

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

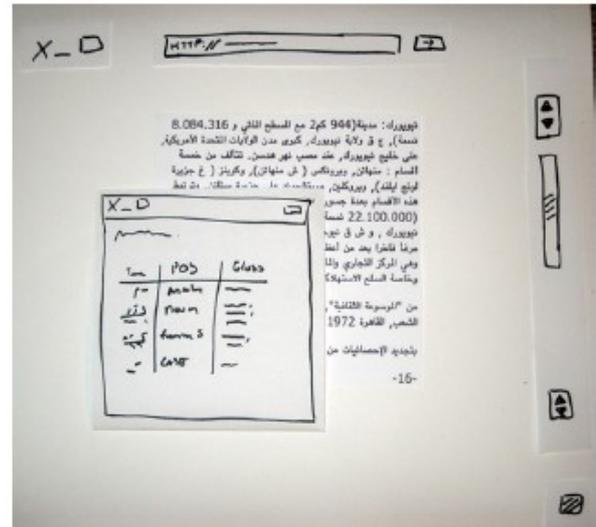
- Avantages
 - Sont peu coûteuses à créer ou modifier
 - Demandent peu de ressources
 - Permettent des itérations rapides
 - Ne prennent pas en considération les limites technologiques
 - Les problèmes d'utilisabilité peuvent être décelés très tôt dans le processus de conception, avant même que quelques 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