



# CDI4SCRUM OU MÊLÉE AU CDI

EXPÉRIMENTATION



**CDI LPFA 2019**  
**Pascal GANGUTIA**



# CONCEPT PRINCIPAL :

Le contrôle empirique du processus.

Pratiquer l'empirisme revient à se baser sur l'expérience acquise pour optimiser l'environnement d'apprentissage et le produit final.

références :

EDUSCRUM

<https://eduscrum.nl/en/>

LEGO4SCRUM

<https://www.lego4scrum.com/>

# OBJECTIF

Découvrir un maximum de services du CDI de façon ludique en utilisant des approches de gestion de projet “agiles” ici nous utilisons la méthode SCRUM (“Mêlée” en français)

L’idée principale est de livrer de manière productive et créative des produits (Ici des items constituant la connaissance de l’espace CDI).

Le propriétaire du produit (Product Owner) et maître de la mêlée (Scrum Master) est le documentaliste

# AVANT LE JEU

- Organisation des équipes
  - Définition du processus
  - Présentation du projet
  - Présentation du Backlog
  - Estimation
-

# ORGANISATION DES ÉQUIPES

Des demi-groupes de 2BAC PRO  
ou 1ère CAP

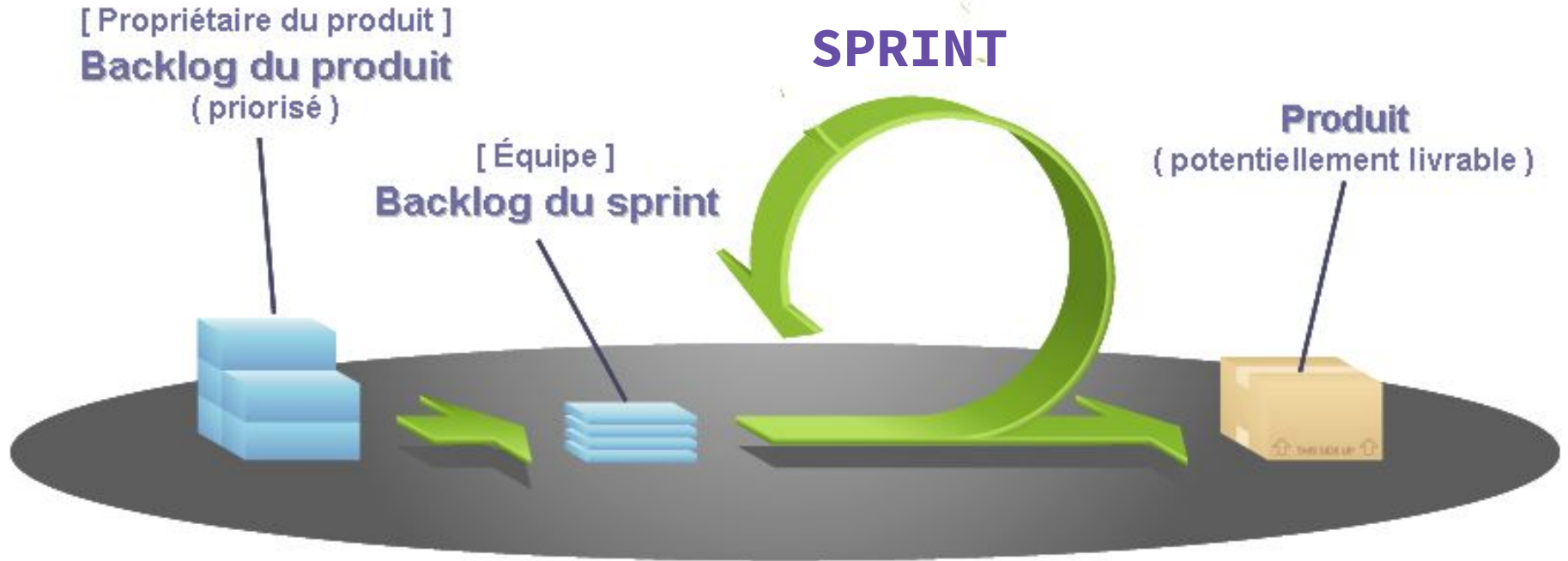
Maximum 15 élèves

Trois équipes (Rose, Bleu et  
Verte)

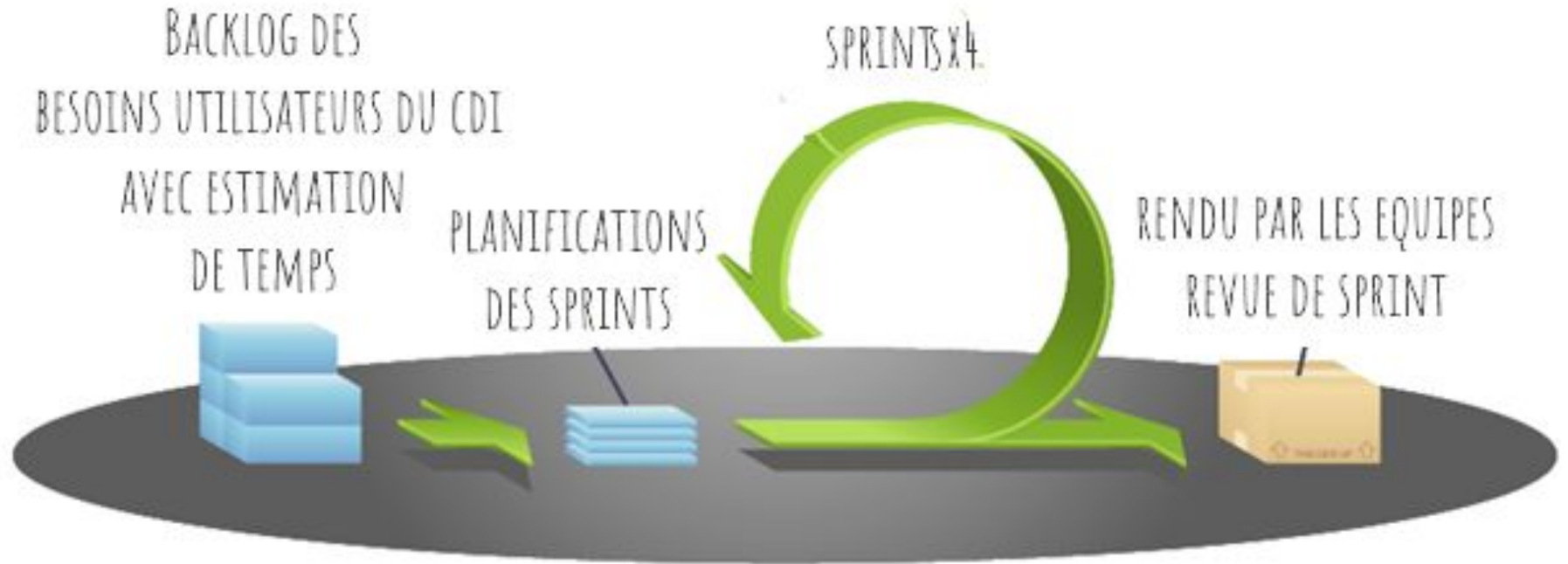
---

# DÉFINITION DU PROCESSUS

# VUE GLOBALE PROCESSUS SCRUM



# VUE GLOBALE PROCESSUS CDI4SCRUM





# PRÉSENTATION DU PROJET

# PRÉSENTATION DU PROJET

Chaque équipe devra (tout en collaborant avec les autres équipes) compléter les 13 tâches qui leur incombent en 4 SPRINTS (ou itérations). Chaque sprint est de 6 minutes. Chaque équipe est totalement autonome, elle peut interroger le Documentaliste ou un des “experts” qui sont nommés au fur et à mesure des sprints, voire un moteur de recherche...

Ils doivent présenter leur avancement à la fin de chaque Sprint lors de ce qu'on appelle la Revue de sprint les tâches **“FAITES”** (livrables). Cette notion est définie au lancement du premier sprint et rappelé lors de la première revue de sprint.

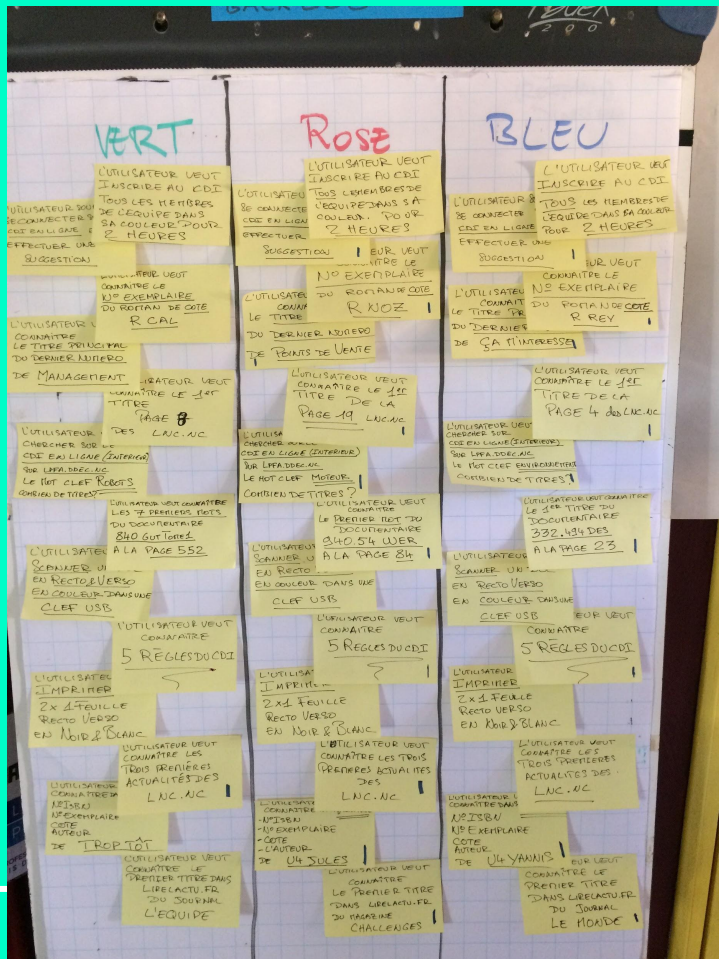
LE BACKLOG\*

(\*CARNET DE COMMANDE)

# LE BACKLOG

"CARNET DE COMMANDE"

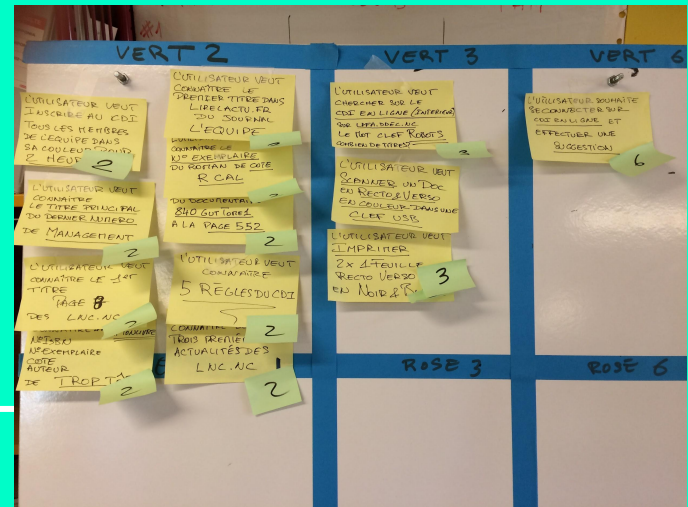
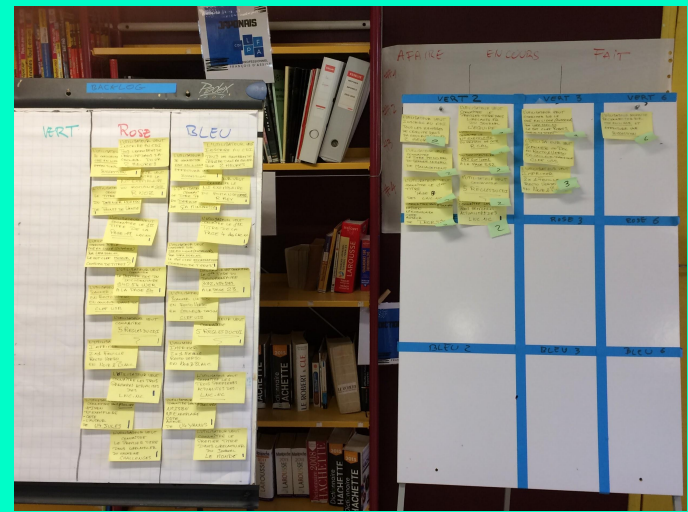
13 ITEMS QUI SE PRÉSENTENT COMME DES DEMANDES D'UTILISATEURS ET QUI COUVRENT UNE MAJORITÉ DES THÈMES DE L'ESPACE CDI



# ESTIMATION DE LA CHARGE DE TRAVAIL

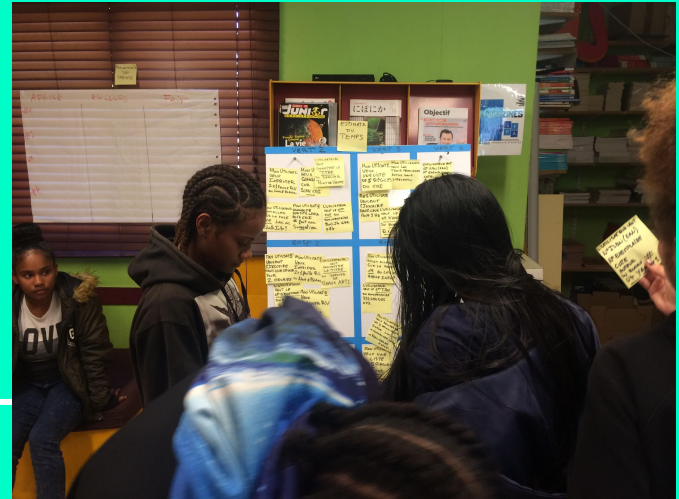
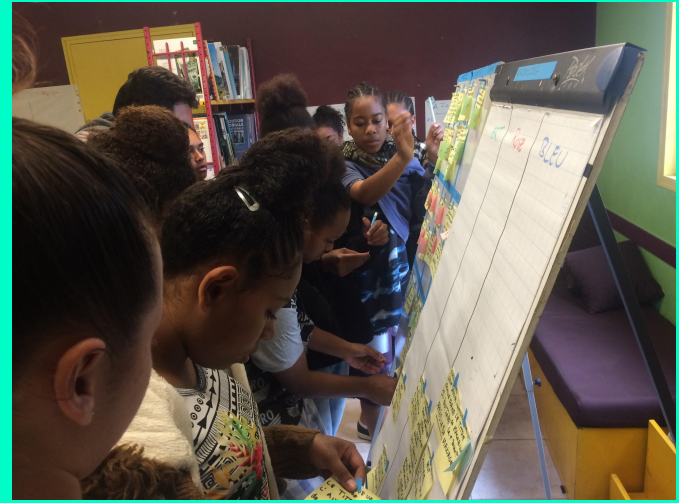
# ESTIMATION DE LA CHARGE DE TRAVAIL

CHAQUE ÉQUIPE DOIT ESTIMER LA CHARGE DE TRAVAIL, (SACHANT QUE CHAQUE SPRINT SERA DE 6 MN) ELLE DOIT POSITIONNER CHACUNE DES TÂCHES EN 2MIN, 3MIN OU 6MIN.



# ESTIMATION DE LA CHARGE DE TRAVAIL

CETTE PHASE EST PLUS UN MOYEN DE  
CRÉER UN PREMIÈRE LECTURE EN ÉQUIPE  
DES TÂCHES  
ET UN MOYEN DE LANCER LA PREMIÈRE  
MÊLÉE



# LE JEU

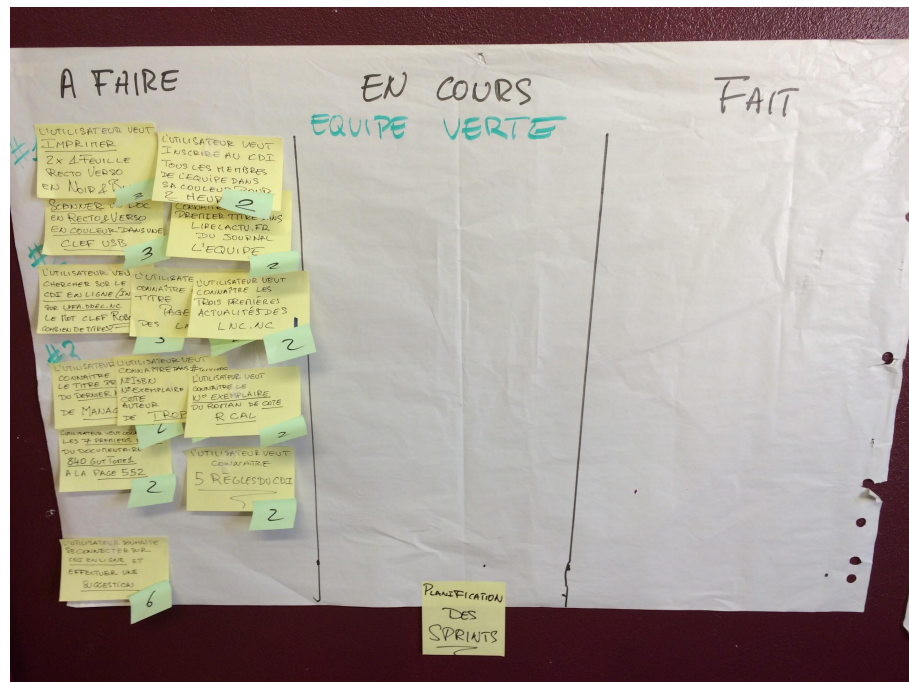
- Planification du Sprint
  - Sprint
  - Revue de Sprint
-



# PLANIFICATION DE SPRINT



# PLANIFICATION DU SPRINT SUR TABLEAU KANBAN\*



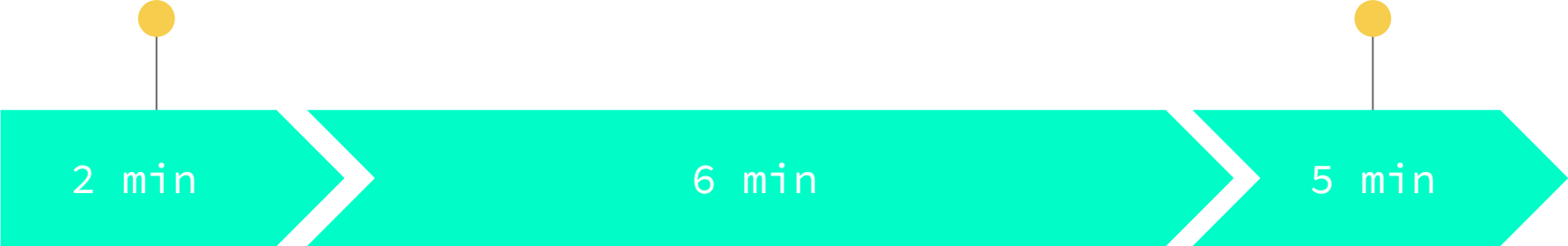
\*Les tableaux kanban utilisent des [fiches kanban](#) pour visualiser l'évolution des unités de travail dans un processus de production. Chaque fiche est représentée par une carte dont la position correspond à sa situation dans le processus et dont le déplacement dans le tableau correspond à son avancement. (definition WIKIPEDIA)

# LES SPRINTS

## #1, #2, #3 & #4

PLANIFICATION DU  
SPRINT

REVUE DE SPRINT



LE SPRINT

# LES SPRINTS

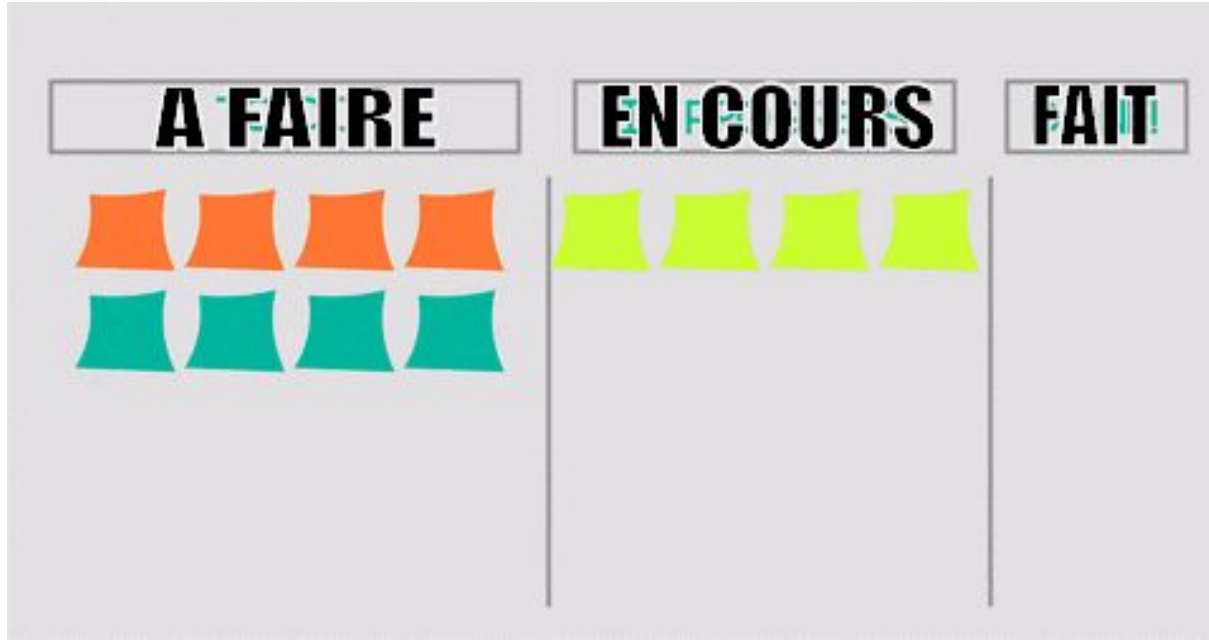


THE SPRINT IS BURNING !



6:00

# REVUE DE SPRINT



# DEBRIEFING

Des retours positifs des élèves :

- le travail en équipe
  - l'autonomie et la collaboration
  - le timing et la livrabilité
  - Les "Experts"
  - le côté ludique
-