

PRÉFACE

POURQUOI UNE SIMULATION LEGO ?

REMERCIEMENTS

VERSION ACTUELLE

TYPE DE LICENCE POUR CETTE OEUVRE

COMMUNAUTÉ WEB ET PROJET DE TRADUCTION

LE JEU

DURÉE, TAILLE DU GROUPE, MATÉRIEL

RÔLES

Product Owner

Scrum Masters

Membres de l'Équipe

Testeurs – Rôle Optionnel

Ne distribuez pas de rôles d'Observateurs

QUOI OBSERVER

Comportements

Styles de Communication

Processus Interrompu

ÉTAPES DU JEU

AVANT LE JEU : Organisation des Équipes

AVANT LE JEU : Définition du Projet

AVANT LE JEU : Construction du Backlog

AVANT LE JEU : Estimation

La technique la plus rapide – estimer la taille selon les couloirs

Planning poker avec plusieurs équipes

JEU : Planification du Sprint

JEU : Sprint

JEU : Revue

JEU : Cycle des Versions

APRÈS LE JEU : Débriefing

VARIANTES

Ajout de Fluctuations

Scrum à l'échelle

Vous avez des variantes ? Faites-les nous connaître

MERCI !

PRÉFACE

POURQUOI UNE SIMULATION LEGO ?

Au cours des deux dernières années, j'ai assuré une dizaine de formations Scrum, certifiantes ou non. Toutes ces formations comportaient différents types de simulation, mais j'ai toujours pressenti qu'il devait en exister de meilleures.

Je recense ci-dessous les fonctionnalités minimales que devraient, à mon avis, comporter un jeu sur Scrum.

1. DES BACKLOGS OUVERTS QUI FAVORISENT LES IDÉES plutôt que DES INSTRUCTIONS DÉTAILLÉES À SUIVRE

Nous souhaitons démarrer le jeu avec un backlog ouvert, c'est-à-dire qui invite le client et les équipes à collaborer.

Les Backlogs peuvent être préparés par les formateurs, mais ils ne doivent pas être figés et trop précis comme "faites ceci, puis cela". Cela ressemblerait au "bon vieux" commande et contrôle.

Nous souhaitons enseigner et démontrer un type de relations totalement différentes entre les clients et les équipes.

2. UN DÉVELOPPEMENT DE PRODUIT RÉFLÉCHI plutôt que UNE SÉRIE DE TÂCHES À ACCOMPLIR

Nous souhaitons enseigner le développement de produits, et non le micromanagement au niveau de chaque tâche.

Les backlogs ou les instructions ne doivent donc pas être composés d'une série de tâches, mais plutôt être représentatifs de la vision d'un produit... une grande chose que les équipes auront à construire.

3. DES ÉQUIPES QUI COLLABORENT VERS UN SUCCÈS COMMUN plutôt que UNE COMPÉTITION POUR LE MEILLEUR SCORE

Le jeu doit pouvoir être mis à l'échelle pour gérer des classes de 20 personnes voire plus... qui seront bien entendu découpées en équipes. Ceci doit être utilisé comme une opportunité de croiser la collaboration des compétences entre les équipes.

Cela doit être fait de façon délibérée, car sans instruction, il est naturel que les équipes commencent à rivaliser.

4. DES MÉTRIQUES POUR ÉVALUER LES BÉNÉFICES DE L'AGILITÉ plutôt que DES CHIFFRES DEMANDÉS PAR LES FORMATEURS

Toutes les métriques que les formateurs demandent aux participants de récupérer doivent clairement avoir un bénéfice pour les équipes, puisque les jeux leur apprennent à s'approprier leurs processus.

5. DES AMÉLIORATIONS CONTINUES plutôt que GAGNER OU PERDRE LE JEU EN UN COUP

Le jeu doit être conçu de telle manière que les équipes soient amenées à essayer plusieurs fois. Chaque session génère des leçons apprises et les aide à découvrir de meilleurs processus.

REMERCIEMENTS

Début 2009, Mykola Gurov m'a fait prendre conscience du potentiel des LEGOS en tant que "API"¹ pour des simulations de développement de produits.

Plus tard cette année-là, j'ai créé une première version du jeu que j'ai baptisé "LEGO pour une simulation SCRUM"² après avoir échangé des idées avec William Wake, Jurgen De Smet, Yves Hanouille et Xavier Quesada Allue.

Depuis la première publication sur le site de la Scrum Alliance, j'ai reçu des dizaines d'emails d'appréciation de ce travail. J'en profite donc maintenant, à mon tour, pour remercier toutes ces personnes qui m'ont contacté pour partager leurs idées et leurs expériences des simulations :

Gerry Kirk, Tim Yevgrashyn, Steve Rogalsky, Andriy Yevtushenko, Geoff Watts, Laurent Godé, Radu Davidescu, Martine Devos, Jo Newcombe Cook, Jakob Frandsen Martin Muntzing, Ola Ellnestam, Dusan Kocurek, Danny (Danko) Kovatch, Gustavo Quiroz, Jukka Lindström, Eduardo Bregaida et Nathaniel Cadwell.

Remerciements tout particulier à Robin Dymond et Sergey Dmitriev pour m'avoir laissé animer ce jeu dans leurs classes de Certified Scrum Master.

VERSION ACTUELLE

Depuis que le premier article a été publié en 2009, des dizaines de formateur ont

¹Vous n'êtes pas sûr de la définition du terme "API" ? Consultez : http://en.wikipedia.org/wiki/Application_programming_interface

²Traduction française par Fabrice Aimetti en 2011 : <http://www.fabrice-aimetti.fr/dotclear/public/traductions/LEGO-for-extended-SCRUM-simulation-FR.pdf>

essayé ce jeu. Cette version améliorée de la simulation décrite dans cet article tient compte des retours et des observations effectués.

TYPE DE LICENCE POUR CETTE OEUVRE

La présente oeuvre est distribuée sous licence
[Creative Commons Attribution 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)



Cette licence permet aux autres de distribuer, remixer, arranger, et adapter votre oeuvre, même à des fins commerciales, tant qu'on vous accorde le mérite de la création originale en citant votre nom. C'est le contrat le plus souple proposé. Recommandé pour la dissémination et l'utilisation maximales d'oeuvres sous droit d'auteur.

COMMUNAUTÉ WEB ET PROJET DE TRADUCTION

Nous avons décidé de créer un lieu où les personnes qui souhaiteraient enseigner Scrum avec des LEGOs pourraient venir et collaborer.

www.lego4scrum.com - **Joignez-vous à la communauté et aidez-nous à passer le mot.**

L'un des projets en cours de la communauté est de traduire cet article dans les différentes langues du monde. Récupérez cette version et envisagez de nous aider. Nous apprécierons à sa juste valeur votre effort.

LE JEU

DURÉE, TAILLE DU GROUPE, MATÉRIEL

Nous avons éprouvé le jeu qui peut être adapté aux besoins particuliers des formateurs et aux différentes tailles d'audience.

La version "standard" du jeu est décrite ci-dessous mais nous vous encourageons à l'adapter à votre contexte spécifique.

Durée : entre 100 et 120 minutes

- 100 minutes - lorsque vous utilisez des techniques d'estimation rapides en équipe.
- 120 minutes - lorsque vous utilisez le planning poker ou d'autres outils d'estimation.

Taille des Groupes : entre 4 et 25 personnes

- L'idéal est d'avoir 2 à 3 équipes de 4 à 6 personnes (soit entre 8 et 18 personnes).

- Vous pouvez ajouter des Scrum Masters si vous le souhaitez.

Boîtes de LEGO : une boîte de LEGO pour une équipe de 4 à 6 personnes

- J'utilise les "Ensembles de Briques de base n°6177"³.
- On utilise 4 boîtes pour 20 personnes.

Standard : le kit de formation

- Post-its, feuilles paper-boards, marqueurs
- Cartes de Planning Poker (ou vous les faites vous-mêmes).

Disposition de la salle : une table pour chaque équipe de 4 à 6 personnes

- Un espace supplémentaire (une table ou un endroit sur le sol) pour le produit à intégrer se révèle bien pratique.

RÔLES

Product Owner

"En tant que formateur, je joue le rôle de Product Owner."

L'objectif est d'illustrer le comportement des Product Owners, ce qu'ils attendent et exigent typiquement, les comportements qu'ils apprécient ou non de la part des équipes.

Scrum Masters

Ce jeu peut être joué sans Scrum Masters dédiés.

Parfois, j'ai des Scrum Masters dans le jeu lorsque j'invite d'autres formateurs. Une variante serait de demander aux équipes d'élire les Scrum Masters.

En disposant de facilitateurs compétents jouant le rôle des Scrum Masters - constamment concentrés sur le processus - et d'un formateur dédié jouant le rôle du Métier, cela rend le jeu beaucoup plus naturel et plus facile à expérimenter.

Membres de l'Équipe

Les autres étudiants sont les membres de l'équipe.

Testeurs – Rôle Optionnel

³ Visitez la boutique LEGO en ligne : <http://shop.lego.com/fr-FR/Briques-de-base-LEGO-de-luxe-6177>

Vous pouvez avoir des testeurs dans les équipes. Leur principale responsabilité sera d'aider les équipes à documenter la validation des exigences et la conception pour réaliser les tests d'acceptation.

L'inconvénient auquel j'ai fait face est qu'au lieu de construire avec les LEGOs, les testeurs observent la qualité. Étant donné que l'objectif de ce type de jeux est d'apprendre en faisant, je pense qu'il est pertinent d'encourager tout le monde à s'engager dans le processus de construction.

Ne distribuez pas de rôles d'Observateurs

Selon moi, le jeu procure tellement de plaisir en le pratiquant que les observateurs y perdraient plus qu'ils n'y gagneraient. Sinon, je vous invite à me transmettre vos bonnes histoires sur le sujet.

QUOI OBSERVER

Comportements

D'après ce que j'ai vu, certains comportements adoptés par les gens dans les jeux sont des projections de leurs habitudes de travail. Par contre, lorsqu'ils sont soumis au stress, les gens ont tendance à revenir à leurs comportements naturels.

Ce jeu est délibérément conçu pour être *stressant*, donc de nature à faire émerger les mauvaises habitudes qui pourraient nuire à l'adoption réelle de l'Agilité. Mon objectif en tant que formateur est de les signaler au groupe et de les transformer en points d'apprentissage et en points de vigilance afin de garder un oeil dessus.

Styles de Communication

Méfiez-vous des : “managers”, “dictateurs”, “éclats de voix” et toutes autres projections. Ces choses alimenteront bien entendu le débriefing et constituent des axes de coaching personnel.

Processus Interrompu

Garder un oeil sur les parties du processus que les équipes appliquent mal.

Par exemple, lors des discussions sur les exigences, les équipes ne poseront pas assez de questions pour clarifier les choses.

Elles ont - ou auront - donc probablement le même problème dans le cas d'un projet réel.

ÉTAPES DU JEU

La simulation se décompose naturellement en trois parties : **avant le jeu, le jeu, et après le jeu** autrement dit le débriefing.

Avant le jeu :

- Organisation des équipes
- Définition du processus
- Définition du projet
- Construction du Backlog
- Estimation

Le jeu :

- Planification du Sprint
- Sprint
- Revue de Sprint

Après le jeu :

- Débriefing

AVANT LE JEU : Organisation des Équipes

Cette étape dure 5 minutes.

Il n'y a pas de raison que cette activité ne fasse pas partie du jeu, un processus d'apprentissage.

M'efforçant de démontrer l'auto-organisation, j'ai l'habitude de demander aux équipes de s'auto-organiser en groupes de 4 à 6 personnes et de s'attribuer un espace de travail.

Il s'agit d'une bonne activité d'échauffement puisqu'elle exige de bouger les tables et de les nettoyer.

AVANT LE JEU : Définition du Projet

Cette étape dure 10 minutes. Vous en êtes à 5 minutes de jeu maintenant.

En tant que formateur qui joue le rôle de Product Owner, je souhaite communiquer les messages suivants :

1. Toutes les équipes construisent un seul produit, elles ne sont pas en compétition, même si elles travaillent pour le même fournisseur.
2. Le produit est une VILLE avec certaines fonctionnalités.
3. Les pièces principales de construction sont des LEGOs, même si tout autre matériel peut être utilisé en complément.
4. Je suis le principal décideur sur le produit, il s'agit de ma ville.
5. Je serai impliqué dans le processus de développement en étant disponible pour répondre aux questions et fournir mes feedbacks.

Transmettre ces messages sous la forme d'une *charte de collaboration* me semble être une bonne méthode.

Mon objectif est de m'assurer que les équipes pratiquent Scrum en construisant les "produits" avec des briques de LEGO. Maintenant la question délicate est de savoir comment combiner les deux rôles : le Product Owner (qui n'est pas le propriétaire du processus) et le formateur (qui a un intérêt à l'exécuter avec Scrum).

J'ai essayé de traiter cette question de plusieurs manières :

1. **Changer de casquettes – expliquez les règles de Scrum à l'équipe**
Je dis explicitement lorsque je suis à un instant donné un Product Owner ou un formateur afin de ne pas créer de confusions dans l'esprit des gens.
2. **Jouer un Product Owner qui débute – laissez l'équipe vous vendre Scrum**
La plupart du temps, je joue un Product Owner qui ne sait pas grand chose sur l'Agilité ou Scrum, et après avoir présenté ma vision de la ville, je demande au reste de l'équipe de nous aider à concevoir le processus adéquat.

Personnellement, je préfère la seconde approche puisqu'elle permet d'aller plus loin dans l'apprentissage de la classe et laisse les étudiants s'imprégner des valeurs de l'Agilité en pratiquant.

AVANT LE JEU : Construction du Backlog

Cette étape dure 15 minutes. Vous en êtes à 15 minutes de jeu maintenant.

Une fois que vous avez ébauché une définition du projet et que vous vous êtes mis d'accord sur le processus, c'est le moment de communiquer sur les fonctionnalités de la ville.

Je le fais habituellement en affichant un paquet de post-its préparés à l'avance sur une feuille de paperboard.

Généralement, je dispose des éléments suivants :

- Plusieurs bâtiments sans étage (un par post-it)

- Plusieurs bâtiments à un étage
- Un magasin
- Une école
- Une église
- Un hôpital
- Une maternelle
- Un arrêt de bus
- Une intersection (qui peut être dessinée)
- Un jardin public (qui peut être dessiné)
- Une rivière (qui peut être dessinée)
- Un pont

Certains de ces éléments peuvent être dessinés sur des feuilles de paperboard et les LEGOs sont donc posés dessus.

Ici vous pouvez être créatif et faire construire quelque chose de plus divertissant qu'une ville.

Une fois, nous avons joué avec l'équipe d'une start-up, nous avons alors construit un "silicon village".

Il y a évidemment d'autres éléments qui pourront être construits, comme par exemple une salle de présentation sur l'écran d'un iPad, des tas d'espaces de travail partagés dans la ville, un bâtiment sécurisé pour les serveurs web et un monument en l'honneur d'un entrepreneur héroïque (un drôle de monument sur des rails). On s'est bien amusé !

Lorsque je présente le backlog, j'explique brièvement à quoi ressemblera selon moi chaque élément. Et j'essaye de remettre les discussions à plus tard.

AVANT LE JEU : Estimation

Cette étape dure 20 minutes. Vous en êtes à 30 minutes de jeu maintenant.

Les estimations : la partie la plus dure pour ainsi dire.

Je souhaite :

1. Abandonner les estimations (comme le recommandent les gourous agiles).
2. Les faire plus rapidement et plus simplement.
3. Passer un peu de temps à pratiquer la technique du Planning Poker.

RT @RonJeffries: "Chaque année, il y a une nouvelle technique d'estimation. La véritable approche Agile serait de jeter à la poubelle les estimations." - @agilemanager [OUI !]

Compte tenu du temps dont nous disposons, je peux décider d'utiliser soit la technique simple soit le planning poker.

La technique la plus rapide – estimer la taille selon les couloirs

J'ai appris ce terme sur le site www.theagilepirate.net. Apparemment, je le pratique d'une manière moins sophistiquée.

Je vous laisse découvrir un croquis ci-dessous.

Basé sur le principe de triangulation⁴ et d'estimation de la taille selon les couloirs⁵, nous organisons simplement les colonnes pour marquer des tailles différentes de story (1 2 3 5 8 13 si vous préférez Fibonacci, un brin de science fait toujours du bien), et demandez aux étudiants de déplacer les stories dans les colonnes qui représentent leurs tailles respectives. Nous procédons en groupes ou tous ensemble.

Cette activité peut aussi être menée silencieusement.

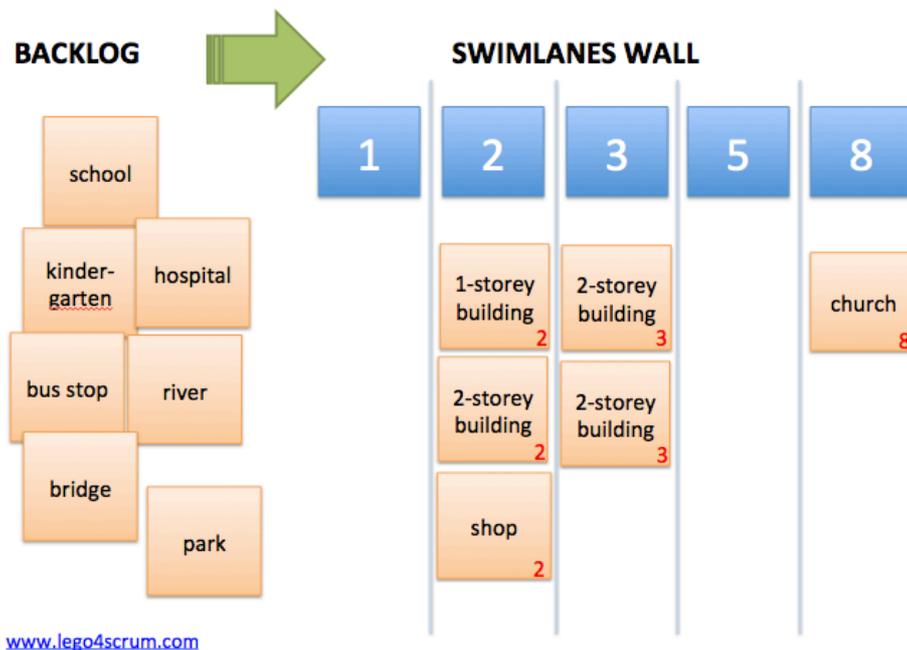


Figure 1 : Couloirs pour les estimations du groupe

Si un groupe est trop grand pour se tenir devant le tableau, je demande à chaque équipe de m'envoyer un binôme. Lorsque ce binôme a terminé, le suivant arrive et

⁴ Triangulation et autres concepts de planification et estimation Agile, par Mike Cohn <http://www.mountaingoatsoftware.com/presentations/85-an-introduction-to-agile-estimating-and-planning>

⁵ Estimation de la taille selon les couloirs – Estimation complète et rapide du Backlog <http://theagilepirate.net/archives/109>

ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait pu toucher le tableau.

Une fois terminé, je demande au groupe si c'est "assez bon" pour démarrer avec et s'il souhaite enfin faire du travail *concret*.

Planning poker avec plusieurs équipes

Exécuter une séance de planning poker⁶ avec plusieurs équipes exige de se mettre préalablement d'accord sur un échantillon avec le groupe entier.

Trouver un accord sur la taille est simple : choisissez un élément assez petit et simple, mais pas insignifiant, et affectez-lui la taille "2". Généralement les gens sont d'accord pour affecter des "2" aux bâtiments d'un étage.

Une autre approche consiste à échantillonner les stories et à procéder à une estimation en taille de t-shirt⁷ (XS, S, M, L, XL) puis à marquer toutes les stories de taille S avec un "2" et à poursuivre avec le Planning Poker.

Je voudrais partager des astuces qui m'aident à mener mes sessions de planning poker avec plusieurs équipes :

- Organisez le mur en couloirs (voir croquis ci-dessus).
- Demandez aux équipes de prendre les stories une par une pour les estimer.
- Demandez aux équipes de joindre certains détails à chaque story, liés aux questions posées au Product Owner pour améliorer la compréhension (puisque ce sera peut-être une autre équipe qui construira l'élément concerné).
- Encouragez et valorisez vraiment les membres de l'équipe qui posent des questions pour clarifier les choses, ce qui facilite l'estimation de la taille.
- Une fois estimée, une story doit être mise au mur, de telle façon que les autres équipes puisse bénéficier de cette nouvelle information.
- Lorsque c'est fait, demandez aux gens de venir près du tableau, faites un contrôle de cohérence et procédez aux changements nécessaires (selon mon expérience, les changements sont rares).

Si les équipes ne sont pas familiarisées avec le planning poker, cela vaut le coup de faire un test pour observer si la technique est correctement utilisée. Je demande généralement aux équipes d'estimer à la louche :

"Combien coûte une pinte de Guinness au Royaume-Uni ?"

⁶ Le Planning Poker a été créé par James Grening en 2002 et popularisé par Mike Cohn : http://fr.wikipedia.org/wiki/Planning_poker

⁷ Estimation en taille de T-shirt : <http://blogs.msdn.com/b/oldnewthing/archive/2009/05/12/9605143.aspx>



Cela implique de poser des questions sur le lieu et la date d'achat par exemple. Cela constitue une bonne séance d'échauffement avant d'estimer les stories.

Fait intéressant, les deux techniques, couloirs et planning poker, fournissent la précision nécessaire pour planifier la release et ceci a été prouvé par des centaines de burndowns de release.

JEU : Planification du Sprint

Vous en êtes à 50 minutes de jeu maintenant.

(Et rien n'a été construit ! Est-ce suffisant pour vous prouver que les estimations sont un gaspillage ?)

Maintenant que les stories sont estimées, vous pouvez les ramener du Mur de couloirs vers le Backlog.

Puisque nous souhaitons rendre très visible la planification du sprint, nous construisons un Mur de Planification qui regroupe tous les plannings des équipes sur tous les sprints du jeu.

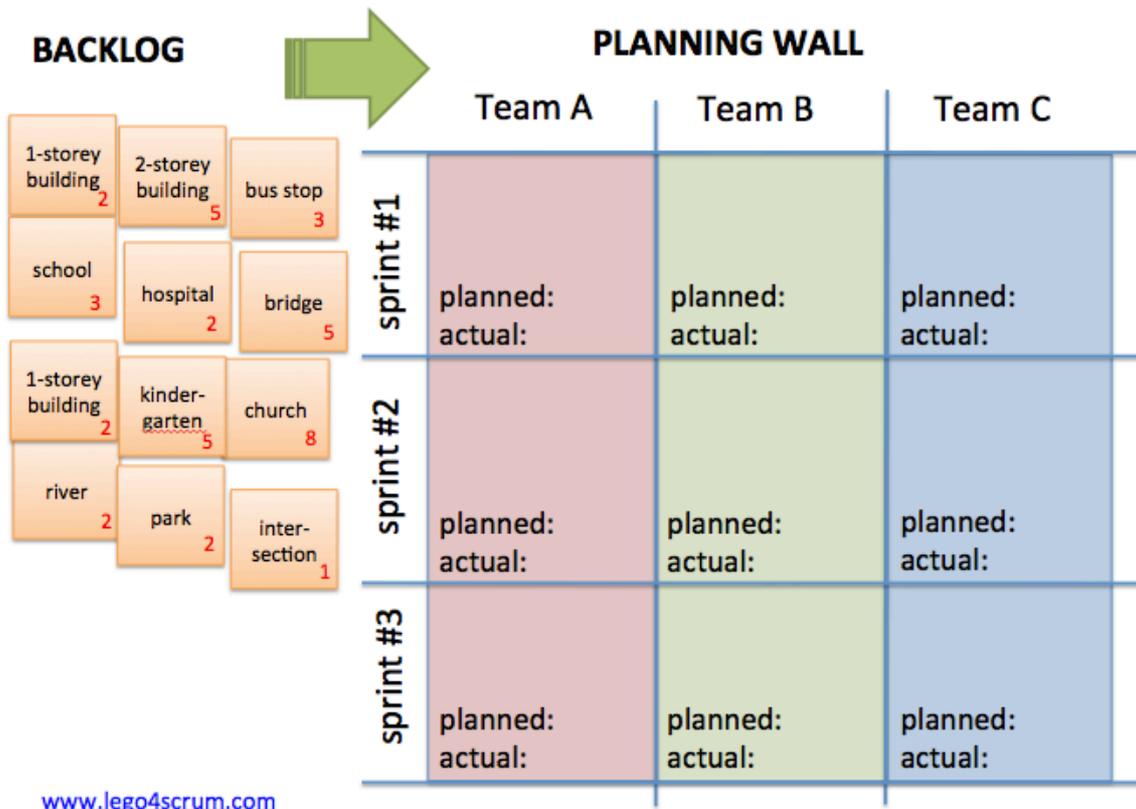


Figure 2 : Mur de Planification multi-équipes, avant la planification du sprint #1

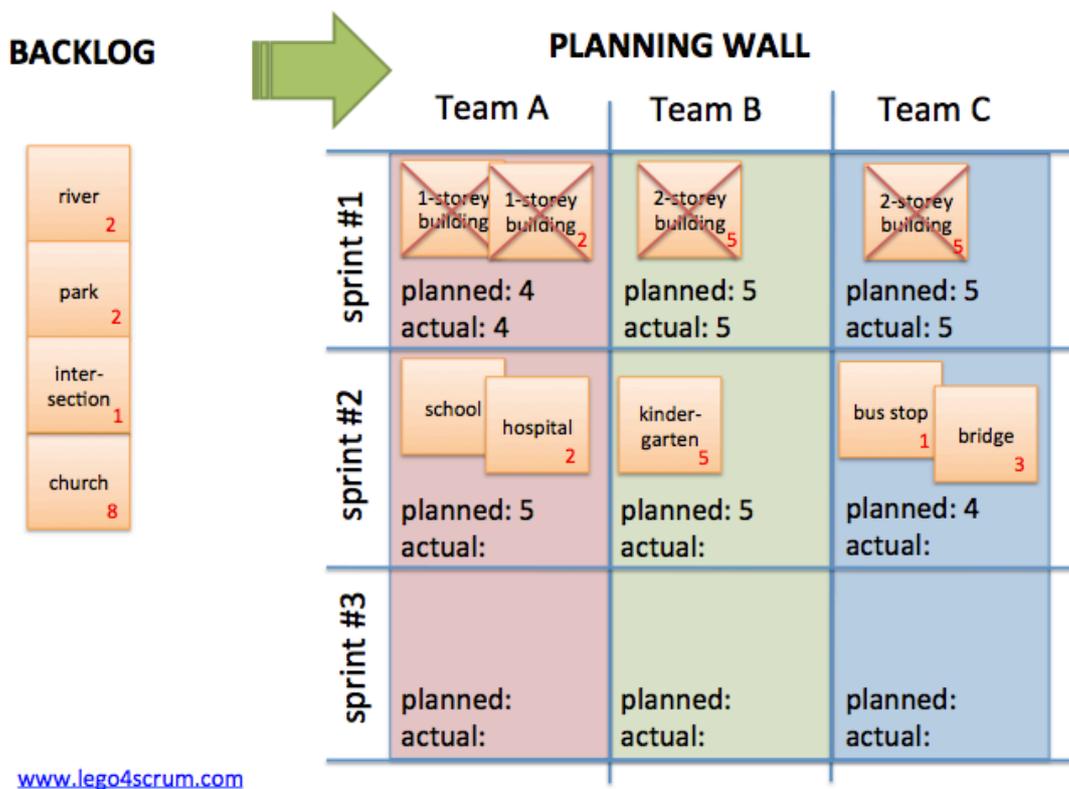


Figure 3 : Mur de Planification multi-équipes, sprint #2 en cours

Nous timeboxons l'activité de Planification du Sprint à 3 minutes en demandant aux équipes de déplacer les stories dans leurs boîtes de sprint.

Lorsque c'est fait, nous demandons aux équipes si elles se sentent suffisamment *mal* à l'aise avec leurs planifications pour essayer !

JEU : Sprint

Cette étape dure 7 minutes.

Nous privilégions des sprints de 7 minutes, ce temps est parfaitement suffisant pour construire plusieurs éléments avec plusieurs personnes qui collaborent et sans pour autant leur laisser le temps de tout parfaire.

Pour vous assurer que les étudiants sont suffisamment sous pression, nous affichons un grand chronomètre depuis un portable ou un vidéo-projecteur:



Figure 4 : un chronomètre du site www.online-stopwatch.com - les minuteriers peuvent être de formes différentes et peuvent être utilisés sans connexion à Internet.

JEU : Revue

Cette étape dure 5 minutes.

Lorsque le temps est écoulé, je m'assure que les étudiants ont vraiment arrêté de construire des choses et je pose la question : "Où est ma ville ?"

Comme cela a été observé, ce n'est qu'après le second sprint que les équipes commencent à mettre en oeuvre un déploiement continu des stories vers l'environnement de démonstration (un paperboard). Ainsi, dans la plupart des cas après le premier sprint, personne n'a encore pensé à la façon d'organiser la démonstration. Cela vous semble-t-il pareil dans la vie réelle ?

J'ai toujours eu des commentaires lors du débriefing comme quoi je joue le plus aimable et jamais vu des Product Owners. Pourtant, dans la plupart des cas, rien n'est accepté après le premier sprint, parce qu'une fois qu'on me montre les bâtiments, je "me rends compte" que :

- J'aime la symétrie.
- "Tous de la même couleur" signifie en fait "couleur unique pour les bâtiments, mais différente pour chacun."
- Les bâtiments sont soit trop petits, trop grands ou trop différents.
- Les fenêtres des différents étages ne sont pas alignées.
- <Faites votre propre raisonnement>

Les éléments non terminés retournent au Backlog sur le Mur de Planification. Le travail restant peut être ré-estimé, même si nous mettons rarement à jour les estimations.

Une fois que les stories sont acceptées, le Burndown de Release est mis à jour par un PO, qui annonce à voix haute et claire que la version doit être réalisée en trois sprints et à partir de ce moment-là il semble que nous ne serons pas en mesure d'accomplir toutes les stories.

Quelques minutes peuvent être consacrées à la rétrospective : "Comment pouvons-nous faire mieux au sprint suivant ?".

JEU : Cycle des Versions

Sans perdre trop de temps à discuter des échecs du premier sprint, qui est presque toujours une catastrophe, nous passons à la Planification du Sprint.

J'ai constaté qu'il fallait en moyenne trois sprints pour construire 80% du backlog avec le niveau de qualité attendu, le cycle complet ressemble ainsi à ce qui suit :

1. Sprint #1
 - a. Planification – 3 minutes
 - b. Sprint – 7 minutes
 - c. Revue – 5 minutes
2. Sprint #2
 - a. Planification – 3 minutes
 - b. Sprint – 7 minutes
 - c. Revue – 5 minutes
3. Sprint #3
 - a. Planification – 3 minutes

- b. Sprint – 7 minutes
- c. Revue – 5 minutes

Sous-total : 45 minutes

Puisque les préparatifs nous ont pris 1 heure (de la définition du projet à l'estimation du backlog), que les sprints nous ont pris 45 minutes, que cela prendra environ 15 minutes pour débriefer, **le jeu complet prendra 120 minutes.**

Une fois déjà pratiqué et avec l'aide de co-formateurs qui jouent le rôle de Scrum Master, le jeu peut être réalisé un peu plus rapidement.

APRÈS LE JEU : Débriefing

Il est probablement plus sage de faire une courte pause après la revue du dernier sprint et avant de débriefer, afin de calmer les émotions et avoir un repos de courte durée (vous ai-je dit que le jeu est conçu pour être fatigant ? pas seulement pour les équipes...).

Une fois réunis en cercle, nous organisons un débat animé autour des questions ouvertes suivantes :

- Qu'ont observé les étudiants ?
- Qu'est-ce-qu'on ressent lorsqu'on est dans une équipe Scrum ?
- Comment se passent les itérations courtes ?
- Les estimations étaient-elles précises (à condition que le Burndown de la Release soit disponible) ?
- Que ferions-nous différemment au départ s'ils nous étaient donné la chance de rejouer ?
- En quoi a consisté le travail du Product Owner ?
- Qu'avez-vous ressenti après le premier sprint lorsque presque tous les éléments devaient être remaniés ?
- Qu'ont fait les Scrum Masters ?
- De quelle façon votre stratégie va-t-elle changer si vous savez que le Product Owner ne sera pas disponible pendant les sprints ?
- Comment s'est passé la communication au sein de l'équipe ? Y avait-il des dépendances ? Comment ont-elles été résolues ?
- Qu'ont appris les étudiants ?

VARIANTES

Ajout de Fluctuations

De bons amis (Askhat Urazbaev et Nikita Filippov) ont conçu un jeu similaire qui inclut des fluctuations aléatoires dans la taille de l'équipe et la complexité.

Très simplement, après chaque planification de sprint et juste avant que le sprint démarre, les équipes lancent un dé qui, soit multiplie la taille estimée des stories, soit rend “malade” certains membres de l’équipe pendant le sprint alors que l’équipe doit rester engagée sur le plan du sprint.

Le thème mis en avant par ce jeu est que la collaboration dans l’équipe est essentielle pour répartir équitablement les tâches pendant les sprints même si les choses se déroulent d’une manière différente de celle planifiée au départ.

Scrum à l’échelle

J’ai réussi à dimensionner la simulation avec LEGOs pour faire participer 100 étudiants jouant dans 12 équipes construisant 4 villes simultanément. Cela nécessite quelques tonnes de LEGOs mais cela reste un excellent moyen pour démontrer Scrum à l’échelle de l’entreprise. Cela mériterait un autre article pour détailler toutes les règles et paramètres.

Vous avez des variantes ? Faites-les nous connaître

Nous souhaiterions écouter vos utilisations et vos variantes de la simulation. Nous vous invitons à nous rejoindre sur www.lego4scrum.com et à nous transmettre vos idées par mail sur info@lego4scrum.com

MERCI !



Amusez-vous bien sur vos projets !

Alexey Krivitsky
www.lego4scrum.com