned: actual:	planned: actual:
sprint #3	planned: actual:	planned: actual:	planned: actual:

5

# 1<sup>er</sup> SPRINT

Go !

7 MN



5

# REVUE SPRINT

2 MN



Revue de sprint



**Elle est où ma ville ?**

Je montre un plan  
de ville avec ce que  
je veux...

Qu'apprenez-vous  
en voyant ça ?

Façades OK



# Rétrospective

- Une équipe au tableau !
- L'équipe analyse :
  - ce qui a bien marché,
  - ce qui n'a pas fonctionné
- Elle identifie un objectif et une action à essayer sur le sprint suivant

2 MN



# Rétrospective (2)

- Idem pour les autres équipes
- Analyser :
  - ce qui a bien marché,
  - ce qui n'a pas fonctionné
- Identifier un objectif et une action à essayer sur le sprint suivant

**2 MN**



# Sprint 2



**Planification de Sprint**

**3 MN**

**Sprint**

**7 MN**

**Revue de sprint**

**4 MN**

**Rétrospective**

**2 MN**

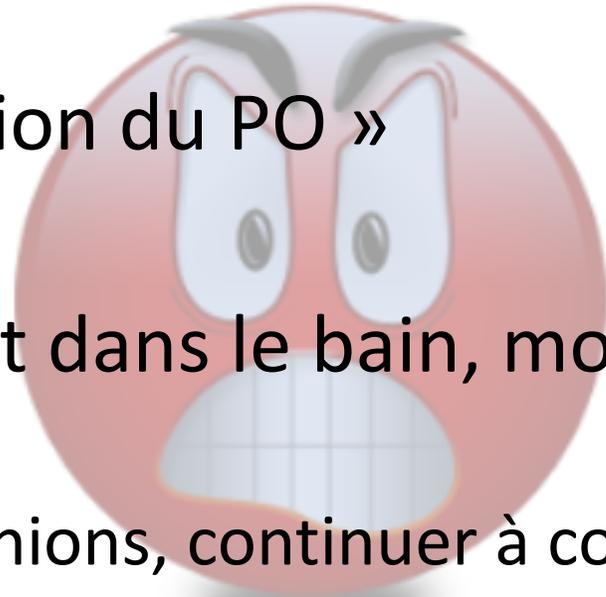
Revue de sprint



**Respect des consignes ?**

# Respect des consignes ?

- « Ne prendre que les items en cours, rapporter ceux abandonnés »
- « Attendre la validation du PO »
- **Plus on est stressé** et dans le bain, moins on respecte les consignes...
  - (ne pas aller aux réunions, continuer à coder...)
- Or le **respect de phases** dans un collectif est primordial
  - cadre important pour que l'équipe soit stable et avance



5

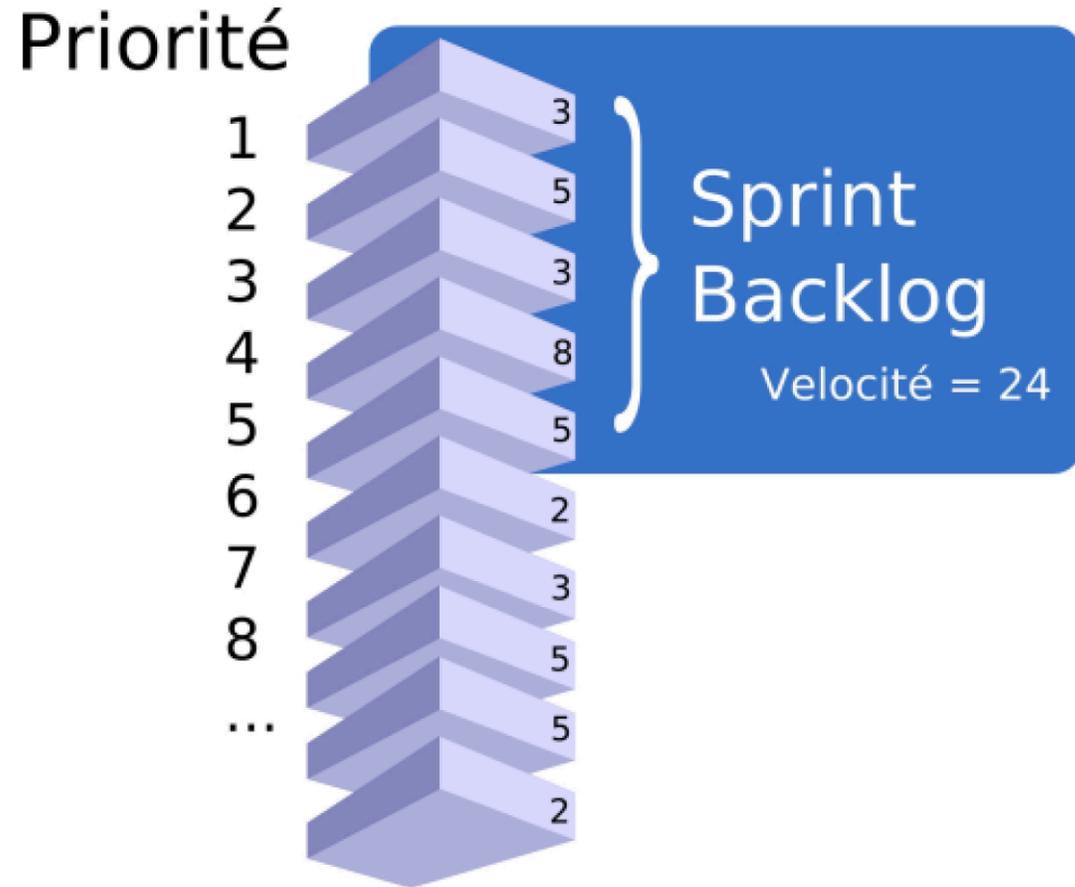
# REVUE SPRINT

2 MN

Noter le nb de points d'efforts réalisés (validés)



→ Calcule de la **vélocité** de l'équipe, à noter sur le taskboard



# Sprint 3



**Planification**

**3 MN**

**Sprint**

**7 MN**

**Revue de sprint**

**4 MN**

**Rétrospective**

**2 MN**

Test unitaire ? Test d'intégration ?



# Sprint 4



**Planification**

**3 MN**

**Sprint**

**7 MN**

**Revue de sprint**

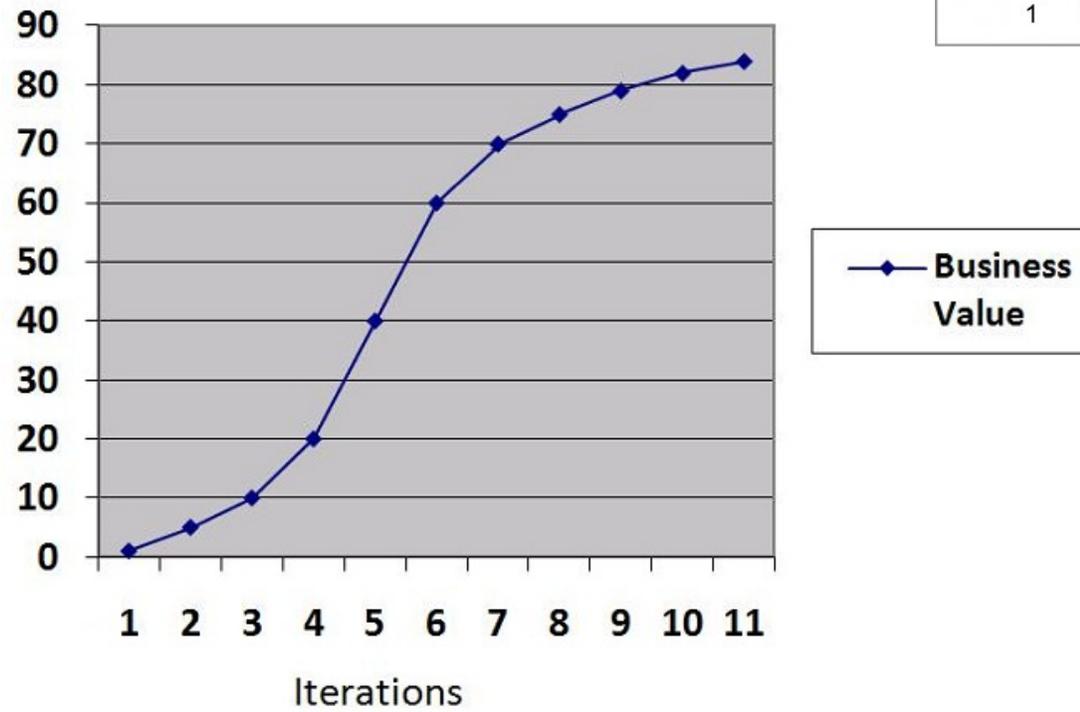
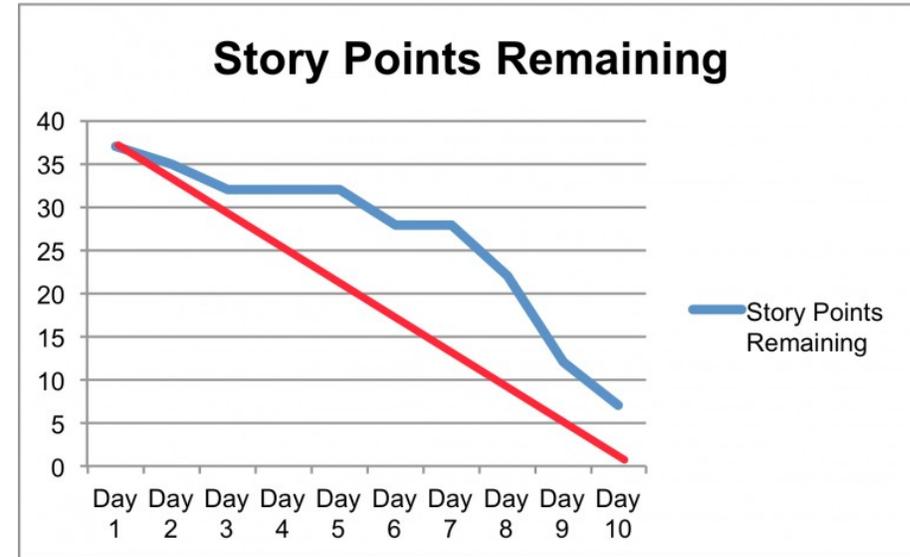
**4 MN**

**Rétrospective**

**2 MN**

# DEBRIEF

- Burndown chart
- Courbe de valeurs
- Vitesse
- Rétrospectives
- Time boxing



# Debrief SCRUM

→ Dans ma boîte mail avant **ce soir** !

1. Qu'avez-vous **observé** ?
2. Qu'avez-vous **ressenti** pendant les itérations ?
3. Quel a été le rôle du **Product Owner** ?
4. Que faire quand il n'est pas disponible ?
5. Comment s'est passée la **communication** dans l'équipe ?
6. Vos **estimations** étaient-elles bonnes ?
7. Comment se sont déroulées les **rétrospectives** dans l'équipe ?
  
8. Que se serait-il passé si on avait construit la ville **en 3x7'** ?
9. Qu'apporte le management **visuel** ?
10. Que referiez-vous **différemment** si on rejouait l'atelier ?
11. En final, qu'avez-vous **appris** ?

