



## ORGANISATION ET DUREE DES PHASES DU JEU

Présentation du jeu	Présentation du Product Backlog et Pré-Sprint	Sprint (récurrent)			
		Planning	Jours de développement	Revue	Rétrospective
~ 15 minutes	~ 15 minutes	~ 5 minutes	~ 2 minutes par développeur	~ 5 minutes	~ 5 minutes

## COMPOSITION ET ORGANISATION DU PRODUCT BACKLOG

Ce tableau vous permettra d'agencer votre Product Backlog au cours du jeu et de choisir les meilleures User Stories.

Par complexité	1 – XS		2 – S		3 – M		4 – L		5 – XL	
Par priorité										
⬆ Haute										
⊖ Moyenne										
⬆ Basse										

## CALCUL DU NOMBRE DE TACHES POUR UNE USER STORY

A chaque Sprint Planning, pour toute nouvelle User Story dont vous démarrez le développement, le nombre de 📌 tâches à réaliser pour la terminer est déterminé par le produit de sa complexité, du facteur de 🧑 dette technique et du 👤 nombre de développeurs.

Complexité d'User Story	1 – XS		2 – S		3 – M		4 – L		5 – XL	
Facteur de dette technique										
Inexistant 🧑 x 3	3 x	👤	6 x	👤	9 x	👤	12 x	👤	15 x	👤
Faible 🧑 x 4	4 x	👤	8 x	👤	12 x	👤	16 x	👤	20 x	👤
Moyenne 🧑 x 6	6 x	👤	12 x	👤	18 x	👤	24 x	👤	30 x	👤
Importante 🧑 x 9	9 x	👤	18 x	👤	27 x	👤	36 x	👤	45 x	👤
Insurmontable 🧑 x 12	12 x	👤	24 x	👤	36 x	👤	48 x	👤	60 x	👤

## NOTES ET RECAPITULATIFS DES SPRINTS

Sprint	Stories terminées	★ Points de valeur	Notes de la Rétrospective
1			
2			
3			
4			
5			