

NOTRE SCRUM MASTER N'EST PAS UN SERVANT LEADER



BASHINGOMÈTRE

1

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

LA DOCUMENTATION DU PRODUIT EST AUX ARCHIVES



BASHINGOMÈTRE

5

NOUS EFFECTUONS LA **SPRINT REVIEW** EN VIDÉO CONFÉRENCE



BASHINGOMÈTRE

6

**NOTRE P.O NE NOUS
PRÉSENTE PAS LES U.S
: ELLES SONT TELLE-
MENT BIEN ÉCRITES, IL
N'Y A QU'À LIRE !**



BASHINGOMÈTRE

8

« LA MOTIVATION
INTRINSÈQUE ?
LAISSE-MOI RIRE, JE
VEUX JUSTE UN
BONUS ! »



BASHINGOMÈTRE

9

UN «**SPRINT**» C'EST
FAIRE **LE PLUS** POS-
SIBLE LE PLUS **VITE**
POSSIBLE



BASHINGOMÈTRE

10

UN EFFORT **INDÉFINI-**
MENT SOUTENABLE
C'EST AUSSI LE **DI-**
MANCHE APRÈS 23H



BASHINGOMÈTRE

11

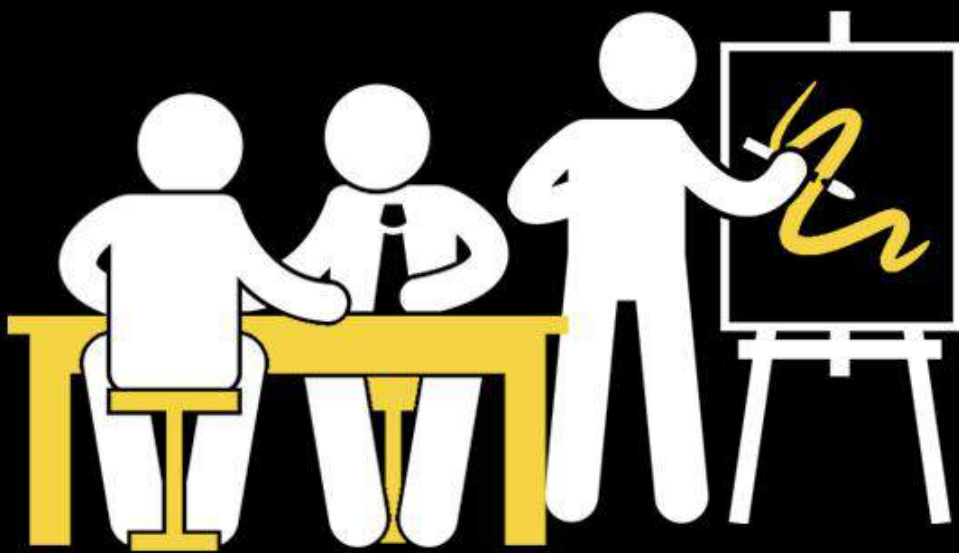
**LA MAINTENANCE DU
PRODUIT N'EST PAS
FAITE PAR L'ÉQUIPE
QUI L'A RÉALISÉ**



BASHINGOMÈTRE

12

IL EST **INTERDIT** DE
SKETCHNOTER EN
RÉUNION : CE N'EST
PAS **SÉRIEUX** !



BASHINGOMÈTRE

14

NOTRE **BACKLOG** EST **PRIORISÉ** AVEC LA TECHNIQUE **HIPPO**



BASHINGOMÈTRE

15

**UN SEUL MEMBRE
DE L'ÉQUIPE DÉ-
COUPE EN TÂCHES**

LES U.S



BASHINGOMÈTRE

16

VOUS ENTENDEZ :
« ON A JIRA ! NOUS
SOMMES AGILE ! »



Jira = Agile

BASHINGOMÈTRE

18

**NOUS ESTIMONS LE
CONTENU DE
L'ITÉRATION EN
JOUR / HOMME**



BASHINGOMÈTRE

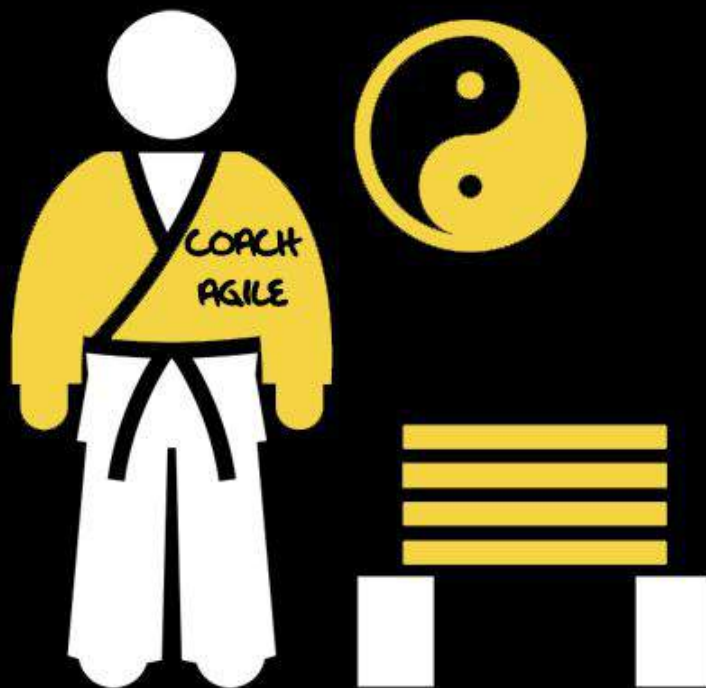
19

TROP D'INTERVENANTS ET PAS DE RESPONSABILITÉ PARTAGÉE



20

L'APPROCHE **SHU HA RI**
C'EST LES **COACHS** QUI
VIENNENT FAIRE LE **JOB**



BASHINGOMÈTRE

21

LES MEMBRES DE
L'ÉQUIPE NE TRA-
VAillent PAS SUR
LE **MÊME PRODUIT**



BASHINGOMÈTRE

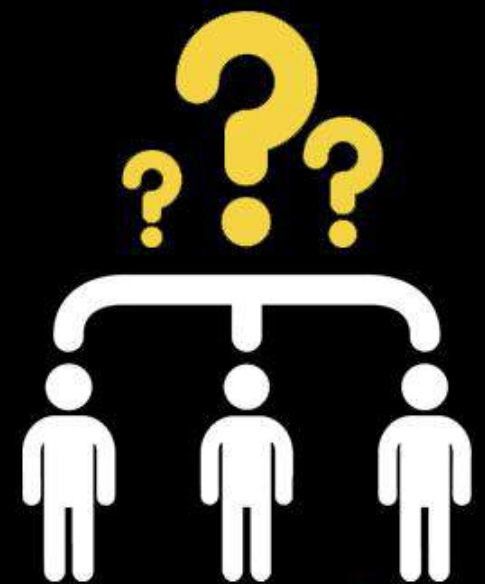
22

VOUS ENTENDEZ :
« JE PEUX T'INTER-
ROMPRE 5 MINUTES »
PLUS DE 9 FOIS PAR
JOUR



23

**NOTRE P.O : « ILS
SONT CHIANTS LES
DEVS ! ILS POSENT
TROP DE QUESTIONS ! »**



BASHINGOMÈTRE

24

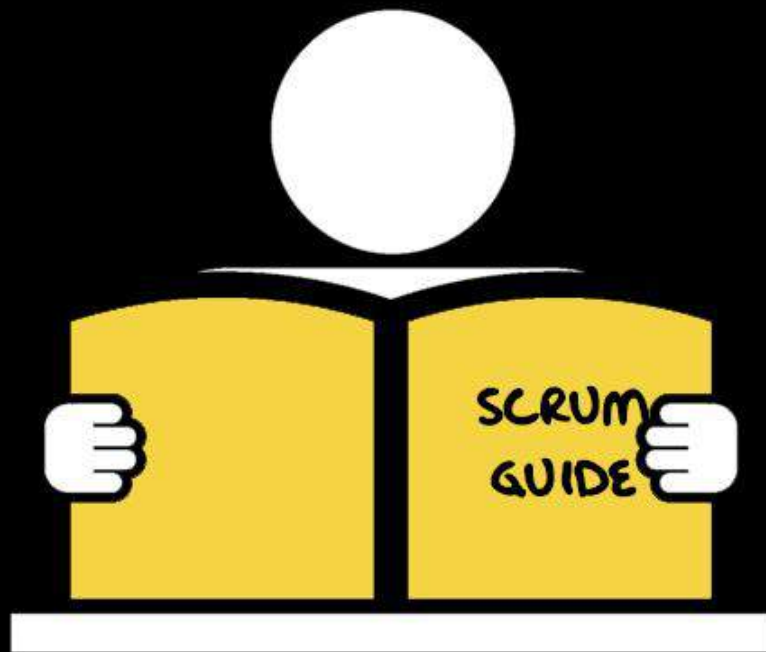
FACE TO FACE
NE VEUT PAS DIRE
FEET TO FEET



BASHINGOMÈTRE

25

VOUS ENTENDEZ
« **ÊTRE** AGILE, C'EST
FAIRE DU SCRUM »



BASHINGOMÈTRE

26

LA D.O.D ?
C'EST QUOI ÇA ?



BASHINGOMÈTRE

27

DANS NOTRE ÉQUIPE,
LUC NE SAIT FAIRE
QUE DU FRONT ET
YVES **QUE DU BACK**



BASHINGOMÈTRE

29

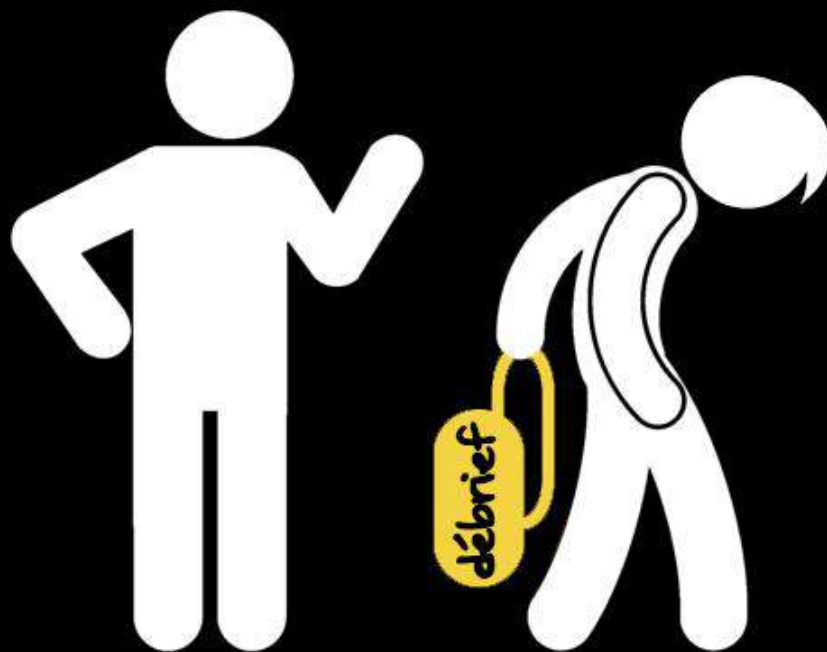
**LES MANAGERS
DONNENT DU TRAVAIL
EN DIRECT À L'ÉQUIPE
DE RÉALISATION**



BASHINGOMÈTRE

32

FAIRE DES SERIOUS GAMES SANS JAMAIS DÉBRIEFER



BASHINGOMÈTRE

33

NOUS FAISONS DU
#NOESTIMATES AVEC
FIBONACCI



BASHINGOMÈTRE

35

NOS **RÉTROSPECTIVES**
SERVENT DE **DÉFOULOIR.**
C'EST DÉJÀ ÇA



BASHINGOMÈTRE

36

**NOUS FAISONS TOUS
LES **RITUELS** LE
MÊME JOUR : NOUS
OPTIMISONS NOTRE
TEMPS EN RÉUNION !**



BASHINGOMÈTRE

38

**NOUS FAISONS DU
M.V.P CIBLE : LE JE-
TABLE N'EST PAS
ENVISAGEABLE**



BASHINGOMÈTRE

39

**LES DÉVELOPPEURS
SONT PARTAGÉS
ENTRE DEUX ÉQUIPES
POUR TROIS PRODUITS
DIFFÉRENTS**



BASHINGOMÈTRE

40

**POUR FAIRE MON
REPORTING, JE
CONVERTIS LES STORY
POINTS EN J / H**



BASHINGOMÈTRE

41

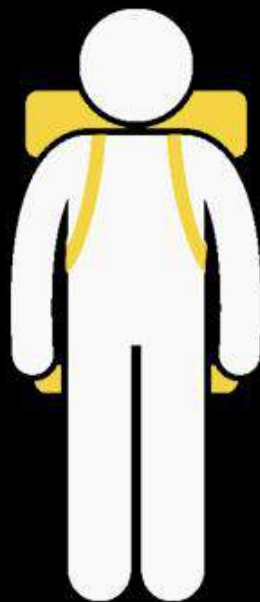
PAR **CRAINTE** DES
RÉACTIONS, NOUS NE
DONNONS **JAMAIS** DE
FEED-BACKS



BASHINGOMÈTRE

42

LE GEMBA-WALK
C'EST FATIGANT.
NOUS N'EN FAISONS PAS



BASHINGOMÈTRE

43

**L'ÉQUIPE S'ENGAGE
SUR DES U.S NE
RESPECTANT PAS LA
DEFINITION OF READY**



BASHINGOMÈTRE

45

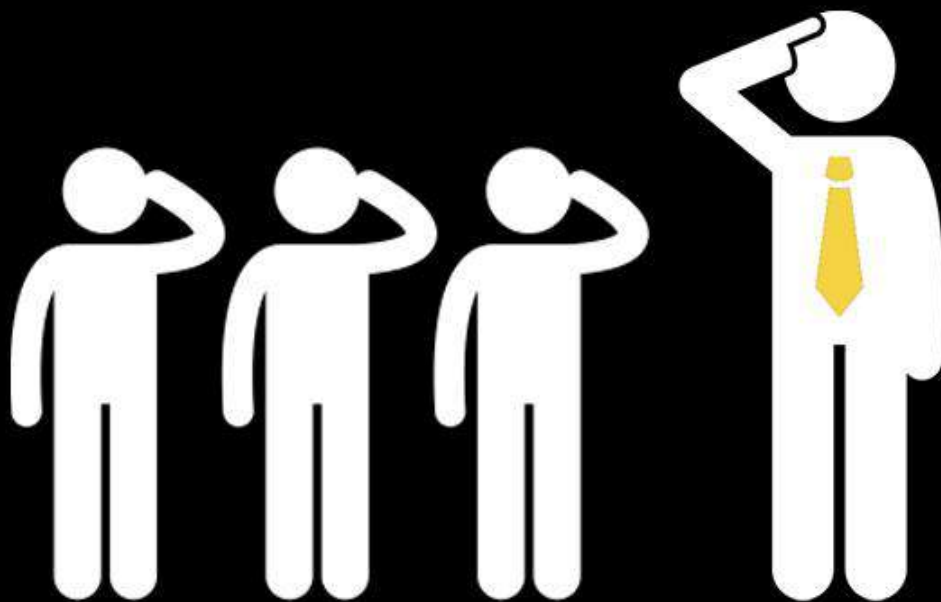
NOTRE **DAILY DURE**
35 MINUTES. DU
COUP ON LE FAIT
ASSIS



BASHINGOMÈTRE

48

NOTRE **DAILY** EST UN
COMPTE RENDU AU
CHEF !



BASHINGOMÈTRE

51

LES **TESTEURS** VALIDENT LES **USER STORIES** AU SPRINT **N+1**



BASHINGOMÈTRE

52

LES CRITÈRES D'AC-
CEPTATION SONT TROP
LONGS À RÉDIGER.
NOUS EN AVONS ZÉRO



BASHINGOMÈTRE

53

AVOIR UN **SPRINT** À DURÉE **VARIABLE**



BASHINGOMÈTRE

56

ON NE LIVRE PAS
TANT QUE NOUS
N'AVONS PAS
TOUTES LES U.S !



BASHINGOMÈTRE

58

LES SPONSORS
VALIDENT (OU PAS)
L'INCRÉMENT PRODUIT
PENDANT LA DÉMO



BASHINGOMÈTRE

62

LE PRODUCT OWNER
DIT AUX DEVS CE
QU'ILS DOIVENT FAIRE
LORS DU STAND-UP

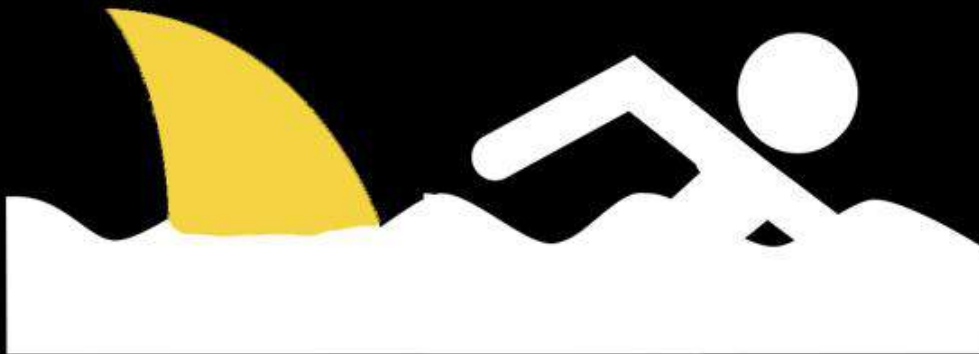


63

CHEZ NOUS
1 STORY POINT

=

1 JOUR / HOMME



BASHINGOMÈTRE

64

« COMME NOUS
N'AVONS RIEN À
MONTRER, NOUS
SAUTONS LA DÉMO ! »



BASHINGOMÈTRE

66

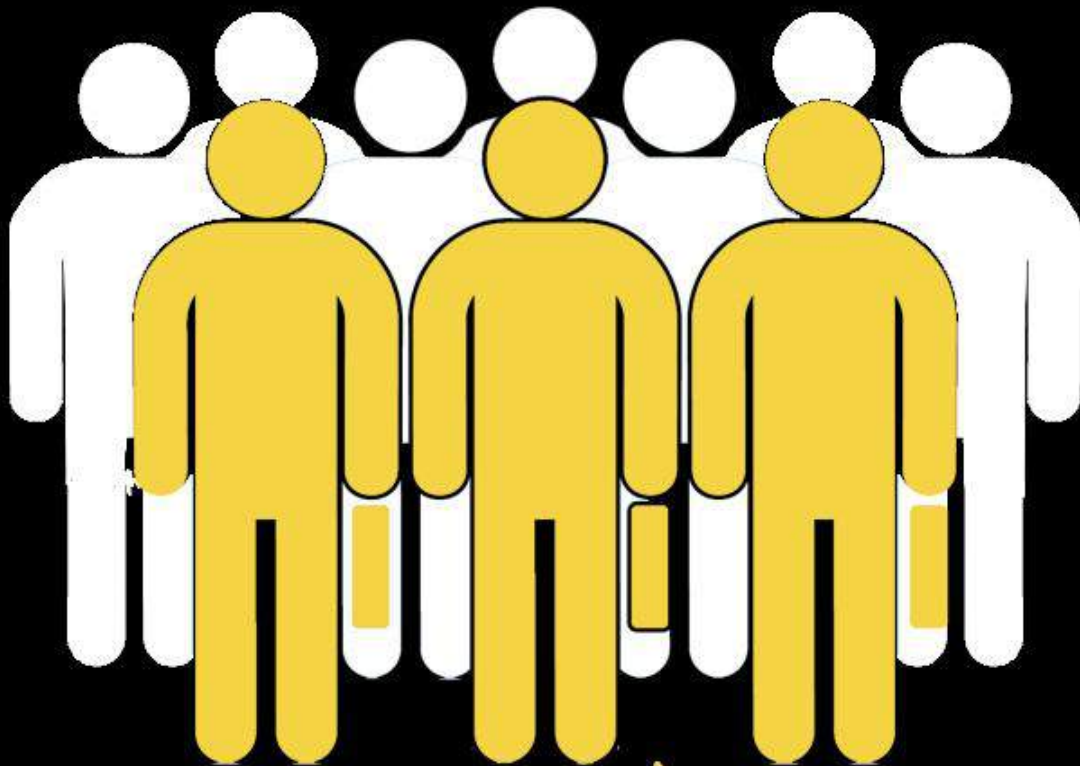
IL EXISTE **PLUSIEURS** **BACKLOGS** POUR UN MÊME **PRODUIT**



BASHINGOMÈTRE

69

DANS L'ÉQUIPE IL Y
A PLUS DE P.P.O QUE
DE DÉVELOPPEURS



BASHINGOMÈTRE

72

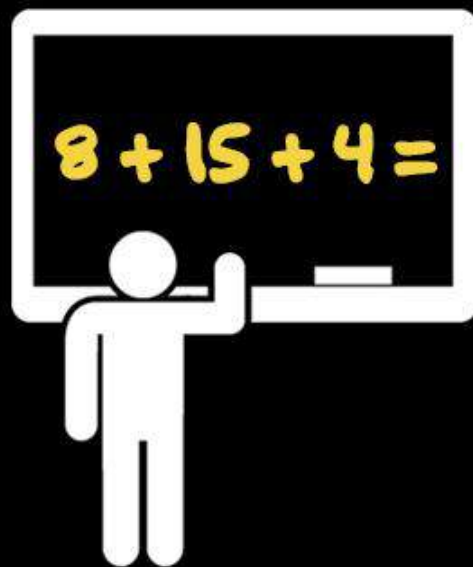
NOUS **AFFECTONS** UNE **USER STORY** PAR **DÉVELOPPEUR**



BASHINGOMÈTRE

74

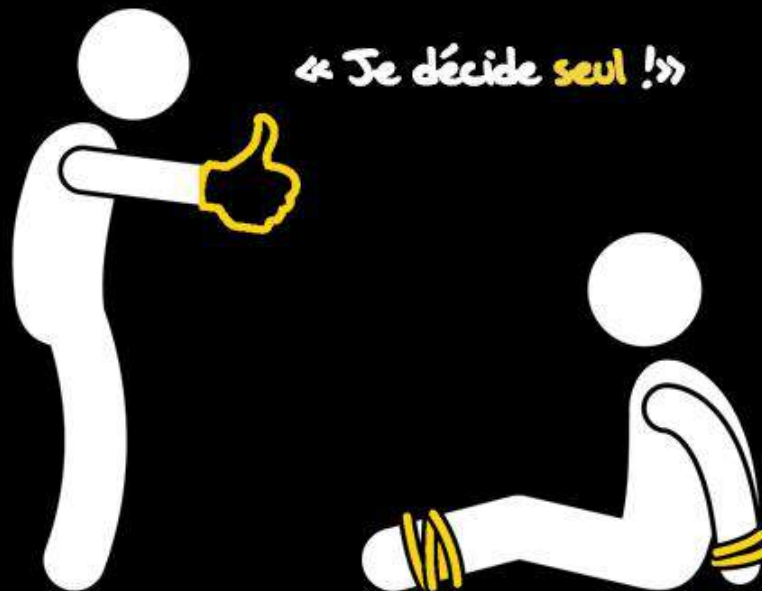
DANS LA DEV TEAM :
GREG A UNE VÉLOCITÉ
DE 8 POINTS, ALINE DE
15 ET JEREMY DE 4



BASHINGOMÈTRE

76

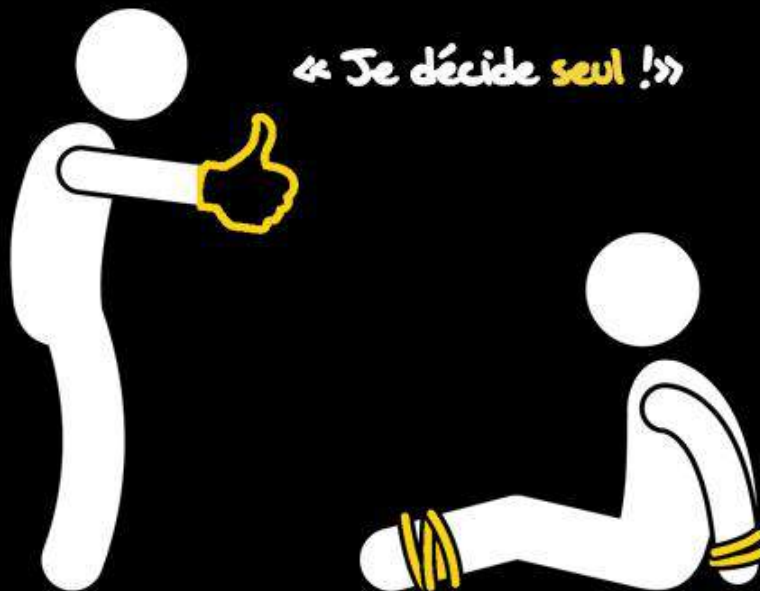
NOTRE **PRODUCT** **OWNER** DÉCIDE SEUL DU CONTENU DU **SPRINT**



BASHINGOMÈTRE

82

NOTRE **PRODUCT OWNER** DÉCIDE SEUL DU CONTENU DU **SPRINT**



BASHINGOMÈTRE

82

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

IL Y A UN **SCRUM** **MASTER** POUR 4 ÉQUIPES !



BASHINGOMÈTRE

84

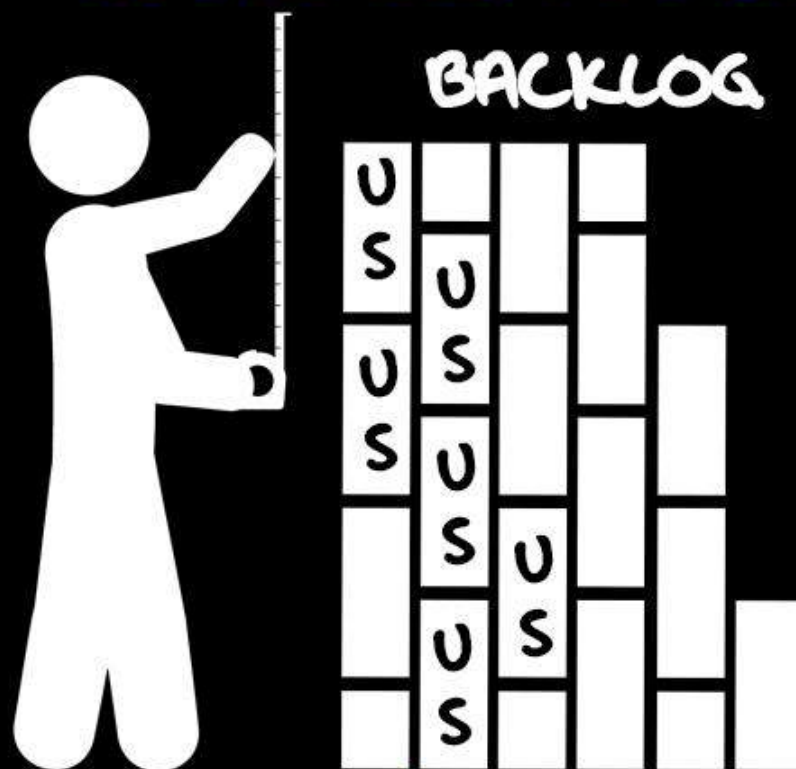
LA VISION DU PRODUIT N'EST JAMAIS PARTAGÉE



BASHINGOMÈTRE

85

L'ESTIMATION EST FAITE PAR LE TECH LEAD **DANS SON COIN**



BASHINGOMÈTRE

86

**NOTRE LIVRAISON
EST PRÉVUE DANS 6
MOIS ! NOUS NE LI-
VRONS PAS AVANT !**



BASHINGOMÈTRE

87

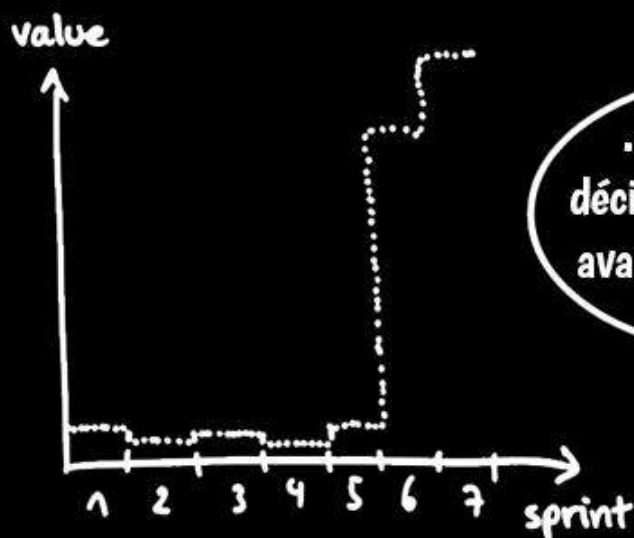
**SUPER ! LES ÉLÉMENTS
DU BACKLOG SONT
PRIORISÉS, ESTIMÉS,
DÉTAILLÉS POUR LES 12
PROCHAINES ITÉRATIONS**



BASHINGOMÈTRE

90

NOTRE **P.O** SUIT LES HEURES CONSOMMÉES ET NON PAS LA **VALEUR LIVRÉE**



...et nous avons
décidé que nos heures
avaient de la valeur !

BASHINGOMÈTRE

92

« NOUS AVONS ARRÊTÉ
LES **RÉTROSPECTIVES** :
ÇA SERT À RIEN ! »



95

RÈGLES DU JEU



«Génial ! Mais comment on joue ?»

Démarrer la partie :

Distribuez de manière équitable les cartes "Agile Smells !!" entre les joueurs.

Dessinez sur une table (avec du skotch) deux cases :

- Case 1 : "Avons nous déjà rencontré cette situation"
- Case 2 : "Ou pas"

Déroulé d'un tour :

Le facilitateur commence et lit à voix haute une carte **SANS DONNER** son score de bashingomètre.

L'équipe discute brièvement : A-t-elle déjà été confrontée à cette situation... ou pas et dépose la carte dans la case associée.

Dès que le score du **BASHINGOMÈTRE** dépasse 100, le jeu s'arrête et l'équipe décide d'actions concrètes à enclencher pour le faire baisser à la prochaine itération.

Tant que le score du Bashingomètre est supérieur à 100, **ce n'est pas l'agilité qui ne fonctionne pas mais la manière dont vous l'appliquez !**