

JOUONS A SCRUMBLE

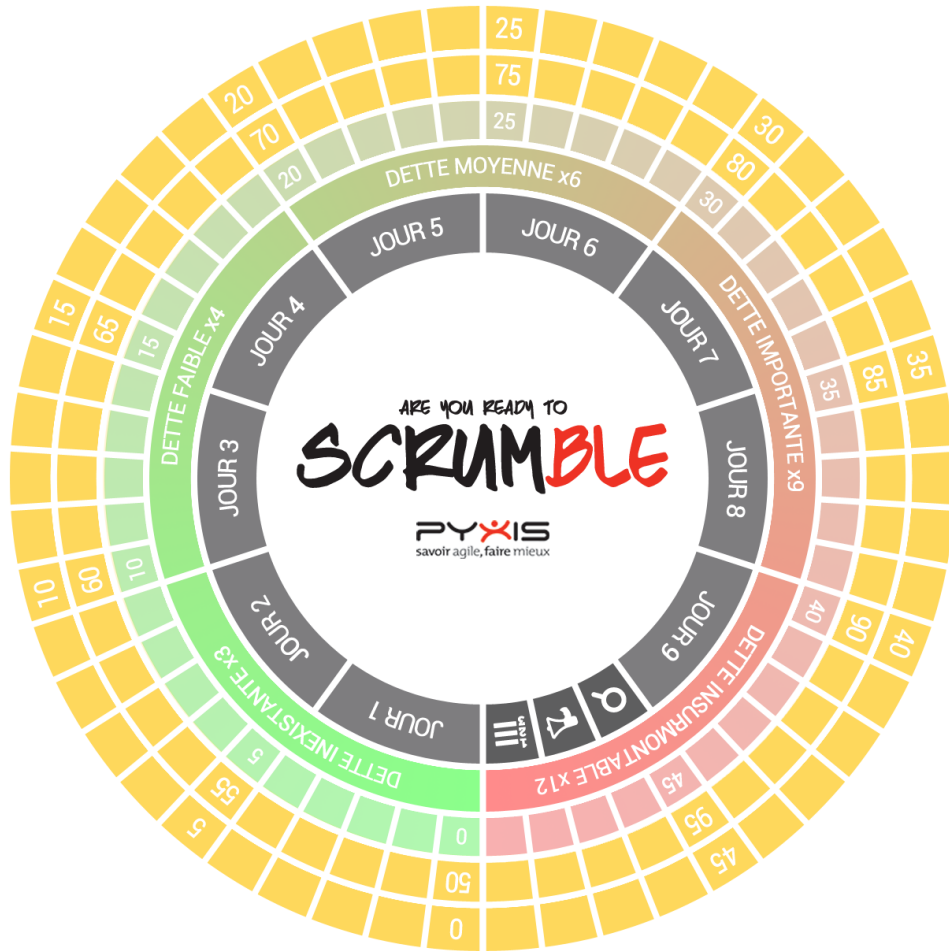
L'essentiel pour commencer à sprinter!

L'INDISPENSABLE AVANT DE JOUER

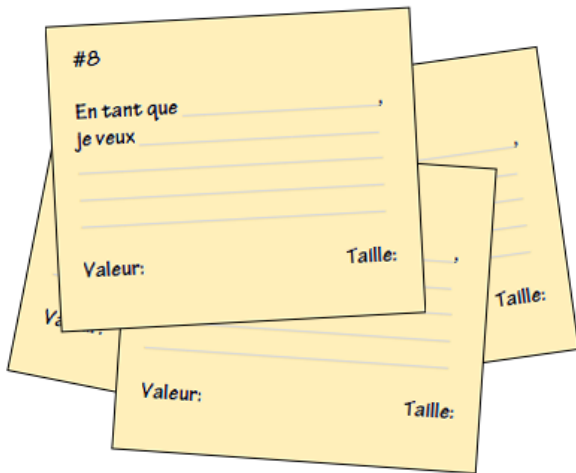
- Les éléments du jeu, son guide, les cartes...
» scrumble.pyxis-tech.com
- Du temps (au minimum 2 heures)
- Votre équipe!



LES INGREDIENTS



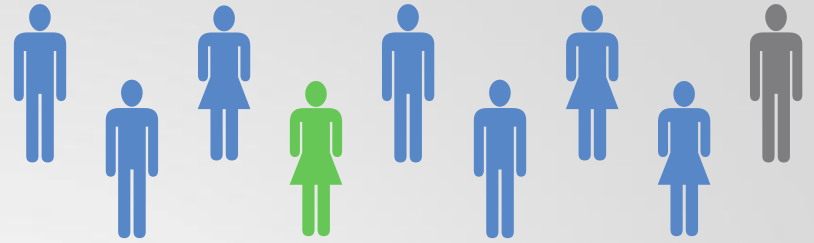
LES INGREDIENTS



MAIS SURTOUT,

LE PLUS IMPORTANT...

LES JOUEURS



- Le Product Owner :
Orienté et conseille l'équipe en vue de livrer de la valeur
- L'Equipe de Développement (3 à 9) :
S'auto-organise pour créer un maximum de valeur
- Le Scrum Master :
Anime et facilite le cadre projet et les interactions

LES OBJECTIFS

- Réaliser le projet présenté et **livrer de la valeur** ★ aux clients
- En tant qu'équipe Agile, apprendre ou ré**apprendre Scrum**
- Surtout, **avoir du fun** à travailler, se redécouvrir et s'améliorer ensemble

PRE-SPRINT

- Travaillons notre **Product Backlog** et ses **User Stories** :

#7

Nécessite #4

En tant que commerçant,
je veux des indicateurs clés sur la
consultation des pages
et les intérêts des visiteurs.

Valeur:

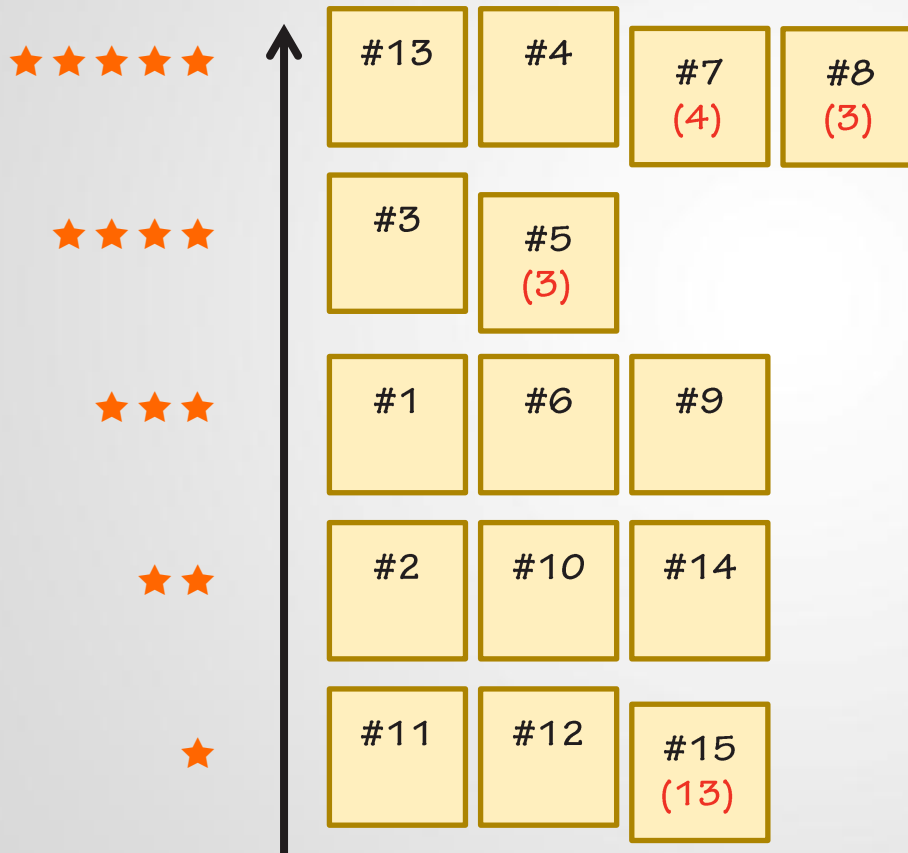


Taille:

2 - 5

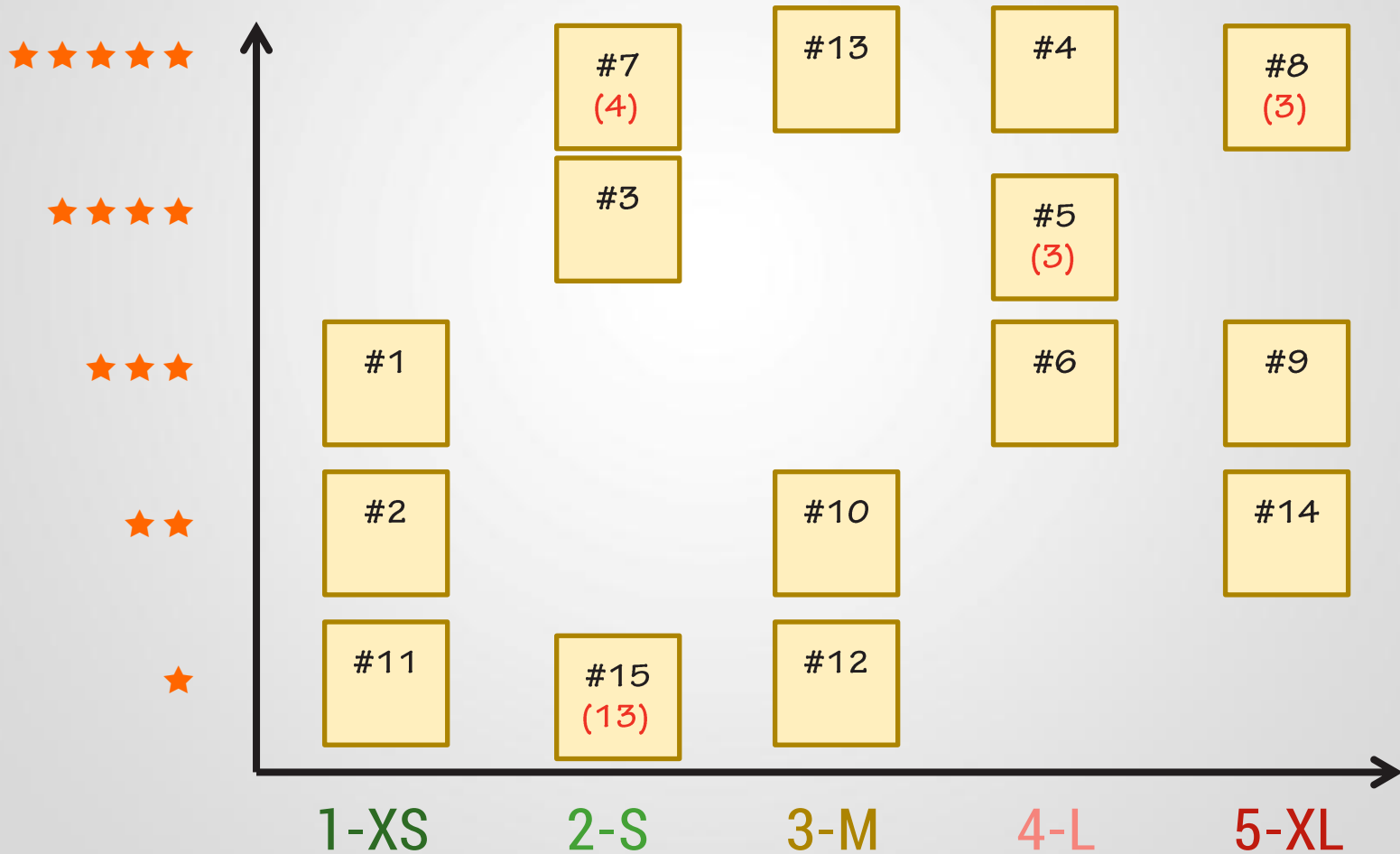
PRE-SPRINT

- Trions notre **Product Backlog** par valeur et nécessité...

































PRE-SPRINT

- Puis par complexité :



SPRINT PLANNING

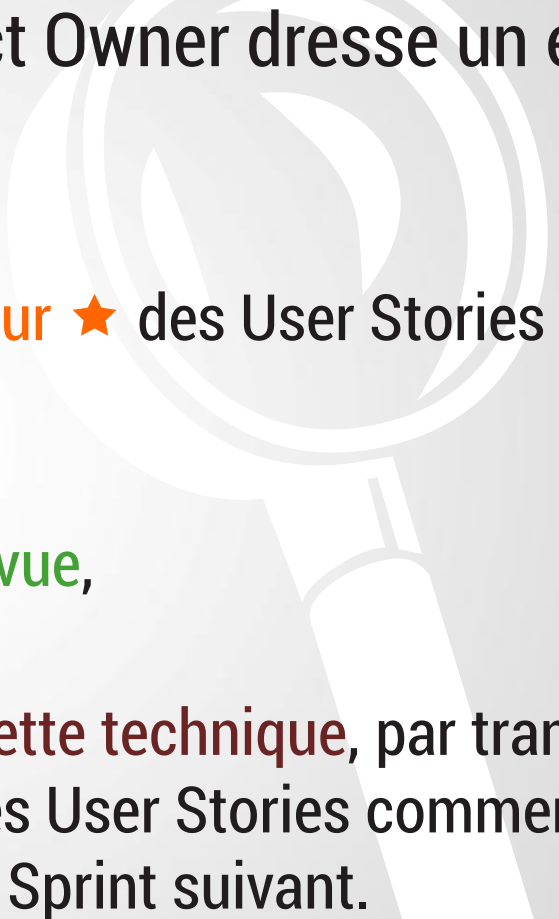
- Choisissons ensemble les meilleures **User Stories** pour ce Sprint :

Complexité Dette	1 - XS	2 - S	3 - M	4 - L	5 - XL
 x 3	3 x 	6 x 	9 x 	12 x 	15 x 
 x 4	4 x 	8 x 	12 x 	16 x 	20 x 
 x 6	6 x 	12 x 	18 x 	24 x 	30 x 
 x 9	9 x 	18 x 	27 x 	36 x 	45 x 
 x 12	12 x 	24 x 	36 x 	48 x 	60 x 

3, 2, 1, **SPRINTEZ!**

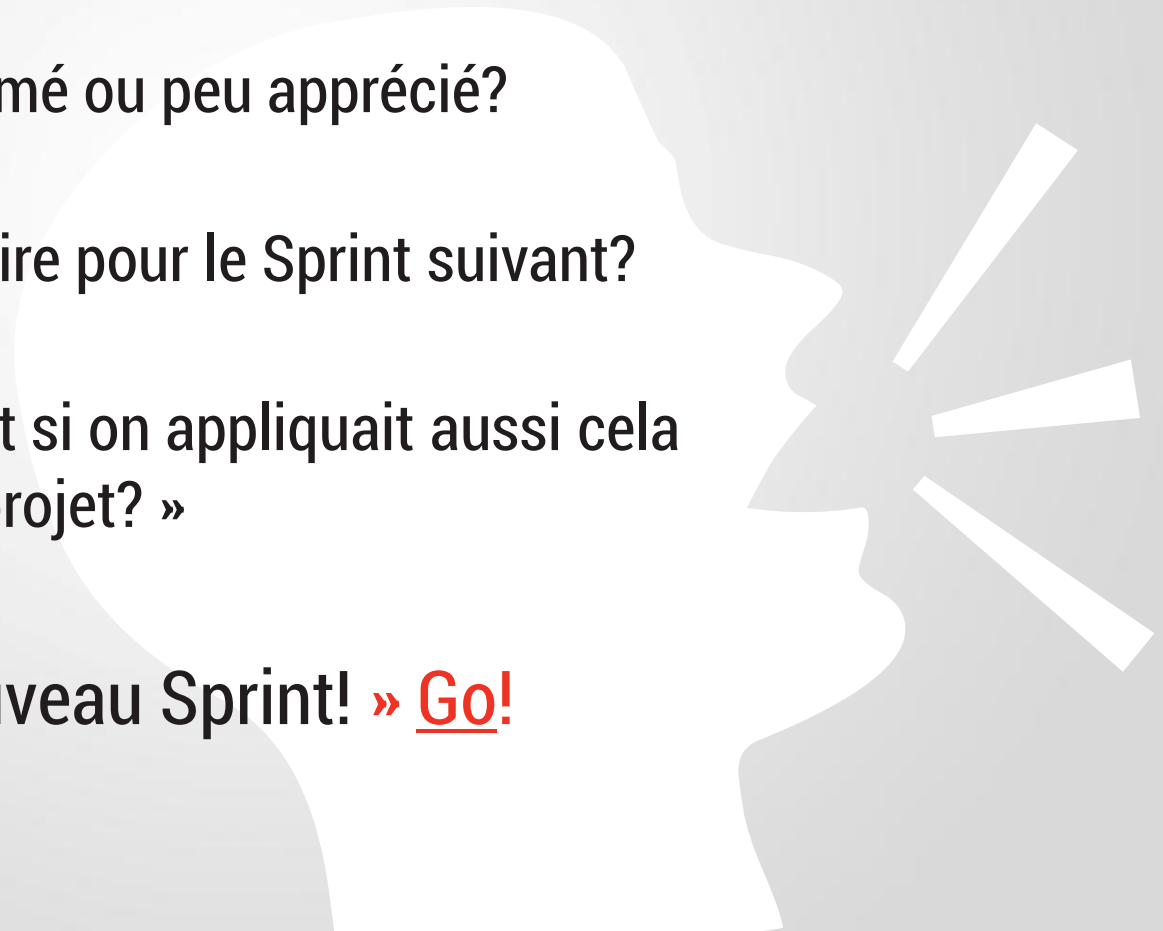
- Chaque jour, **l'équipe de développement** travaille sur les **■ tâches** pour compléter les Stories ou l'éradication de la **💰 dette technique** :
 - Le dé donne 1 : vous le relancez une seule fois
 - Le dé donne 6 : piochez une carte **💣 Problème**
- A la fin de chaque jour, jusqu'à atteindre la **🔍 Revue**, piochez une carte **💬 Daily**
- Le **Product Owner** intervient en tant que navigateur

LA REVUE

- Le Sprint se termine, le Product Owner dresse un état des lieux:
 - Livraison et donc gain de **la valeur** ★ des User Stories terminées,
 - Pioche d'autant de cartes 🔍 **Revue**,
 - Accumulation de points de 💰 **dette technique**, par tranches de 5 ■ **tâches** non achevées. Les User Stories commencées peuvent être conservées pour le Sprint suivant.
- 

LA RETROSPECTIVE

- Félicitations, vous avez terminé le Sprint!
Prenez un instant et réfléchissez ensemble :
 - Qu'avons-nous aimé ou peu apprécié?
 - Qu'allons-nous faire pour le Sprint suivant?
 - « Hé! Attendez... Et si on appliquait aussi cela à notre véritable projet? »
- Démarrons un nouveau Sprint! » Go!



RETROSPECTIVE

Revoyons ensemble les **grands moments** de la partie
ainsi que ses **enseignements!**

A SUIVRE...

Partagez scrumble.pyxis-tech.com
et contez-nous votre expérience à [#scrumblegame!](https://twitter.com/scrumblegame)

BRAVO A TOUS

Vous voilà prêts à reprendre **vos projets du bon pied!**

PYXIS
savoir agile, faire mieux



/campus

Découvrez l'**Agilité**
et les **pratiques**
d'**ingénierie logicielle**.



/conseil

Tirez profit des
approches Agiles
dans votre **entreprise**.



/studio

Demandez des **solutions**
logicielles sur mesure à nos
développeurs experts.



pyxis-tech.com