

D926

VELRAN

SEMAINE :

Vélocité (estimée)

Moyenne des vélocités mesurées durant les sprints précédents + variation

Popularité du Jardin

Obtenu à la fin de la semaine précédente

+10% (succès!)

Atteinte en Fin de Semaine après livraison.

Bonus (obtenue lors de la revue)

TOTAL

Vélocité (mesurée)

Somme de l'effort fourni pour tous les items complètement « done »

TODO

DONE

Objet à réaliser

Objet réalisé livrable

STOCK

Objet réalisé
non livré

D926

LONGEVERNE

SEMAINE :

Vélocité (estimée)

Moyenne des vélocités mesurées durant les sprints précédents + variation

Popularité du Jardin

Obtenue à la fin de la semaine précédente

+10% (succès!)

Atteinte en Fin de Semaine après livraison.

Bonus (obtenue lors de la revue)

TOTAL

Vélocité (mesurée)

Somme de l'effort fourni pour tous les items complètement « done »

TODO

DONE

Objet à réaliser

Objet réalisé livrable

STOCK

Objet réalisé
non livré

Définitions



Le Jardinier Agile V2

- **Vélocité estimée** : la vélocité que l'on pense atteindre au cours du sprint au moment de la planification. La moyenne des vélocités mesurée lors des semaines précédentes.
Pour la semaine 1 la vélocité estimée est de 20 pts.
- **Vélocité réalisée** : la vélocité estimée + variation aléatoire (les aléas du projet).
- **Vélocité mesurée** : somme de l'effort fourni pour réaliser les items terminés.

On ne prend en compte que les éléments complètement terminés.

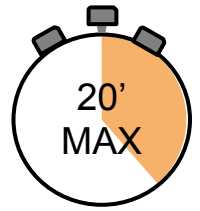
- **Todo** : la liste des items à faire dans la semaine
- **Done** : la liste des élément réalisés et terminés dans la semaine.
- **Livré** : élément terminé et positionné dans le jardin
- **Stock** : élément terminé mais pas livré.
- **Items** : ou éléments du jardin à réaliser. Chacun nécessite un effort (coût) de réalisation et amène une popularité (de la valeur) supplémentaire au jardin
- **MEP** : Mise En Prod. Un élément à planifier qui doit être terminé pour pouvoir livrer des items dans le jardin.
La MEP a un coût, n'apporte pas de valeur mais est nécessaire pour disposer des éléments dans le jardin.
On peut planifier 0, 1 ou plusieurs MEP dans la semaine.



Agile Garden



Déroulement d'une Semaine



IMPORTANT : durant le jeu des événements peuvent intervenir dans ces différentes phases qui composent la semaine.

1. **PLANIFICATION** (BUT: remplir la colonne TODO)
 - Calculer la vitesse estimée = moyenne des Vélocités mesurées lors des semaines précédentes.
 - L'équipe de PO positionne dans la colonne TODO les items qu'elle souhaite voir réaliser dans la semaine par les jardiniers.
 - L'équipe embarque un nombre d'élément à hauteur de ce que les jardiniers sont susceptibles de réaliser (Vélocité estimée).
 - Les éléments sont rangés dans la liste dans l'ordre où ils seront réalisés.
2. **REALISATION** (BUT: remplir la colonne DONE)
 - Jeter le dé pour obtenir pour définir la variation autour de la Vitesse estimée (-5,-2,0,0,+2,+5 pts).
 - En déduire la Vitesse réalisée = Vitesse estimée + Variation
 - En fonction du résultat, positionner les items réalisés dans la colonne DONE.
 - **IMPORTANT** : les items non complètement finis restent dans la colonne TODO (Reste à faire de la semaine... à reporter donc.)
 - Calculer la Vitesse mesurée = la somme de tous les items dans la colonne DONE.
3. **LIVRAISON** (BUT: ajouter les éléments dans le jardin)
 - Dans la colonne DONE :
 - Si il y a une MEP :
 - S'il reste du Stock des semaines précédentes :
 - la totalité du Stock et livré et positionné dans le jardin.
 - Les items au dessus de la **MEP** sont livrés et positionnés dans le jardin.
 - Les items en dessous de la **MEP** ne sont pas livrés et passent dans le Stock réalisé durant la semaine.
 - Si il n'y a pas de MEP :
 - Tous les items passent dans le Stock du sprint.
4. **DEMO (les 2 équipes présentent aux villageois leur réalisation à tour de rôle)**
 - L'équipe A présente le jardin aux Villageois (avec ou sans les nouveaux éléments). L'équipe B participe sans intervenir puis présente son jardin.
 - Les jardiniers peuvent être sollicités pendant cette revue.
 - Les Villageois attribuent des points de bonus ou des demandes d'évolution.
 - Calculer la popularité du jardin atteinte à la fin de la semaine.
5. **RETRO**
 - L'équipe de PO analyse : le déroulement du sprint, les échanges villageois et les Jardiniers, ajuste sa stratégie pour la prochaine

