

scrumtrek.ru

Итеративный, Инкрементальный, Большой Взрыв — статья в блоге ScrumTrek

5-6 минут

[Блог >](#)

Игра побуждает людей подумать об альтернативных подходах работы с проектами. Но вместо обсуждения скучных рабочих кейсов, мы предлагаем обсудить прикольные проекты: от разборки на чердаке иготовки выпечки до строительства ядерной подводной лодки.



Набор для игры в «Итеративный, Инкрементальный, Большой Взрыв» можно купить в [интернет-магазине](#)

[ScrumTrek](https://scrumtrek.ru).

Игра 1. Покерный стиль

максимально ~ 10 игроков

Игра для начинающих, предполагает предварительное объяснение трех подходов: итеративный, инкрементальный и большой взрыв. Ведущему в этой игре потребуются навыки фасилитатора.

1. Каждому игроку дается набор из 3 разных карт подходов (белые карты).
2. Ведущий вытаскивает случайную карту из колоды сценариев (черные карты) и зачитывает сценарий вслух.
3. Каждый игрок, кроме ведущего, выбирает подход, который он считает подходящим для решения заданного сценария, и кладет соответствующую карту лицом вниз на стол перед собой.
4. Когда все сделали свой выбор, карты переворачиваются лицом вверх.
5. Каждый игрок по очереди в течении 1 минуты объясняет, почему он выбрал именно этот подход для заданного сценария. Ведущий может выбрать того, кто говорит первым.
6. Группа обсуждает обоснованность каждого подхода.
7. После 5-10 минут вытаскивается другая карта из колоды сценариев и процесс повторяется.

Игра 2. Потеря карт

максимально ~ 10 игроков

Эта игра аналогична игре 1, но здесь цель игроков

избавиться от всех своих карт. Это потребует большего умения от игроков, но это хорошее упражнение для команд.

1. Каждому игроку дается набор из 3 разных карт подходов (белые карты).
2. Ведущий зачитывает сценарий с черной карты.
3. Каждый игрок, кроме ведущего, выбирает подход, который он считает подходящим для решения заданного сценария и кладет соответствующую карту лицом вниз на стол перед собой.
4. Когда все сделали свой выбор, карты переворачиваются лицом вверх.
5. Каждый игрок по очереди объясняет, почему он выбрал именно этот подход (максимум по 30 секунд).
6. Ведущий выбирает выигравший подход, основываясь на том, чьи аргументы были более убедительными.
7. Все игроки, кто выбрал выигравший подход, сбрасывают карту с этим подходом из своего набора в центр стола.
8. Повторяем с шага 2.
9. Первый, кто избавится от всех карт, выигрывает.

«Фишка» этой игры в том, что игроки могут голосовать только за те подходы, которые остаются у них в колоде. Они вынуждены находить аргументы за те подходы, с которыми могут быть не согласны, которые не являются лучшими для заданного сценария.

Игра 3. Убеди ведущего

максимально 53 игрока

1. Подготовка: отсчитайте необходимое количество карт

- подходов (белых) так, чтобы у каждого игрока было по одной карте и всего разных подходов было одинаковое количество.
2. Ведущий перемешивает колоду карт подходов, и сдает каждому игроку (кроме себя) по одной карте, кладя карты лицом вниз.
 3. Ведущий зачитывает сценарий с (черной) карты.
 4. Игроки с одинаковыми картами подходов, объединяются в группы и формулируют аргументы в пользу своего подхода в течение 15 минут.
 5. Каждая группа в течение 1 минуты делает презентацию, почему её подход лучший для заданного сценария.
 6. Ведущий выбирает, какая команда была наиболее убедительна, и объявляет победителя данного раунда.
 7. Карты подходов возвращаются ведущему.
 8. Человек справа от ведущего берет на себя роль ведущего.
 9. Повторяем с шага 2.

Игра 4 . Голосуй за убедительных

максимально 52 игрока

1. Подготовка: отсчитайте необходимое количество карт подходов (белых) так, чтобы у каждого игрока было по одной карте, и всего разных подходов было одинаковое количество.
2. Ведущий перемешивает колоду карт подходов, и сдает каждому игроку (и себе тоже) по одной карте, кладя карты лицом вниз.
3. Ведущий зачитывает сценарий с (черной) карты.
4. Игроки с одинаковыми картами подходов объединяются в

группы, включая ведущего, и формулируют аргументы в пользу своего подхода в течение 15 минут.

5. Каждая группа в течение 1 минуты делает презентацию, почему её подход лучший для заданного сценария.
6. Игроки выбирают, какая команда была наиболее убедительна, голосуя по очереди за каждую команду, после чего объявляют победителя данного раунда.
7. Карты подходов возвращаются ведущему.
8. Человек справа от ведущего берет на себя роль ведущего.
9. Повторяем с шага 2.

27 июл 2017 , Александр Тупиков



25 фев 2020 , Иван Селеверстов

[Играем в покерную оценку динамики на OKR Weekly Check-In](#)

Данная статья посвящена разбору одного инструмента фасилитации, который хорошо работает на одной из OKR-встреч — Weekly Check-In.

Ситуация

Результат

Когда _____

Я хочу _____

Я могу _____

Методика

МОТИВАЦИЯ

13 янв 2020 , Дмитрий Кустов

[Гайд по технике Jobs To Be Done \(JTBD\)](#)

Что такое Jobs To Be Done (JTBD). Как начать использовать технику и сделать ваши продукты круче.



22 дек 2019 , Константин Хохрин

[Как провести дизайн Agile Release Train: #1 — Концепция](#)

Как определить правильную организационную структуру, объединяющую бизнес, команды и менеджмент? Часть первая — определяем общую цель.

Узнайте первыми о новых статьях!