

# The Big Payoff

## Le gaspillage de la planification à long terme et le bénéfice de la flexibilité des projets Agiles

Le jeu « The big payoff » a été créé par Alexandre Boutin et Erwin van der Koogh lors de la conférence Agile Games de Boston en 2011.

Contexte :

- Le PDG d'une entreprise (le facilitateur) vient de réunir son CODIR pour décider de la stratégie de l'entreprise sur les années à venir. Le PDG a identifié un certain nombre de projets dont la rentabilité estimée semble bonne et il souhaite organiser les projets de manière à rentabiliser le résultat de l'entreprise.
- Vous êtes les membres de ce CODIR (les joueurs) et votre PDG attend de vous des merveilles sur le plan financier sur les années à venir, saurez-vous relever ce challenge et assurer une rentabilité de l'entreprise supérieure à 1 Million d'Euros ?

Temps requis :

- Préparation : environ 5 minutes
- Démarrage : 10 minutes
- Itérations du jeu : 45 minutes (12 itérations, 1 itération par trimestre)
- Débriefing : 25 minutes

Matériel (par équipe) :

- Un plan de jeu pré-dessiné (Plan à imprimer en A1)
- La liste des projets imprimés en couleur à découper (A imprimer en A1 puis découper)
- Un jeu de cartes événements (A imprimer en recto-verso)
- Quelques stylos et feuilles de papier (pour écrire les notes et les calculs)

Matériel (pour le facilitateur) :

- un tableau blanc (utilisé pour consigner les résultats tout au long des itérations)

Déroulement :

- Le jeu fonctionne par tours, un tour équivaut à un trimestre.
- Il y a 12 trimestres soit 3 années
- Chaque tour de jeu comporte trois étapes :
  1. (Re)Planification des projets
  2. Calcul du gain du trimestre (projet bleu fini ou jaune arrêtés)
  3. Tirage d'un événement
- Le jeu s'arrête à la fin du trimestre 11 ce qui génère pas mal de frustration des participants qui généralement ont tout calculé pour maximiser les gains du trimestre 12
- La planification initiale n'est pas timeboxée et rien dans la demande du PDG ne doit signifier qu'il faut planifier sur 3 ans. Le tableau de jeu contient 12 trimestres, et généralement les participants ont horreur du vide :)

Nombre de joueurs : 3 à 5 par groupe (possible jusqu'à 6)

Règles pour les joueurs :

- La planification des projets doit tenir compte des contraintes de temps et des dépendances entre projets (A gauche : Démarrage après - A droite : Fin avant - Team 1 : A faire par l'équipe 1)
- A chaque tour de jeu les joueurs peuvent replanifier l'ensemble du système. Un projet commencé puis arrêté devra être recommencé depuis le début.
- A la fin de chaque tour se produit un événement qui vient perturber la planification des projets (les événements sont ordonnés et numérotés).
- Tous les projets ont une durée en trimestres et une rentabilité en kilos euros (k€). Les joueurs gagnent le gain du projet lorsqu'il est terminé.

Règles pour le facilitateur :

- Les projets BLEU sont réalisés en cycle en V ou en Cascade. Ils ne rapportent que lorsque tous les trimestres ont été réalisés.
- Les projets JAUNE (et ROSE) sont réalisés en mode Agile. Ils commencent à rapporter dès que la moitié des trimestres a été réalisé (notion de Version) et peuvent être arrêtés à chaque fin de trimestre (Cf. Aide du facilitateur)
- Si le projet Agile est arrêté à la moitié, il rapporte plus que la moitié du gain total (notion de valeur). Ensuite, chaque nouveau trimestre rapporte un peu plus, jusqu'à la totalité du gain si tous les trimestres ont été réalisés (cf grille pour les détails des gains).
- Pour marquer davantage l'impact de l'Agilité sur la planification, la différence entre projet JAUNE et BLEU **ne doit pas** être explicitée dès le 1er tour, mais plutôt au début du 2ème tour voire du 3ème tour.

Notes pour le facilitateur :

- Mesurer le temps passé pour la première planification --> Gaspillage à l'origine pour planifier sur 3 ans alors qu'il y a beaucoup d'incertitude
- Faire réfléchir sur le temps passer à replanifier à chaque itération --> Gaspillage régulier lié à des changements "naturels"
- Mesurer le temps passé pour les dernières planification --> Plus rapide lorsqu'il y a moins de chose à planifier (du fait de la structure du jeu)
- Identifier la facilité à planifier les projets agiles (Jaune) --> Les décisions sont moins engageantes car la flexibilité est meilleure
- Compter le nombre de projets Jaune et Bleu initiaux et ceux réellement réalisés --> Plus d'opportunité de créer de la valeur avec les projets agiles

<p><b>Alexandre Boutin</b> <a href="mailto:a.boutin@agiletoyou.com">a.boutin@agiletoyou.com</a></p>	<p>Coach et Formateur Agile Spécialiste des Jeux Agiles Blogueur : <a href="http://www.agilex.fr">http://www.agilex.fr</a></p>
<p><b>AGILETOYOU</b> <a href="http://www.agiletoyou.com">http://www.agiletoyou.com</a></p>	

## Aide pour le facilitateur

Jaune				<i>Gains dans le temps des projets Agiles</i>				
	Trim.	Euros	ROI					
<b>Jaune 1</b>	3	100	33	0	70	30		
<b>Jaune 2</b>	5	130	26	0	0	80	30	20
<b>Jaune 3</b>	5	170	34	0	0	100	40	30
<b>Jaune 4</b>	2	70	35	40	30			
<b>Jaune 5</b>	1	20	20	20				
<b>Jaune 6</b>	1	30	30	30				
<b>Jaune 7</b>	4	160	40	0	90	40	30	
<b>Jaune 8</b>	3	80	27	0	60	20		
<b>Jaune 9</b>	4	120	30	0	70	30	20	
<b>Jaune 10</b>	2	50	25	30	20			
	30	930						

Bleu			
	Trim.	Euros	ROI
<b>Bleu 1</b>	5	160	32
<b>Bleu 2</b>	4	160	40
<b>Bleu 3</b>	2	60	30
<b>Bleu 4</b>	7	350	50
<b>Bleu 5</b>	2	60	30
<b>Bleu 6</b>	3	120	40
<b>Bleu 7</b>	6	190	32
<b>Bleu 8</b>	5	150	30
<b>Bleu 9</b>	3	100	33
<b>Bleu 10</b>	2	40	20
	39	1380	

Rose				<i>Gains dans le temps des projets Agiles</i>		
	Trim.	Euros	ROI			
<b>Rose 1</b>	3	130	43	0	100	30
<b>Rose 2</b>	3	160	53	0	120	40