

# LGTM

ちょいかっこよく光ってる感じとか  
しようかなあ



# L GTM

問題なく、作業をこなせた。

ベロシティ消費

1

メンタル消費

1

# 壁にぶつかる

壁にぶつかり、作業が進まなかつた

ベロシティ消費

0

メンタル消費

1



# 迷走

いつの間にかやらなくて  
いいことをやっていた。

ベロシティ消費

0

メンタル消費

1



# フロー状態

いつも以上にタスクを消化できた

ベロシティ消費

1

メンタル消費

1



# 追い込み

作業をいつも以上にこなせた

ベロシティ消費

0

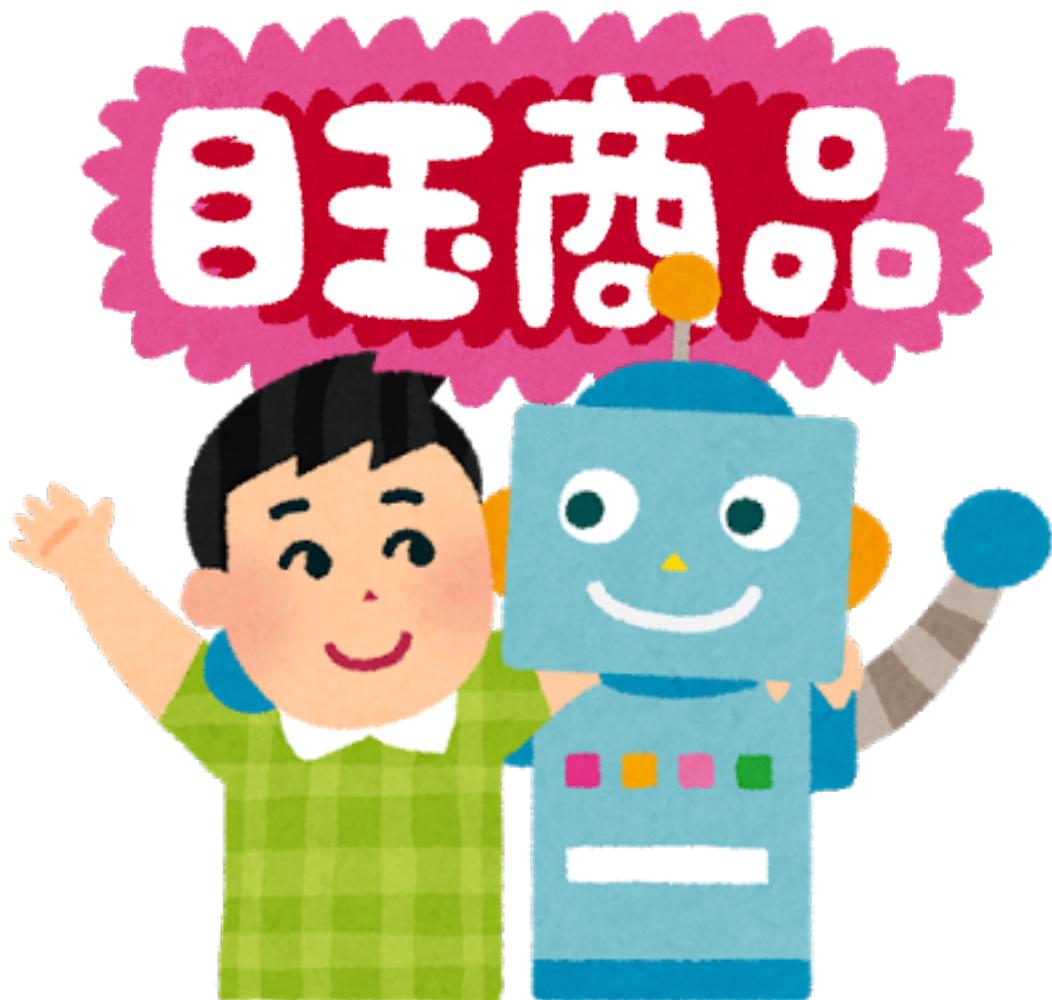
メンタル消費

1

# 新製品

● EVENT

AWSにちょうどいい機能が追加される

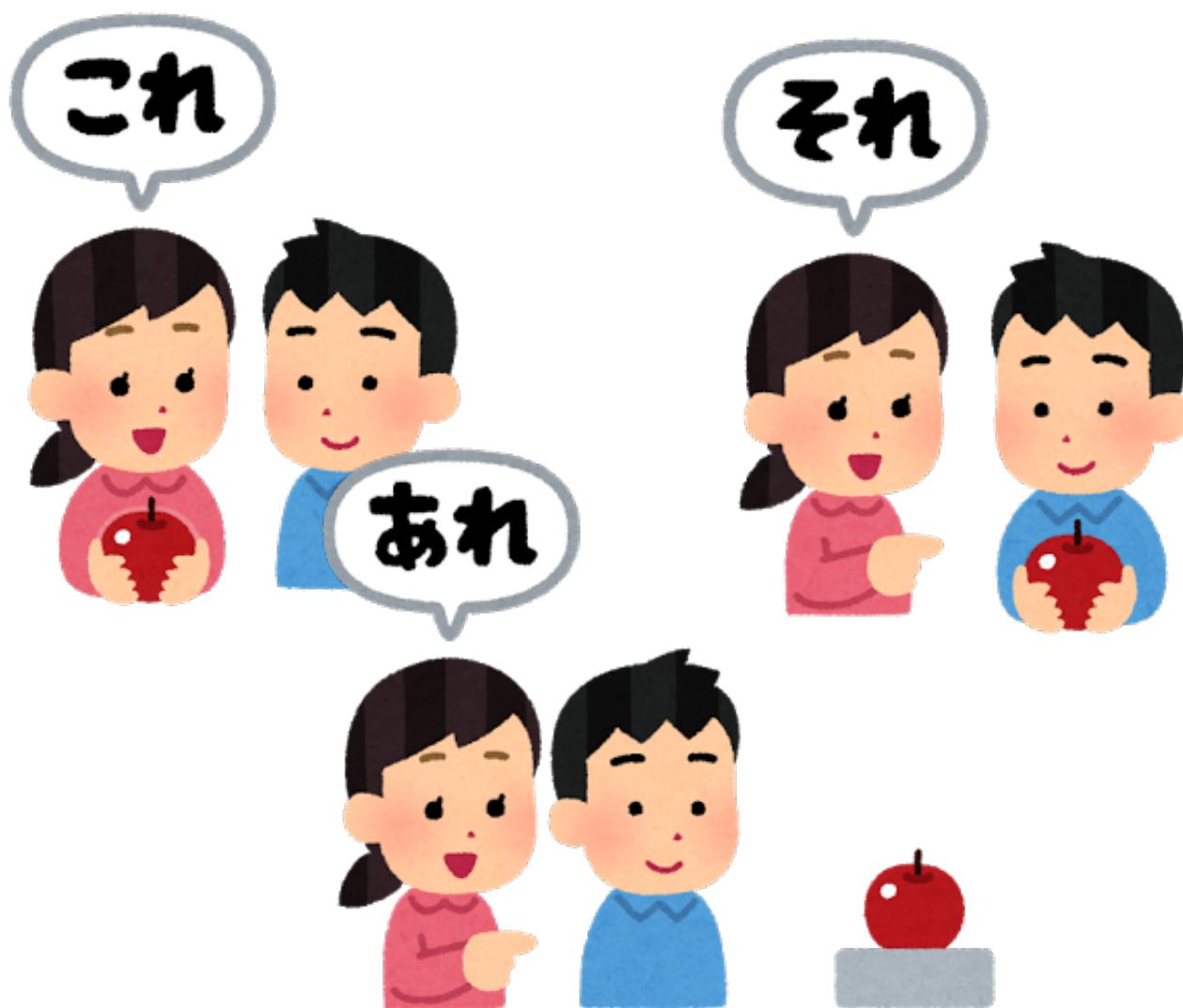


目標ベロシティが1.2倍になる。

# 認識のズレ

● EVENT

みんなが言っている仕様が違った



目標ベロシティが1.2倍になる。

# 環境改善

● EVENT

ノー残業デーが導入される



ベロシティ+1 メンタル+2

# 体調管理

● EVENT

健康診断で再検査に引っかかった



このカードを出した人のメンタルが -1

# スケジュール

● EVENT

年末進行がはじまり、予定が詰まった



スプリントが1減らされる

PC に飲み者をこぼす



このカードを出した人はベロシティが消化  
できない、そしてメンタルが -1

# インセンティブ

● EVENT

達成目標が設定される



チームのメンタルが +1

# 勉強会

● EVENT

海外カンファレンスに参加する。



このスプリント中はベロシティカードを消費できなくなるがメンタルが +2

# チームビルド

● EVENT

チーム内のメンバーの役割分担が決まらない

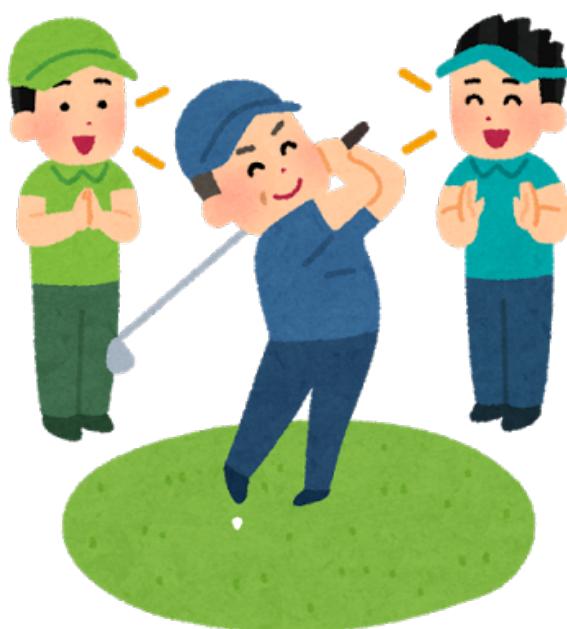


このスプリント中みんなのメンタル消化が  
2倍になる

# 季節の行事

● EVENT

## 社員旅行



このスプリント中はベロシティカードを消費  
できなくなるがメンタルが +1

## ● EVENT

---

【ウイルスシリーズ】がチーム内で流行する

???

## ● EVENT

---

ミーティングルームが取れなくて、MTGができない。

???

## ● EVENT

---

近くのスタートアップがうちのキープレイヤーをヘッド  
ハンティング



目標ベロシティが+8、みんなのメンタル -1

## ● EVENT

外国人助っ人がジョイン。コミュニケーションがうまく取れないかも



サイコロが偶数なら、ベロシティ消化とメンタルが+2。奇数ならば、ベロシティが-2, メンタルが-2

## 決議機会不足

● EVENT

上司が忙しすぎて大事な仕様確認ができない。



最後に提出したベロシティカードを手札に戻す

# インフルエンザ

● EVENT

インフルエンザがチーム内で流行する。



サイコロを振り2以下ならば、そのスプリントのターンが1減る

# コミットメント

● EVENT

作って見て触ってみたら上司になんか違うと言われた。

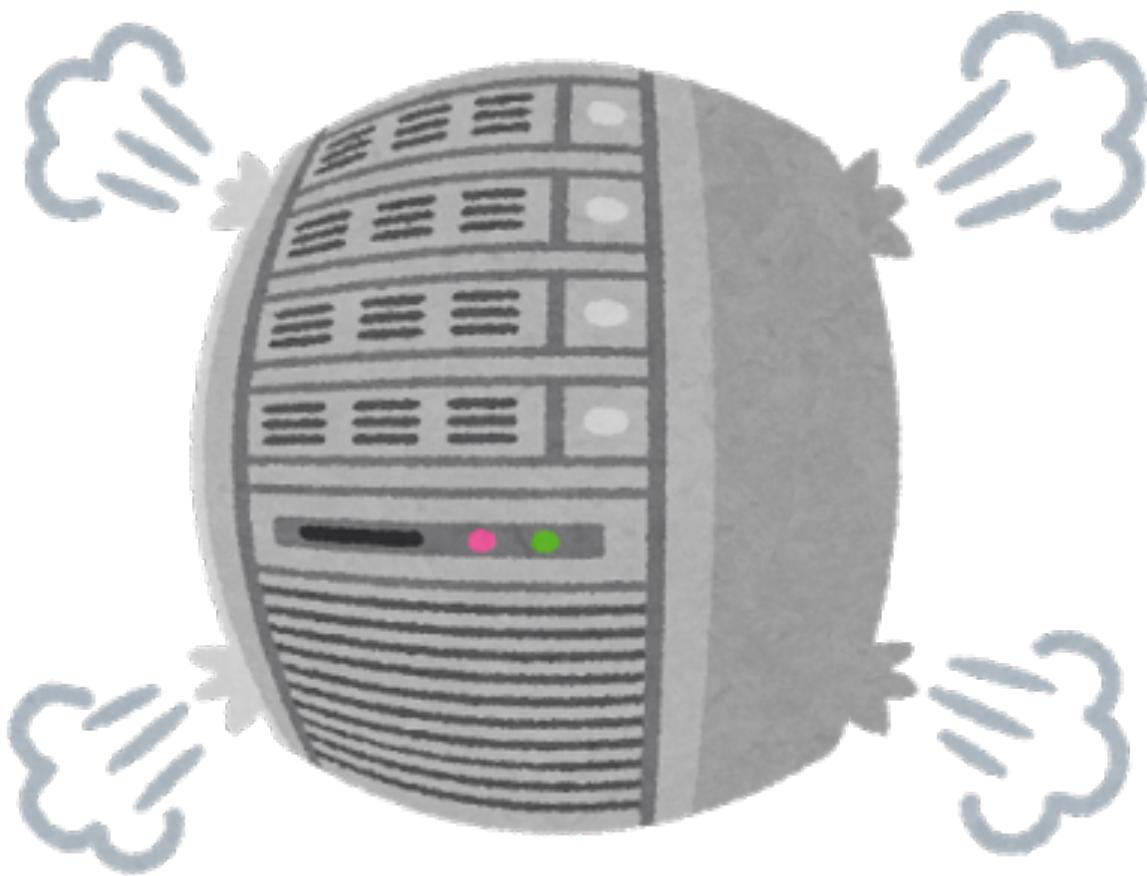
comming soon

このスプリントのベロシティ消化ポイント  
が1/4ポイントになる

# データセンター障害

● EVENT

データセンターの障害によりサーバーにアクセスできなくなってしまった



ディリースクラム中カードが出せなくなる。

# ハイリスク・ハイリターン

● EVENT

アウトソーシング先が天災に襲われる



最後のベロシティカードを破棄する

# ベテランエンジニアの採用

● EVENT

ベテランエンジニアを格安でリクルーティング成功



サイコロが1以外なら、ベロシティ消化が+3。1ならば目標ベロシティ+3される

# 環境改善

● EVENT

NO MTGマークが導入される



サイコロが偶数なら、ベロシティ消化  
+2。奇数ならば、ベロシティが-2

忘年会・飲み会が多すぎて、翌日午前中が潰れがち



ベロシティ消化-1

# ユーザーテスト

● EVENT

ユーザーテストを行い、良いところ・悪いところがいっぱい出てきた。



目標ベロシティが+8される

# 事故

● EVENT

開発中のプロダクトのデモが止まる



メンタル-1

査定で給料が上がらなかった



メンタル-3

# 勉強会

● EVENT

海外カンファレンスに参加する。



メンタル+2 ベロシティ消化できない

# プロダクティビティ

● EVENT

プロダクティビティを突き詰めた



メンタル+2、ベロシティ+2

# 季節の行事

● EVENT

入居しているビルの避難訓練が実施される



最後のベロシティカードを手札に戻す

脆弱性診断を実施する



サイコロが偶数なら、ベロシティ消化とメンタルが+2。奇数ならば、ベロシティが-2, メンタルが-2

# 新製品

## ● EVENT

使用している言語の新バージョンがリリースされる。



目標ベロシティが+2される。

社内のデザインチェックで評価が低く。デザインを刷新することになる。



目標ベロシティが+8される。

# 経営会議

● EVENT

リリース日付が前倒しされる。



スプリントが1減る。

# ビジョン

● EVENT

プロダクトのビジョンを開発チームに力説



サイコロを振って4以上だったみんなのメンタル +3

# 環境改善

● EVENT

Spotifyで良いプレイリストが見つかる



このカードを出した人のメンタルが +1

# 負傷

## ● EVENT

ひざが痛くなった

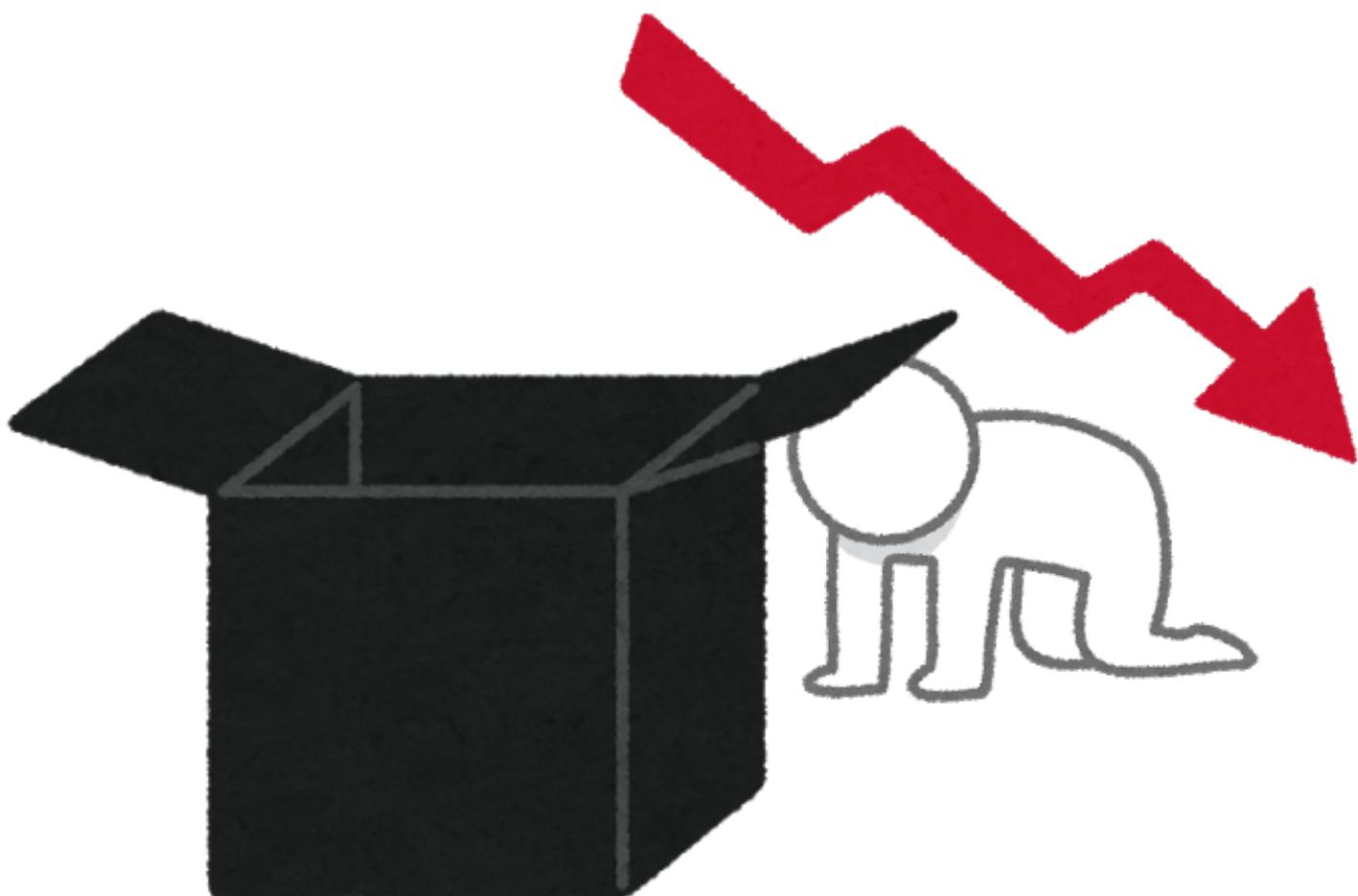


最後に提出したベロシティカードの消化が  
できない

# アップグレード

● EVENT

言語の新バージョンにアップグレードしたら、致命的なバグが出る。切り戻す



目標ベロシティが+2される。

# 自然災害

● EVENT

台風で電車が止まる



次のスプリントではベロシティが消化できなくなる。

## 給与査定

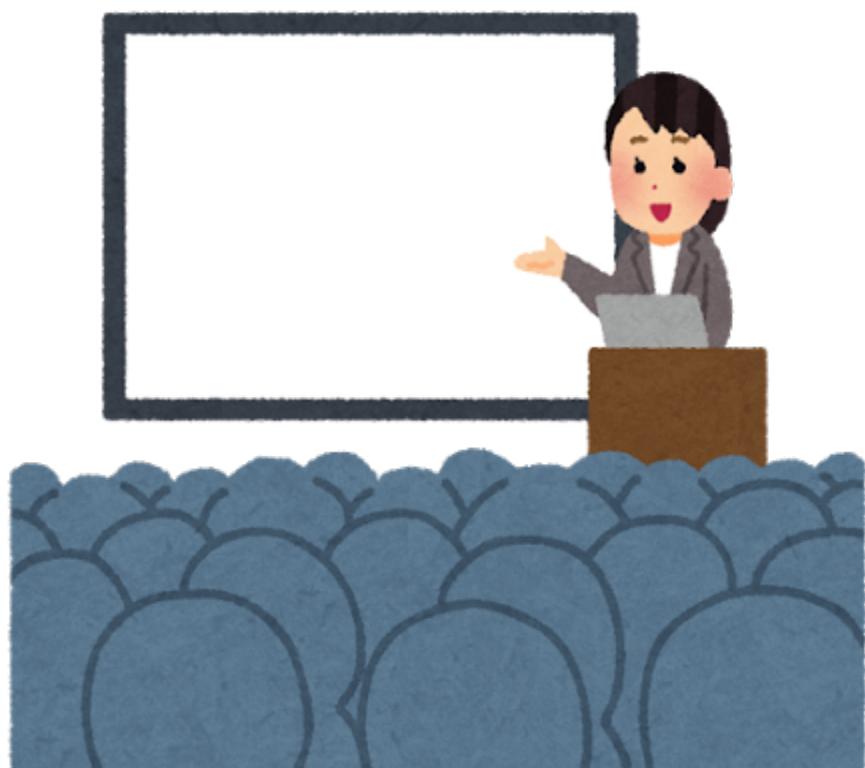


ベロシティが予定通り消化されていたら、プラス査定、メンタル回復。マイナスなメンタルが1減る

# 勉強会

● EVENT

登壇系の依頼が増えすぎて思ったように開発が進まない



カードを出した人は、ベロシティが消化できない

# 法令

## ● EVENT

残業が禁止される



メンタル+1、体力+1、ベロシティ-1

# 季節の行事

● EVENT

めっちゃできる新卒が配属される

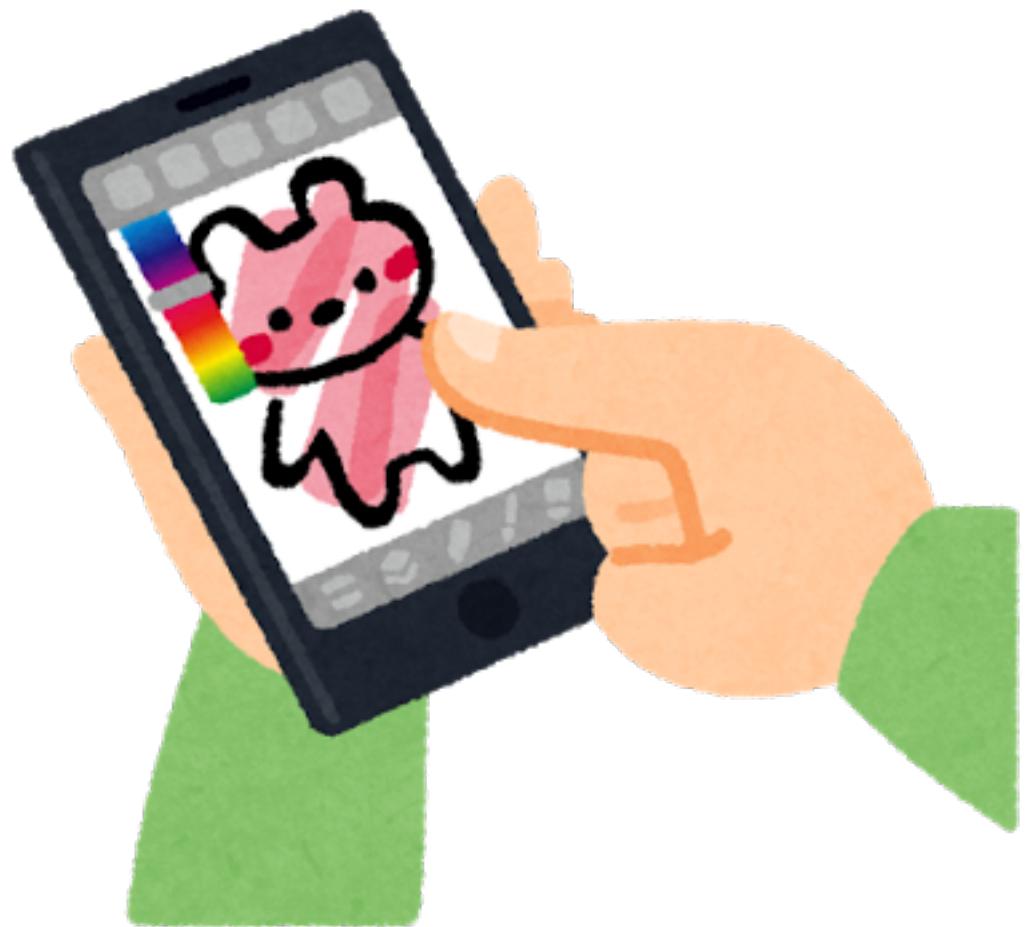


最後のベロシティカードを手札に戻す

# 新製品

● EVENT

新しいiPhoneがでる。



目標ベロシティが+4される

# 人事異動

● EVENT

急にチームメンバーが3人増えた



目標ベロシティが+3される

# ブックマーク

● EVENT

プロジェクトにまつわる記事がいっぱいブクマされる。



最後にベロシティを消化した人のメンタル  
が+1される

# 新型ゲーム機

● EVENT

新しいゲーム機が発売されて、毎日ゲームをしてしまった



メンタル-1

# 決起会

● EVENT

喝を入れるために決起会を行った



サイコロを振り、偶数ならばメンタル+2。

奇数ならば変わらない

テナントで入ってるビルを引っ越すことになる



カードを出した人はこのスプリントでは、  
ベロシティ消化できなくなる

花粉症が酷くて、作業に支障が出る



ベロシティ-1

# 脆弱性

● EVENT

セキュリティ脆弱性が見つかる



ベロシティが+2 メンタル-2

# リフレッシュスペース

● EVENT

職場に新しいリフレッシュスペースができた。作業がは  
かどる



メンタル+2

プレミアムフライデーが導入される

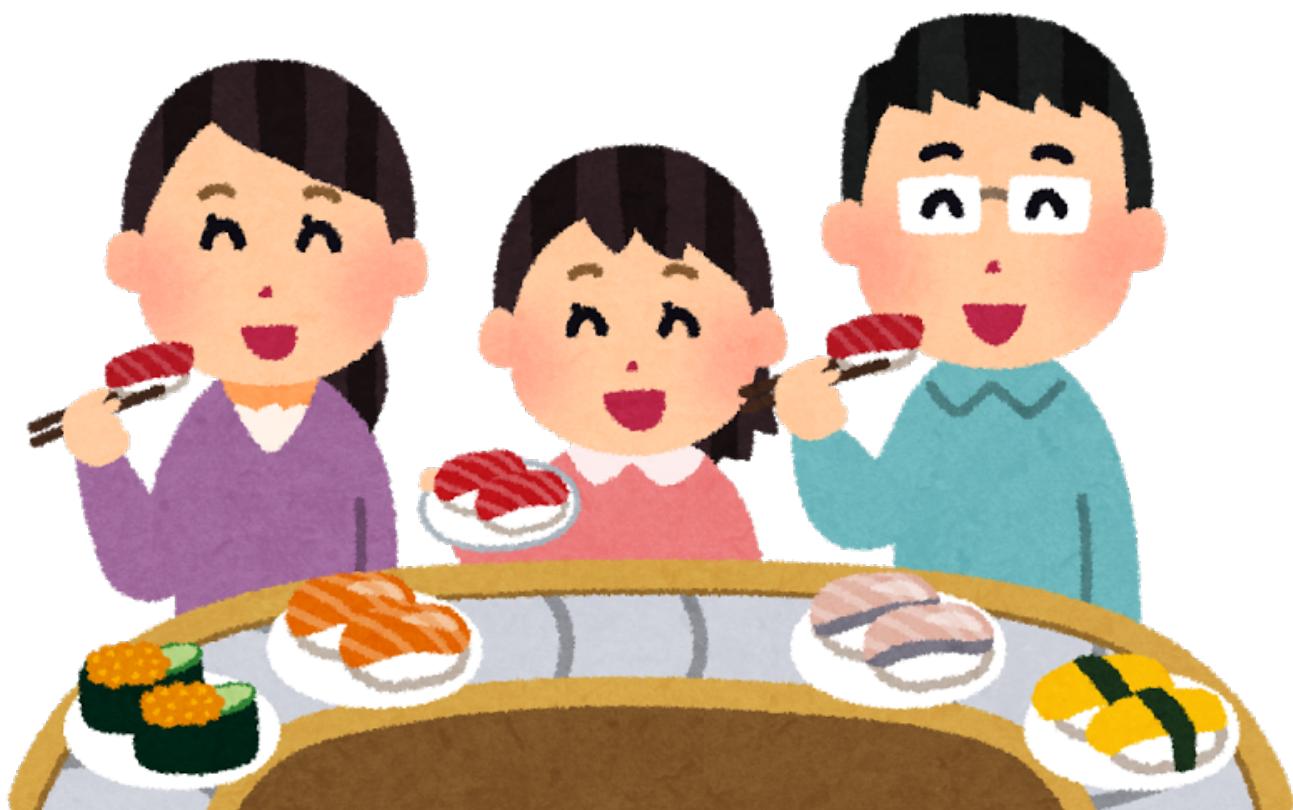


メンタル+1

# 食事

● EVENT

ランチが人気の寿司屋に並ばず入った。



メンタル+2

# 生活習慣

● EVENT

朝型生活を始める



ベロシティ+1 メンタル+1

# 異常気象

● EVENT

近くのお気に入りのカレー屋が値上げする



メンタルが -1

## 海外イベント

## ● EVENT

海外の政治的なイベントにより株が急上下。気になって  
思ったように開発が進まない



カードを出した人は、ベロシティが消化できない

トイレの便座の保温が壊れる



メンタル-1

大型連休で普通に休み



このスプリントではベロシティカードの消化ができない

# 役得

## ● EVENT

有名な声優さんがナレーションを取ってくれた



メンタル+2

# パイプ役

● EVENT

関係各所の間に入り、消耗する

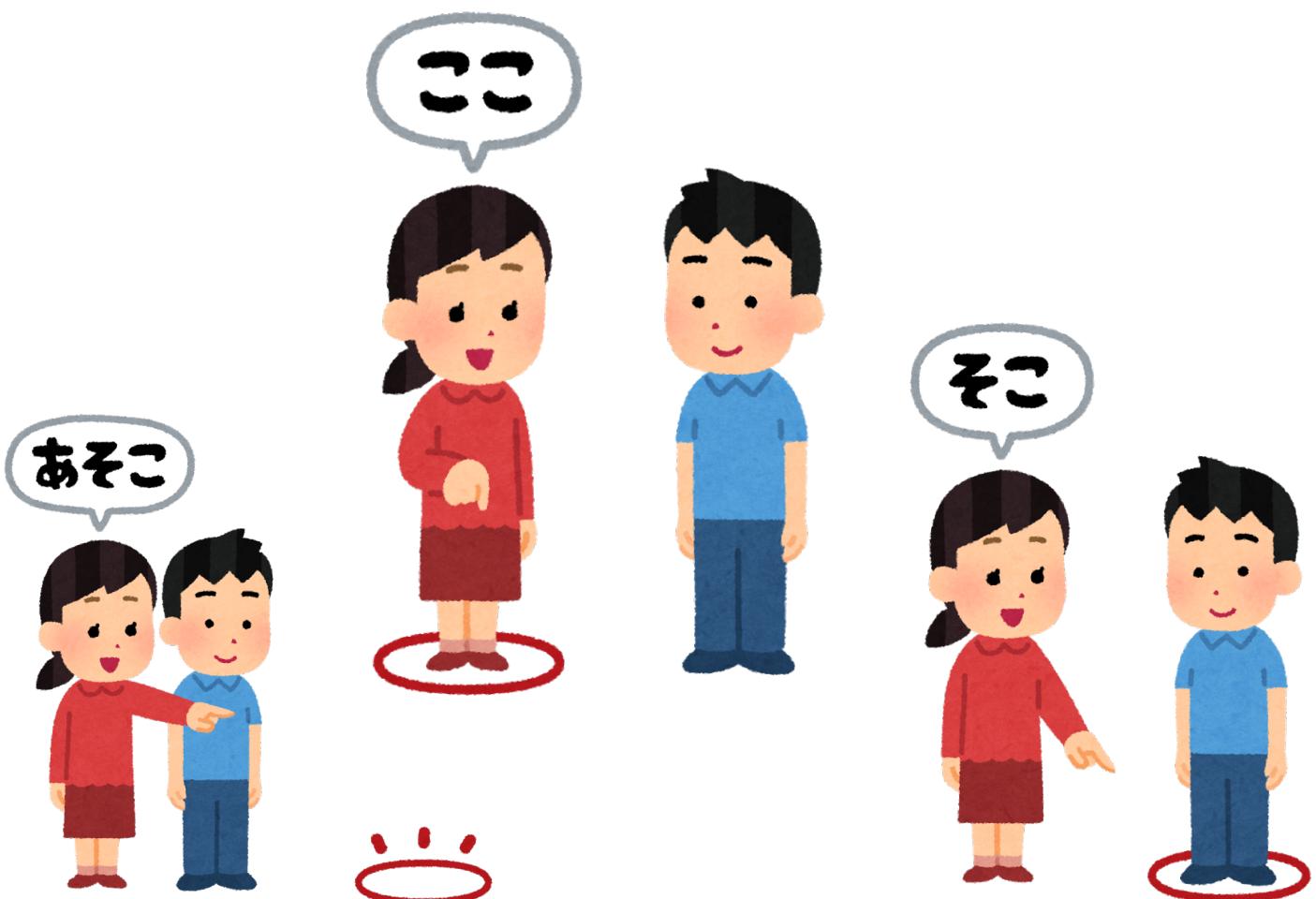


メンタル-3

# 分業化

● EVENT

チームメンバーの役割がふんわりしていたので、役割を分割した



メンタル+1 このスプリント中のディイリース  
クラムが1増える

# インターン

● EVENT

新しいインターンが来た



メンタル+1

新人の歓迎会で一発芸をやらされる



メンタル-3

# ダメ出し

● EVENT

映像の素材にNGが入った。作り直し



メンタル-2

# スケジュール

● EVENT

年末進行がはじまり、予定が詰まった



スプリントが1減らされる

# 人事異動

● EVENT

メンバーが新しいプロジェクトに異動した



カードを出した人は、メンバー加入カードが出るまで参加できない

# マナー違反

● EVENT

長財布で上司を刺して、怒られた



メンタル-1

# ゲーム発売日

● EVENT

超大作ゲームが発売された



メンタル+1, ベロシティが消化できなくなる

# 達成会食

● EVENT

目標達成して、チーム会食が設定された



メンタル+1

# 勉強会のフィードバック

● EVENT

リーダーが昨日行った勉強会から刺激を受けたらしい。  
「これからはXteam Programmingだよ」



目標ベロシティが+2される。みんなのメンタルが+2される

# 事件

## ● EVENT

同じ会社の別の部署が不祥事を起こす。



メンタル-1

フリーおにぎりが支給される



メンタル+1

# ノミュニケーション

● EVENT

チームでの飲み会が開催される。



サイコロを振り、4以上ならばみんなのメンタルが+2。2以下ならばみんなのメンタルが-1される。

# 勉強会のフィードバック

● EVENT

リーダーが昨日行った勉強会から刺激を受けたらしい。  
「新しいアプリフレームワークを入れようと思うんだ」

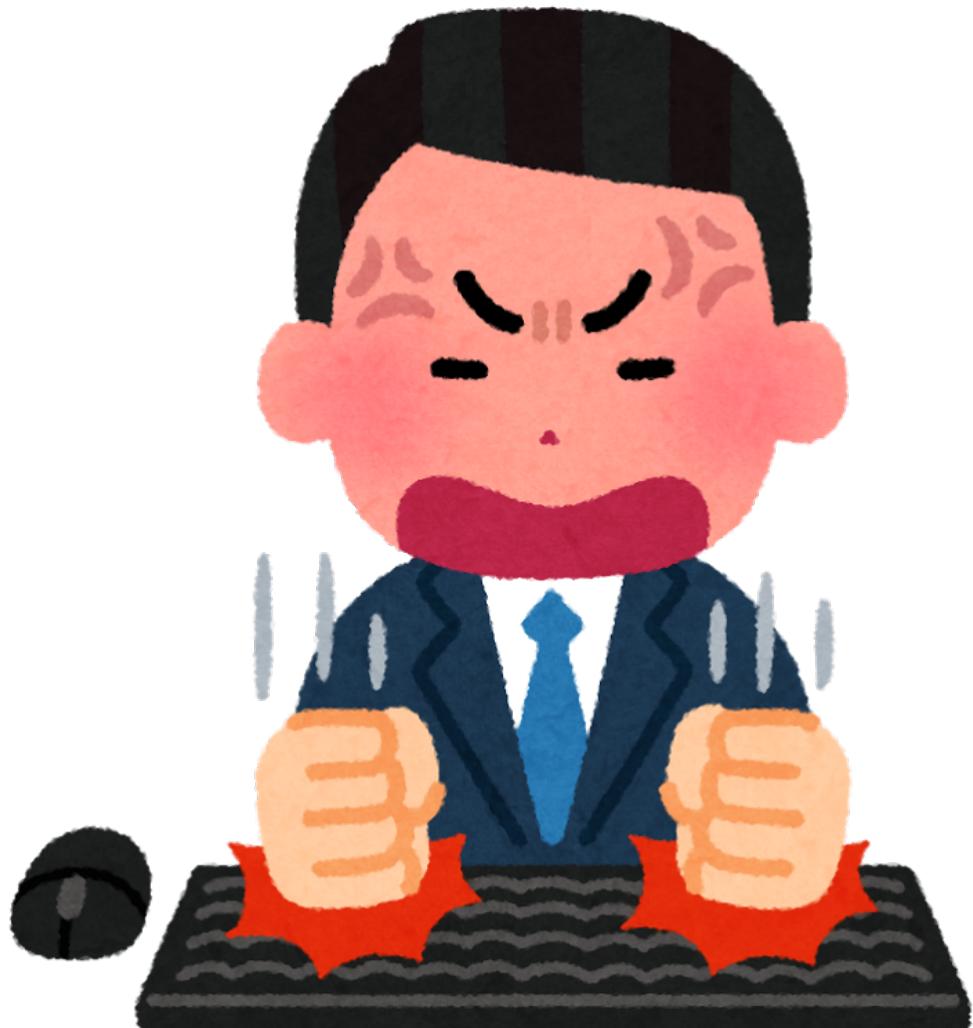


目標ベロシティが+8になる

# 設備

## ● EVENT

開発用 PC リプレイス、慣れない環境で開発力低下



メンタル-1

# インセプションデッキ

● EVENT

みんなで新機能についてのインセプションデッキを作成した



メンタル+1

# 季節

## ● EVENT

大型連休で普通に休み



このスプリントではベロシティカードの消化ができない

## ビジョンプレ

● EVENT

四半期に一度のビジョンプレが行われる

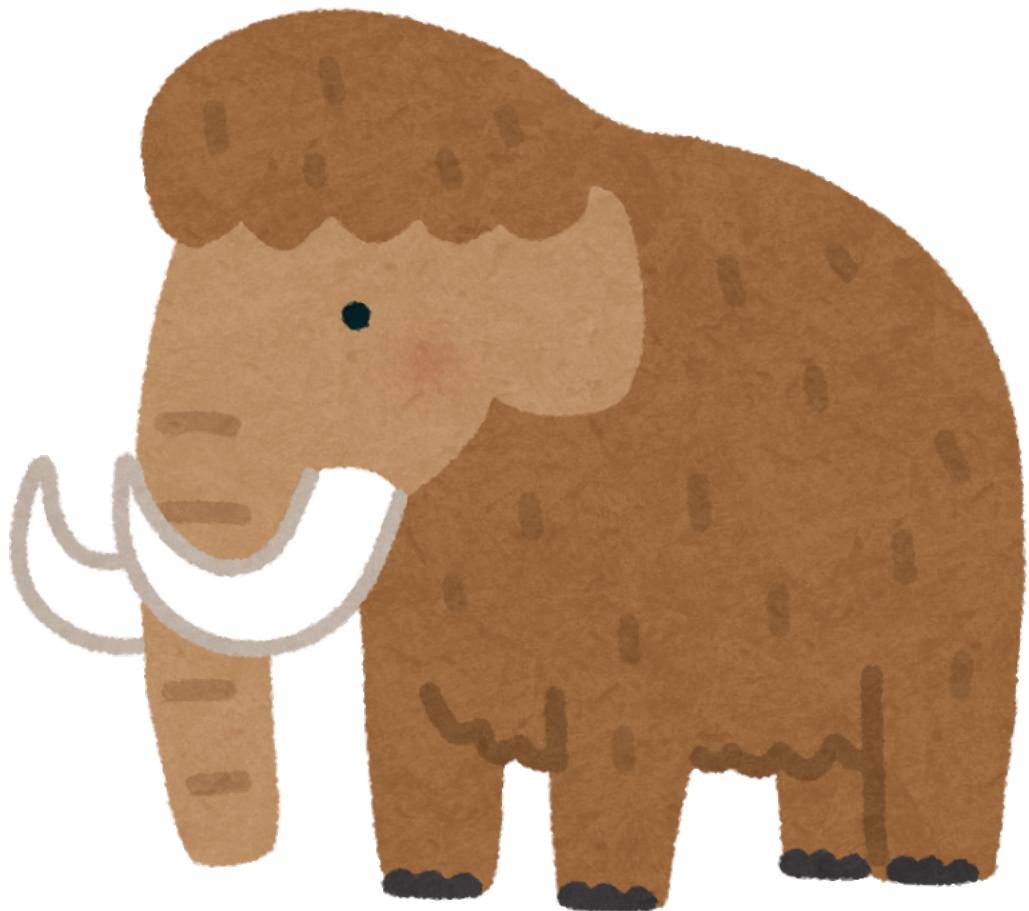


メンタル+1

# マストドン

● EVENT

ノリで作ったマストドンサーバーが広まって、エンジニアが引き抜かれる



このスプリントではベロシティカードの消化ができない

# スカンクワークス

みんなが自分が提唱するやり方に賛同してくれない。スカンクワークスを始めだす。



このスプリント中は、ベロシティを手元に保存する。次スプリント開始時に、3枚までベロシティカードを提出できる

# 新製品

AWSにちょうどいい機能が追加される

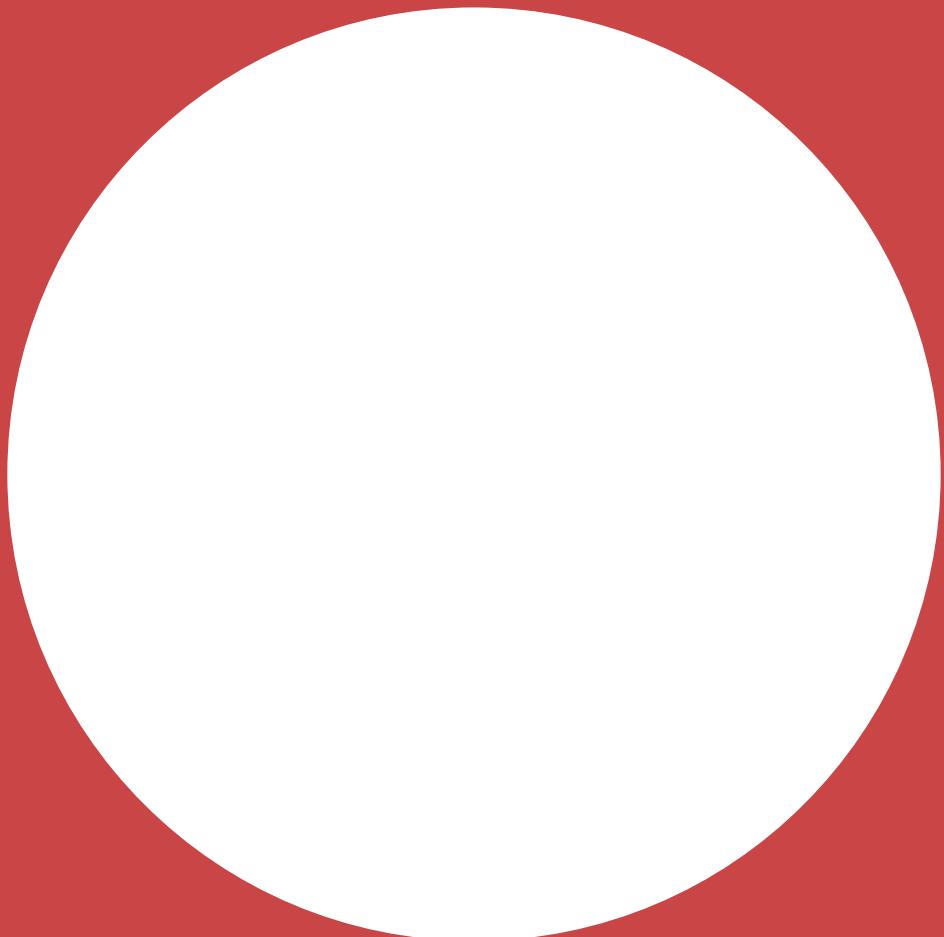


comming soon

目標ベロシティが1.2倍になる。

# 認識のズレ

みんなが言っている仕様が違った



目標ベロシティが1.2倍になる。

# 勉強会のフィードバック

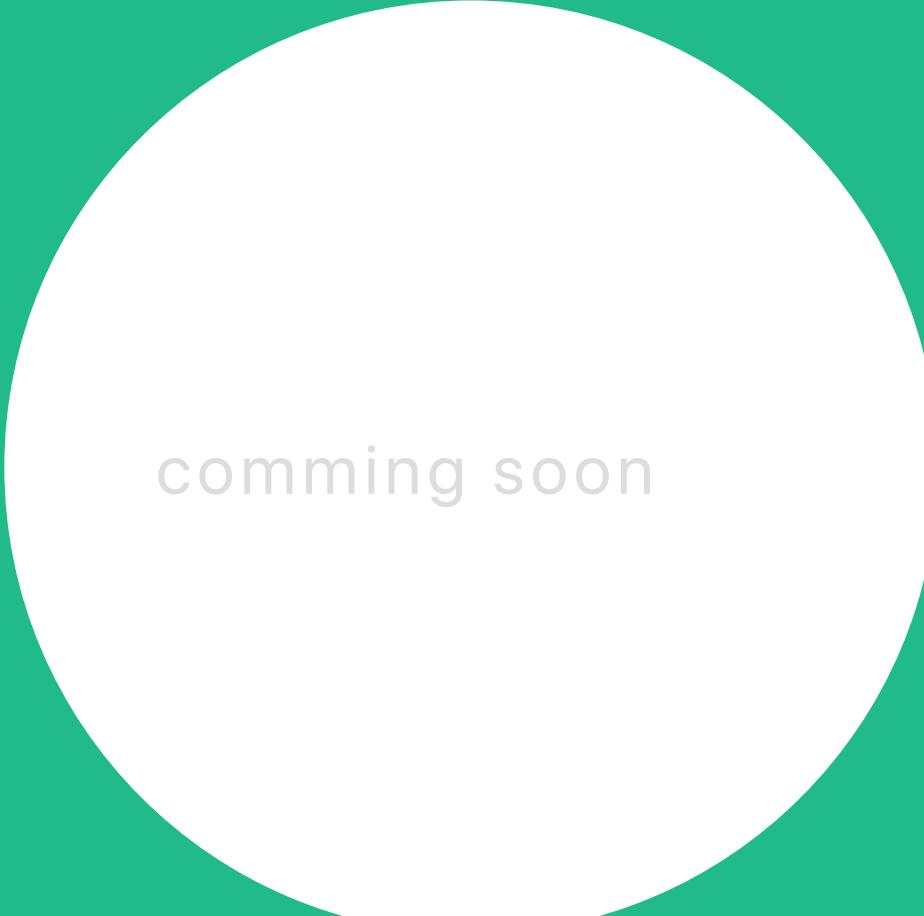
リーダーが昨日行った勉強会から刺激を受けたらしい。「新しいアプリフレームワークを入れようと思うんだ」



目標ベロシティが+8される。

# ノミニケーション

チームでの飲み会が開催される。



comming soon

サイコロを振り、4以上ならばみんなのメンタルが+2。2以下ならばみんなのメンタルが-1される。

# 季節の行事

給与査定



ベロシティが予定通り消化されいたら、プラス査定、メンタル回復。マイナスなメンタルが1減る

KPT

# LGTM

ちょいかっこよく光ってる感じとか  
しようかなあ



# L GTM

問題なく、作業をこなせた。

ベロシティ消費

1

メンタル消費

1

# 壁にぶつかる

壁にぶつかり、作業が進まなかつた

ベロシティ消費

0

メンタル消費

1



# 迷走

いつの間にかやらなくて  
いいことをやっていた。

ベロシティ消費

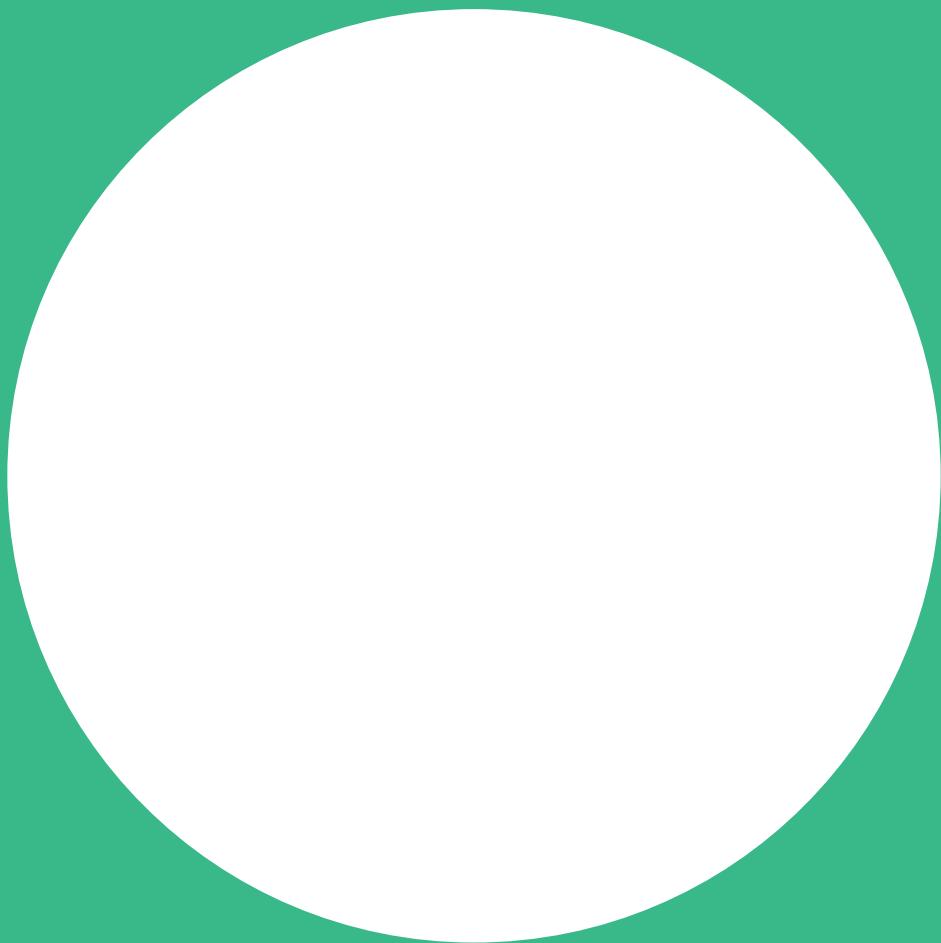
0

メンタル消費

1

# ノミニケーション

チームでの飲み会が開催される。



サイコロを振り、4以上ならばみんなのメンタルが+2。2以下ならばみんなのメンタルが-1される。



# フロー状態

いつも以上にタスクを消化できた

ベロシティ消費

1

メンタル消費

1



# 追い込み

作業をいつも以上にこなせた

ベロシティ消費

0

メンタル消費

1

# L GTM

問題なく、作業をこなせた。

ベロシティ消費

1

メンタル消費

1

# 壁にぶつかる

壁にぶつかり、作業が進まなかつた

ベロシティ消費

0

メンタル消費

1



# LGTM

問題なく、作業をこなせた。

ベロシティ消費

1

メンタル消費

1

# 壁にぶつかる

壁にぶつかり、作業が進まなかつた

ベロシティ消費

0

メンタル消費

1