



Développeur débutant

Équipement



Capacité par sprint



Actions

Développer / Corriger une anomalie



Refactoriser le code



Développeur confirmé

Équipement



Capacité par sprint



Actions

Développer / Corriger une anomalie



Refactoriser le code



Limite à ne pas dépasser pour une boîte de 27.5 x 27.5 x 6.3 cm et intérieures 26.6 x 26.6 x 6 cm

Développeur



Équipement



Capacité par sprint



Actions

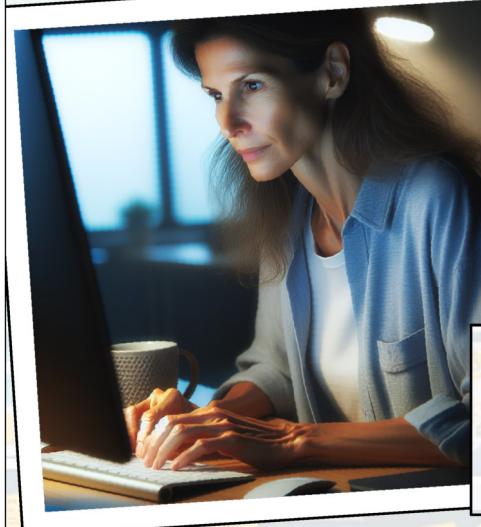
Développer / Corriger une anomalie



Refactoriser le code



Développeur



Équipement



Capacité par sprint



Actions

Développer / Corriger une anomalie



Refactoriser le code



Limite à ne pas dépasser pour une boîte de 27.5 x 27.5 x 6.3 cm et intérieures 26.6 x 26.6 x 6 cm

Scrum Master

Équipement

Qualité

Facilitateur



Rôle



Assimile les règles du jeu

Anime le jeu

Le Scrum Master veille au **respect des règles du jeu** :

- Il veille à ce que chacun reste bien dans son rôle, que le Product Owner ne fait pas trop d'ingérence, que les décisions sont bien prises en commun.
- Il assure le **cadencement** du jeu : les sprints ne doivent pas dépasser 5 minutes entre la pioche de l'évènement et la démonstration.
(il peut toutefois mettre en pause s'il faut discuter d'un point de règles avec l'animateur)
- Il met à jour le **management visuel** : dette technique, satisfaction du client.

Product Owner

Équipement

Qualité

Visionnaire



Rôle



Priorise les fonctionnalités sur le Product Backlog

Organise le site web

Pendant la démonstration

- Il fait passer les Épic terminées de la colonne Done vers la colonne En production. Pour chacune, il jette le dé gris pour générer les anomalies.
- Il fait également passer les User Stories isolées (issues d'évènements) vers la colonne En production, mais sans générer d'anomalie.
- Il fait évoluer la satisfaction du client : si au moins une Épic a été livrée à ce sprint, la satisfaction augmente. Sinon, elle diminue.



Limite à ne pas dépasser pour une boîte de 27.5 x 27.5 x 6.3 cm et intérieures 26.6 x 26.6 x 6 cm

PLANIFICATION

« Qu'est-ce qu'on va faire pendant ce sprint ? »

Les développeurs choisissent collectivement les choses qu'il vont faire pendant ce sprint, et les mettent sur le **Sprint Backlog**.

DÉVELOPPEMENT

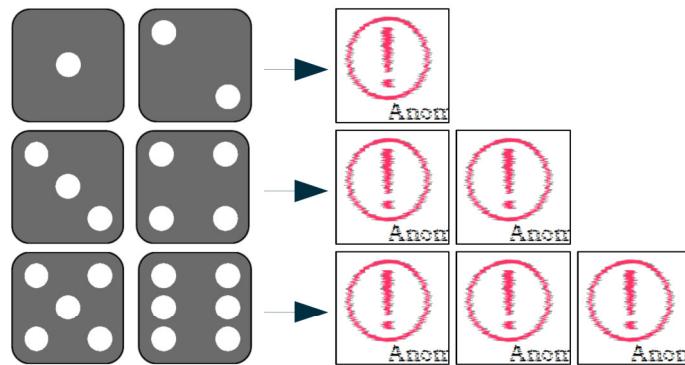
Les développeurs, à tour de rôle, font leurs actions à hauteur de leur capacité.

Les fonctionnalités et anomalies corrigées sont déplacées dans la colonne **Done**.

DÉMONSTRATION

« On envoie ! »

Chaque **Épic** terminée est déplacée dans la colonne « En prod », mais des anomalies sont créées et mise en tas dans le **Product Backlog** :



NB : les User Stories isolées (venant d'évènements) ne créent pas d'anomalies.

« Au fait, on m'a signalé un problème »

Pour chaque ancien tas, on dévoile une et une seule anomalie



« Vous vous étiez engagés à le faire ! »

S'il reste quelque chose sur le **Sprint Backlog**



RÉTROSPECTIVE

« J'ai une idée pour qu'on fasse mieux ! »

Piocher trois cartes **Idée** et en choisir une, mais sans en connaître l'effet précis. Puis dévoiler son effet et l'appliquer dès le prochain sprint.

Remettre les idées non-choisies dans la pioche et mélanger.



Limite à ne pas dépasser pour une boîte de 27.5 x 27.5 x 6.3 cm et intérieures 26.6 x 26.6 x 6 cm

Dette technique

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	« C'est vraiment de la merde, vous êtes virés ! »

Les développeurs ont leur capacité normale
(effet immédiat)

Les développeurs débutant et confirmé ont une capacité diminuée de 1.
(effet immédiat)

Tous les développeurs ont une capacité diminuée de 1.
(effet immédiat)

Masquez la capacité perdue à l'aide de ces tokens



Satisfaction du client



« J'en ai marre de votre méthodo bidon, vous êtes virés ! »

Limite à ne pas dépasser pour une boîte de 27.5 x 27.5 x 6.3 cm et intérieures 26.6 x 26.6 x 6 cm

Planning

Sprint

1

Sprint

2

Sprint

3

Sprint

4

Sprint

5

Sprint

6

Sprint

7

Sprint

8



SPRINT

PLANIFICATION
DÉVELOPPEMENT
DÉMONSTRATION
RÉTROSPECTIVE



Au début de chaque sprint (sauf le premier),
piochez un événement

Limite à ne pas dépasser pour une boîte de 27.5 x 27.5 x 6.3 cm et intérieures 26.6 x 26.6 x 6 cm