

Mise en route

L'animateur se présente comme le Président de TopToys, un fabricant de jouets de premier plan. Il a embauché une série d'équipes pour développer en parallèle le prochain succès de l'entreprise dont le nom de code est "Ptérodactyl" et qui concerne la commercialisation d'un oiseau préhistorique.

Le jouet appartient à la ligne de produits "153" qui est un des fleurons de la société. Ce sont des jouets construits avec exactement 153 pièces assemblées.

Il explique que les équipes auront 4 itérations de 14 minutes pour réaliser le jouet et que l'approche suivante est fortement recommandée :

- Planification : 3 minutes
- Réalisation : 8 minutes
- Revue : 2 minutes
- Rétrospective : 1 minutes

Le président explique également, qu'il souhaite disposer d'un management visuel pour pouvoir être informé de l'avancement du projet à tout moment (ce tableau pourra se limiter au 3 colonnes "A faire", "En cours", "Terminé" et seulement indiquer l'avancement des user Story)

Le jeu démarre lorsque chaque équipe a à sa disposition une boîte de lego avec plus de 200 pièces et les User Story de la première itération.

Mécanisme

Les User Story disposent d'Acceptance Criteria incomplets dont certains ne sont pas forcément intuitifs (par exemple : le bec doit être ouvert). Et seul le facilitateur (le président) dispose de ces informations complémentaires.

Le facilitateur en donnera pas facilement les informations supplémentaires. C'est le boss et il a plutôt tendance à hurler que cela ne lui va pas plutôt qu'à passer du temps pour bien expliquer ce qu'il veut.

Une fois la réalisation terminée, le facilitateur passera voir le résultat de chaque équipe et acceptera ou refusera les User Story (sur la base de la totalité des Critères d'Acceptation).

Il répondra uniquement si un équipier lui demande explicitement "Pourquoi la Story est rejetée ?". Il acceptera plus facilement de discuter régulièrement avec un représentant de l'équipe (type : Scrum Master).

Chaque équipe recevra des nouvelles User Story au démarrage de chaque itération

Juste avant la 3ème revue, 3 minutes après le démarrage de la 3ème réalisation, le Président interrompt toutes les équipes pour dire qu'un concurrent va lancer sur le marché un jouet concurrent de façon imminente et qu'il faut absolument commercialiser le projet "Pterodactyl" à la fin de cette itération.

User Story

Cf. document joint

Iteration 1 :

- User Story 01 à 08 : Nom d'oiseau, Roues, Bec, Ailes, Initiale, Jambes, Hauteur, Tête

Iteration 2 :

- User Story 09 à 12 : Rangement, Couleur, Symétrie, Barrière

Iteration 3 :

- User Story 13 à 19 : Bébé, Remorque, Jambes Noires, Bicéphale, Queue, Yeux, Résistance

Acceptance Criteria supplémentaires

User Story	Acceptance Criteria
Nom d'oiseau	Rien de spécial
Roues	Rien de spécial
Bec	Le bec doit être ouvert
Ailes	La largeur des ailes ouvertes est au moins égale à ma main ouverte
Initiale	Rien de spécial
Jambes	Les jambes doivent être de longueurs différentes pour avoir un sentiment d'attaque
Hauteur	Rien de spécial
Tête	Le cou est plus fin que la tête. Le cou doit être au moins aussi épais que mon pouce
Rangement	La pièce rangée doit mesurer moins de 1/3 de la pièce d'origine sur au moins 1 axe Les legos ne peuvent être démontés un par un (la pièce doit être pliée ou séparée en plusieurs pièces)
Couleur	Rien de spécial
Symétrie	Seulement sur un axe mais quel qu'il soit (vertical par exemple) La couleur, le bébé et la barrière doivent suivre la même symétrie
Barrière	L'oiseau doit pouvoir sortir de la réserve sans voler (il faut donc une porte dans la barrière)
Bébé	Le bébé est plus petit que la taille de mon poing fermé
Remorque	Rien de spécial
Jambes Noires	Les jambes sont plus sombres que le corps
Bicéphale	Rien de spécial
Queue	La longueur de la queue est au moins égale à la longueur du corps
Yeux	Les yeux sont placés au dessus du bec Les yeux ne peuvent pas être jaune, noir ou blanc
Résistance	La résistance se mesure à 2 endroits sur l'oiseau, aucune pièce ne doit se détacher

