

DETTE TECHNIQUE CHALLENGE

Présentation générale

Quels sont les objectifs de ce jeu ?

La notion de dette technique est parfois difficile à appréhender ce qui fait que bien souvent la nécessité de sa réduction est un sujet qui n'est pas ou peu abordé au sein de l'équipe.

Comment le jeu se déroule-t-il ?

Vous êtes membre d'une équipe agile qui produit régulièrement de la valeur pour le client, tout va donc pour le mieux dans le meilleur des mondes !

Vous allez travailler sur ce projet durant 18 sprints et durant tout ce temps vous allez produire des lignes de code, et chaque mois il y en aura de nouvelles et ce sera de plus en plus difficile d'en ajouter d'autres. Vous allez donc créer et augmenter votre dette technique régulièrement avec comme conséquence la réduction de votre capacité à produire efficacement de la valeur pour le client.

Heureusement vous avez le choix de pouvoir investir dans des actions de réduction de votre dette technique, serez-vous pertinent dans votre choix ?

Comment jouer ?

A chaque tour de jeu votre équipe a une capacité limitée à produire de la Valeur Ajoutée (VA) pour le client. Dans ce jeu, cette capacité est matérialisée par 3 dés à 6 faces que vous lancerez à chaque tour de jeu. Vous produirez de la VA qui sera cumulée à la valeur ajoutée créée précédemment (VAC). Et petit bonus, si vous lancez vos 3 dés, votre score de VA sera augmenté de 1 point

Chaque fois que vous produisez de la VA, vous produisez également de la Dette Technique (DT). Et si au début du jeu, vous ne produisez qu'un seul dé de DT (D-DT), plus cette DT augmente (DTC) et plus vous devrez lancer de D-DT (Cf. Feuille de reporting).

En termes de bilan, cette DTC vient réduire la valeur nette créée pour vos clients ($VAC - DTC$) car cela vous oblige à passer votre énergie à gérer les bugs apparus chez vos clients et les instabilités liées à la complexité de votre produit.

Si vous n'investissez pas du tout dans la réduction de votre dette technique, au bout de 18 sprints, la valeur nette que vous aurez théoriquement créée sera quasiment identique à celle produite à la fin du 1^{er} sprint (Cf. « courbe théorique » de la Feuille de suivi de score).

Pour éviter cette fin peu glorieuse, vous avez la possibilité d'investir dans des améliorations techniques (1 seule à la fois) afin de garder votre DT à un niveau acceptable, mais cela se fera au détriment de votre production de VA ... il va donc vous falloir choisir avec finesse.

Comment gagner ?

En produisant le plus possible de valeur nette à la fin des 18 itérations.

COMMENT JOUER

Initialisation du jeu

Chaque équipe reçoit les éléments suivants :

- 1 fiche de suivi de score
- 1 fiche de reporting
- 3 dés de VA
- 5 dés de DT (dont 1 seul sera utilisé au début)

Chaque équipe dispose de 8 améliorations techniques (AT)

- 4 améliorations de niveau 1 = 1 DVA (faces cachées)
- 4 améliorations de niveau 2 = 2 DVA (faces cachées)
- 1 AT bonus (sprint de refactoring) – face visible

Déroulement d'un tour de jeu

Pour chaque équipe

- Retourner 1 nouvelle amélioration technique AT (à partir du sprint 2)
 - Décider de lancer un AT, ou pas, parmi les AT disponibles
 - Impossible lors du premier sprint
 - Mettre la carte AT lancée de côté
 - Chaque AT ne peut être lancée qu'une seule fois
- Noter le nombre de dés de VA qui seront lancés (Ligne « D-VA »)
- Noter le nombre de dés de DT qui seront lancés (Ligne « D-DT »)
- Noter le n° de l'amélioration technique en cours (Ligne « AT# »)
- Lancer les dés de DT et noter la somme des dés (Ligne « DT Dés »)
- Noter l'effet cumulé des améliorations précédemment réalisées (Ligne « Effet AT »)
- Noter l'impact de l'évènement -Ligne « EVT »)
- Calculer la Dette Technique (« DT Dés » modifié des lignes « Effet AT » et « EVT »)
 - Les résultats négatifs sont comptabilisés
- Calculer la Dette Technique Cumulée (DT + DTC précédent) (Ligne « DTC »)
 - La DTC est au minimum égale à 0 (pas de DTC négative)
- Lancer les dés de VA et renseigner la ligne « VA Dés »
 - Ajouter 1 point si 3 dés ont été lancés
- Calculer l'augmentation de valeur (Ligne « VA Dés » - « DT »)
- Noter la Valeur Ajoutée Cumulée (VA + VAC précédent)
- Mettre à jour le graphique de la Feuille de suivi de score

Pour toutes les équipes

- Tirer un évènement qui sera actif pour le sprint suivant

Débriefing du jeu

Discuter avec les participants de la façon dont ils ont vécu le jeu, de la façon dont chaque équipe a fait le choix de démarrer ses AT et de l'impact du jeu sur leur perception de la notion de dette technique.

