

## Exercice « le voyage »

### **Objectifs de l'atelier :**

- ✘ Vous faire sentir et comprendre les fondements de l'approche Scrum par un exercice de simulation.
- ✘ Vous aider à apprécier l'utilité du prototypage papier dans un processus de développement
- ✘ Alimenter vos réflexions en vue d'apporter des améliorations à vos projets.
- ✘ Avoir une expérience de travail collaboratif dans un mode d'auto-organisation.

### **Consignes :**

- ✘ Pendant les ateliers, rappelez-vous que ce ne sont que des exercices.
  - ✘ Participez activement.
  - ✘ Soyez collaboratif.
  - ✘ Ne vous perdez pas dans les détails.
  - ✘ Toutes les activités sont minutées, surveillez votre compte à rebours.
  - ✘ Amusez-vous !
- 
- ✘ Dans le cadre de l'exercice, la définition de terminé sera limitée à l'essentiel:
    - Aucune fonctionnalité existante ne doit être perdue
    - Les conditions de succès doivent tous être rencontrées
    - Tout affichage devra être fait dans un orthographe soigné

**Le carnet de produit initial :**

story	estimation	conditions de succès
je veux acheter un billet adulte et un billet enfant pour aller au musée	2	capable d'obtenir les deux billets dans une seule transaction (en ne payant qu'une seule fois)
je veux acheter plusieurs billets adultes	1	capable d'obtenir les billets dans une seule transaction (en ne payant qu'une seule fois)
je veux pouvoir payer par Interac	3	le terminal reconnaît ma carte Interac et me donne mes billets si j'ai les fonds suffisants et que j'ai entré le bon NIP
je veux voir l'affichage dans ma langue	3	initialement en français, le système est disponible en anglais
je veux pouvoir acheter un passe hebdomadaire	1	j'ai un billet qui est valide pour les 7 prochains jours
je veux acheter un billet en partant d'une autre station	2	j'ai le choix de la station d'une station de départ autre que ma station actuelle
je veux upgrader mon billet	3	j'ai un billet qui me permet de me rendre à une destination plus loin que celle que j'ai initialement acheté
je veux voir les attractions autour d'une station	13	j'ai accès à une liste des attractions touristiques qui sont à moins de 10km de la station d'arrivée
je veux que les billets et le change sortent par des cavités différentes	1	je récupère mon billet et mon change dans des trous différents

Story	Libellé
1	je veux acheter un billet adulte ...
2	Je veux acheter plusieurs billets adultes ...
3	Je veux pouvoir payer ...
4	Je veux voir l'affichage dans ma langue ...
5	Je veux pouvoir acheter un passe ...
6	Je veux acheter un billet en partant ...
7	Je veux upgrader ...
8	Je veux voir les attractions ...
9	Je veux que les billets et le change ...

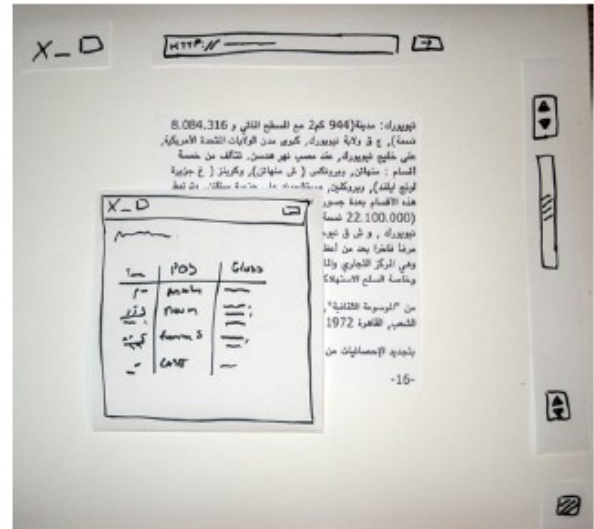
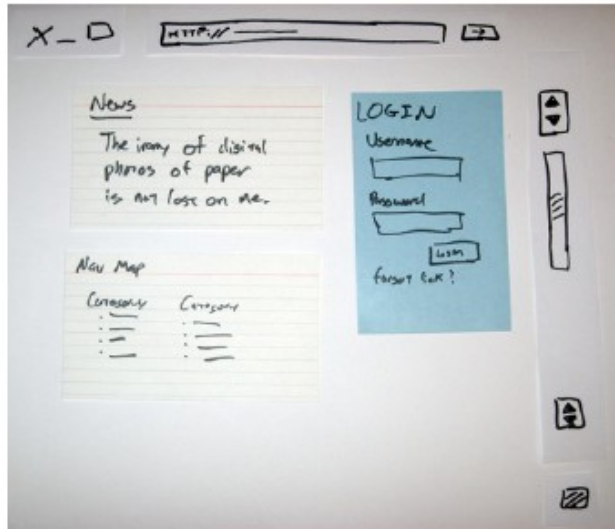
**Maquettes papier :**

- **Présentation**
  - Représentation sur papier d'une (partie d') interface utilisateur
  - Outil de communication entre les membres d'une équipe
  
- **Avantages**
  - Sont peu coûteuses à créer ou modifier
  - Demandent peu de ressources
  - Permettent des itérations rapides
  - Ne prennent pas en considération les limites technologiques
  - Les problèmes d'utilisabilité peuvent être décelés très tôt dans le processus de conception, avant même que quelques lignes de code ne soient écrites

**Prototypes papier :**

- **Principes**
  - Planifiez un peu, prototypez beaucoup
  - Vous pouvez dessiner; c'est un prototype et non La Joconde
  - Prototypiez ce dont vous avez besoin
  - Prototypiez tôt et fréquemment
  
- **Cycle de développement**
  - Pour servir de base de discussion au sujet de tout élément d'interface
  - Avant de créer une nouvelle interface
  - Améliorer une interface existante

## Des exemples de prototypes papier :



## Préparez-vous

- ✘ Choisissez qui ira tester le prototype du voisin
- ✘ Cette simulation vous fera vivre aujourd'hui ce qui se passe souvent en plusieurs semaines, voire plusieurs mois, dans les projets. Alors tout va très vite.

**Sprint 1 :**

- Vitesse: 5 points
- Objectif: offrir plus de flexibilité aux familles dans leur déplacement et leur mode de paiement
- **Déroulement**
  - Planification du sprint : 5 minutes
  - Réalisation : 15 minutes
  - Validation: 5 minutes
  - Rétrospective : 5 minutes

**Sprint 2 :**

- ✘ Vous déterminez le contenu. À quoi pouvez-vous vous engager en termes de réalisation d'éléments du carnet de produit ?
- ✘ N'oubliez pas de discuter des conditions de succès

**✘ Déroulement**

- Planification du sprint : 5 minutes
- Réalisation : 15 minutes
- Validation: 5 minutes
- Rétrospective : 5 minutes