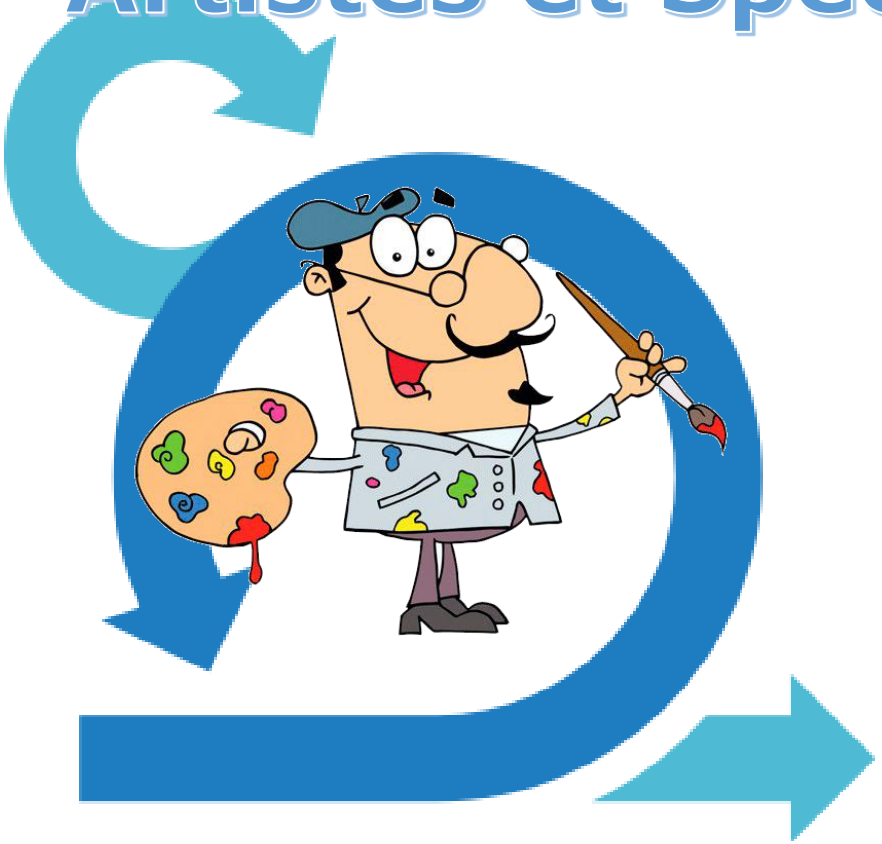
Atelier "Artistes et Spécifieur"



Découverte de l’atelier sur YouTube : Atelier "Artistes et Spécifieur" - Scrum Life Serious Game #1.
https://www.youtube.com/watch?v=byNt-RrBcJ0&t=1s
« Scrum Life » Avec Constantin Guay & Guillaume Persinette.

Retranscrit, modifié et adapté par Cyril De Brito

Règles

Préambule

Le **Scrum master** (ou animateur) de cet atelier doit lire l'ensemble des règles pour bien en comprendre le scope.

Le (ou les) **Product Owner** doit être choisi par l'équipe en début de jeu. Celui-ci peut être le PO de l'équipe ou un autre membre.

Le **client** est lui aussi choisi par l'équipe en début de jeu. Il peut cependant être nommé d'office par le Scrum master si le besoin est de faire découvrir à une personne les avantages de l'agilité.

Le principe est de faire découvrir aux participants les avantages d'un cadre de processus agile. Et si ceux-ci y sont habitués, de leurs faire un rappel sur les avantages de travailler avec un cadre de processus agile.

On sépare les participants en plusieurs équipes. Le but étant d'avoir plus de dev que de PO. De façon à avoir plus de personnes qui dessine que de personnes qui spécifient.

Le jeu se décompose en trois phases (sprint). Pour faciliter le jeu, l'ensemble des phases leurs aient donné au fur et à mesure de la partie par des « guides ». Ces guides sont à distribuer aux équipes correspondantes et suivant le sprint en cours.

Le but étant que les développeurs (dessinateurs) satisfassent une demande (le dessin) client en collaborant avec les PO's.

Le jeu

On commence le jeu par expliquer aux équipes qu'ils ne doivent pas discuter à l'oral entre eux directement. On peut par exemple leurs dire que les trois équipes sont sur des continents séparés avec des horaires de travail différents.

Le but est de satisfaire au plus possible à la demande (dessin) client.

Les développeurs peuvent parler entre eux. Les PO's aussi. Mais aucuns échanges directs entre équipes ne doit s'effectuer à l'oral. Le client quant à lui ne peut strictement pas parler. Les instructions entre les équipes ne peuvent être **uniquement que manuscrite et sous forme de phrase**, afin d'imiter les user stories.

Les 'guides de sprint' sont distribués aux équipes au fur et à mesure.

Le PO écrit les instructions afin que les développeurs puissent dessiner le dessin qu'il a sous les yeux. Puis il donne ses instructions aux développeurs et ceux-ci peuvent commencer le jeu.

*[**Ne dites pas cela aux équipes, cela gâcherait l'intérêt de cet atelier**] Le PO peut venir voir les dessins des développeurs mais ceux-ci ne peuvent en aucun cas observer les dessins du PO**.** De même le client peut venir voir les dessins du PO et des développeurs mais seul le client peut voir ces propres dessins. En sprint 1, ne dites pas aux équipes qu'ils peuvent demandés au client et à son représentant (PO) de venir observer leurs réalisations afin d'avoir des feed-back. Suivez simplement les guides.*

Les guides suivants sont distribués sous intervalle de 5min après que le Scrum master leurs aient signifié les améliorations possibles pour le nouveau sprint (suivre le guide du Scrum master sprint par sprint).

Place au jeu ! 😊

Après le jeu

L'équipe doit faire une rétrospective pour savoir se qui c'est plus ou moins bien passé. Leur demander de réfléchir aux situations de façon qu'ils arrivent à trouver des axes et actions d'améliorations.

Nous démontrons que le manifeste agile a du sens, pour rappel :

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils. Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive. La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle. L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan.

Des petites stories sont plus faciles à spécifiés et à décrire et ainsi à avoir un feed-back rapide.

Nous pouvons avoir du mal à comprendre ou décrire des spécifications. Il faut s'assurer de bien avoir compris et de bien se faire comprendre.

L'importance de l'UX/UI pour valider les attentes.

Le client peut changer d'avis et il faut savoir s'adapter au changement.

Le feed-back est très important, que plus on en a, plus la satisfaction ainsi que la valeur du produit augmente. Nous pouvons parler de besoin client.

SPRINT 1 - SCRUM MASTER

Dites à tous de suivre les guides.

Que personne ne doit parler entre les équipes mais qu'ils peuvent parler au sein de leur équipe à l'oral.

Donner le 1er guide au Client avec les deux dessins (cachés), il doit ensuite fournir son dessin numéro 2 au PO.

Donnez le guide au PO, et attendre 5 minutes ou qu'il donne ses écrits aux développeurs.

Puis donnez le guide aux dessinateurs, attendre 5 minutes et démarrer le sprint 2

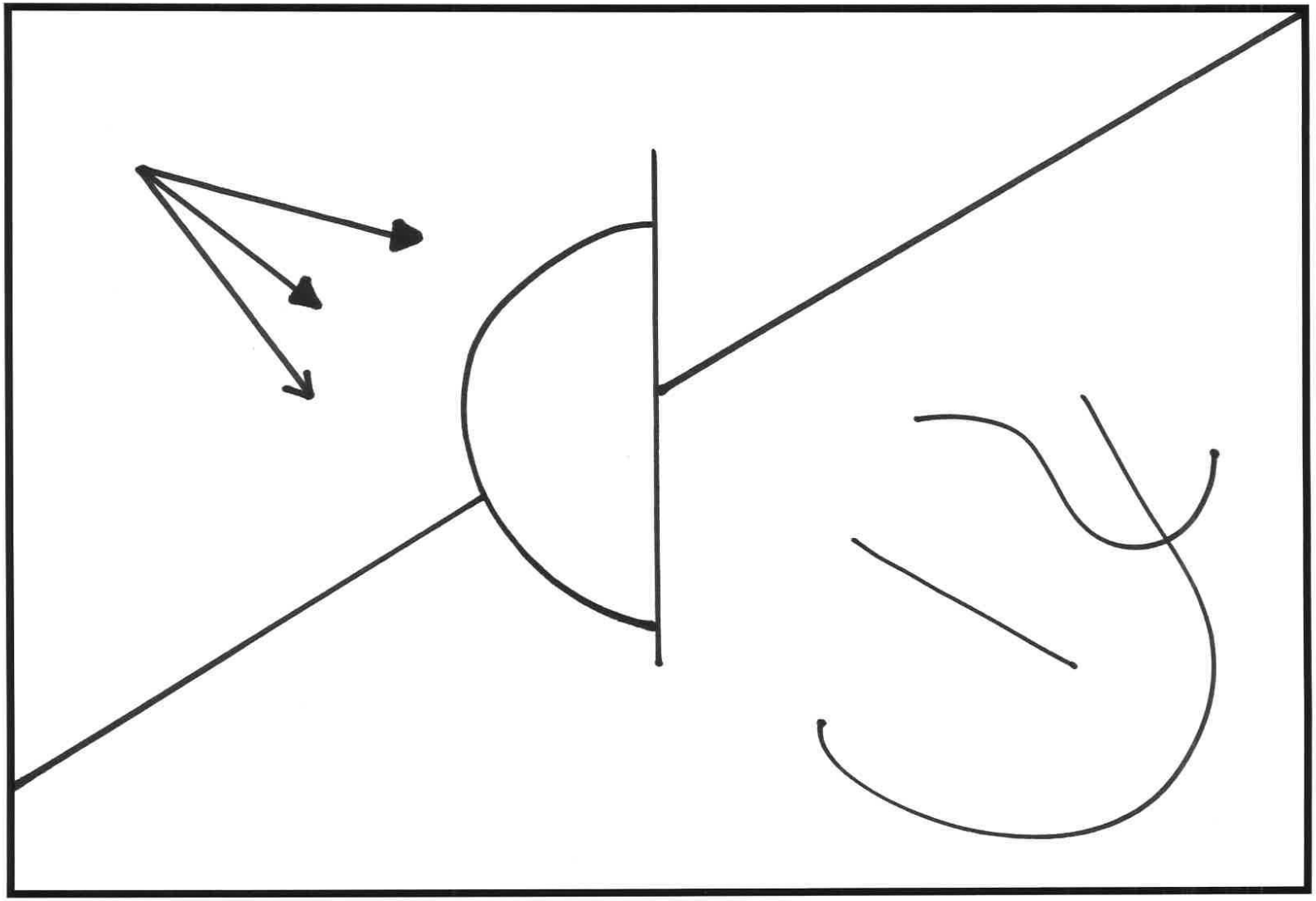
SPRINT 1 - CLIENT

Observez les deux dessins.

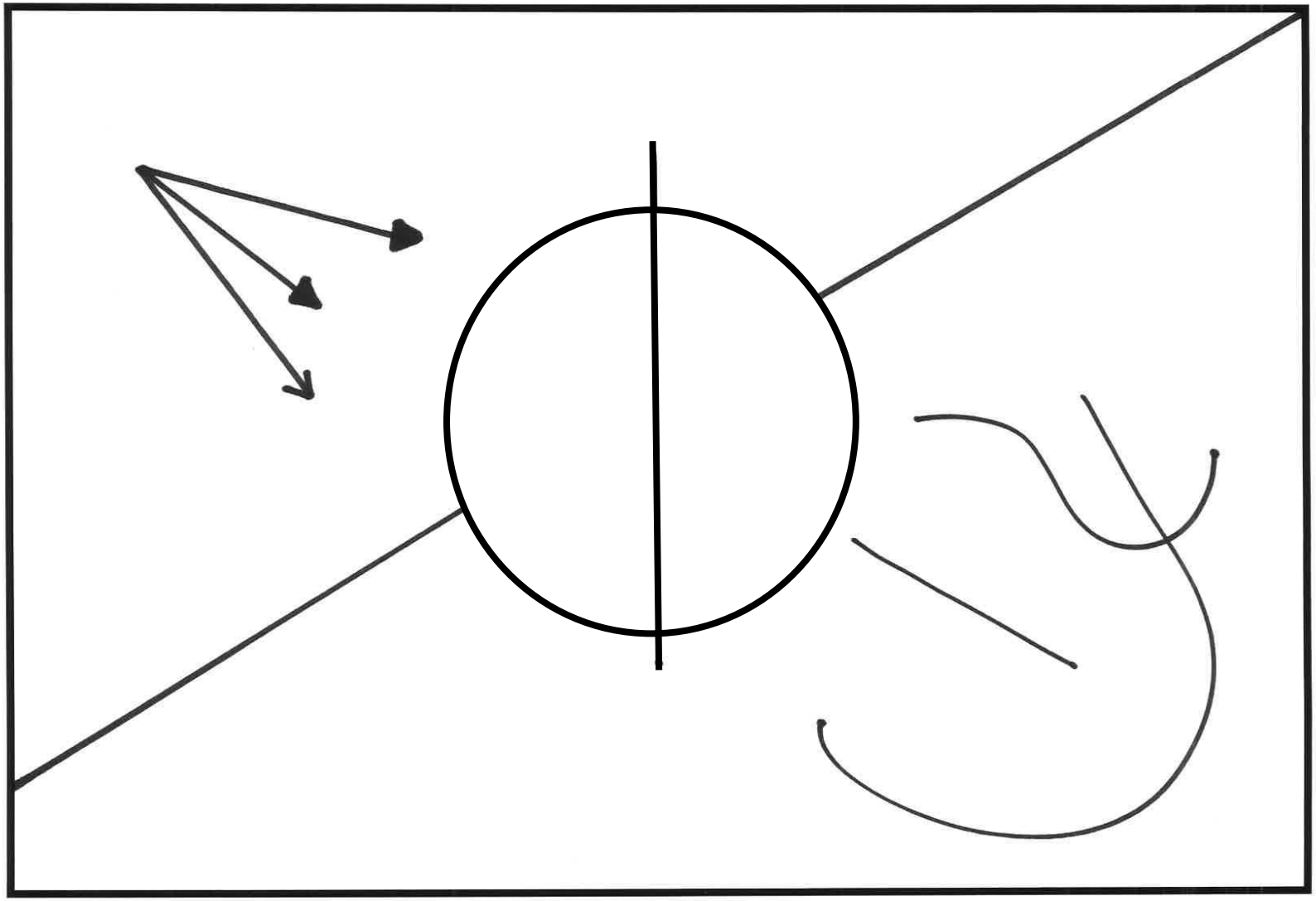
Vous devez fournir au PO le dessin numéro 2. Mais votre demande est bien le dessin 1. Le dessin 2 est en fait ce que <u>croit avoir compris</u> le PO du besoin.

Attendez en silence qu'on vous sollicite.

Dessin 1 - Client



Dessin 2 – PO



SPRINT 1 - PRODUCT OWNER

Vous devez décrire par écrit le dessin fourni par le Client et le transmettre aux Développeurs en <u>moins de 5 minutes</u>.

SPRINT 1 - DESSINATEURS

Vous devez dessiner sur une feuille blanche le dessin décrit par le Product Owner en <u>moins de 5 minutes</u>.

SPRINT 2 - SCRUM MASTER

Dites à tous de suivre les guides.

Donner les guides sprint 2 aux équipes.

Attendre 5 minutes et passer au sprint 3.

SPRINT 2 - DESSINATEURS

Pensez à communiquer plus souvent avec le PO.

Demandez-lui de venir voir vos réalisations…

Vous avez <u>5 minutes</u>.

SPRINT 2 - PRODUCT OWNER

Pensez à mieux agir de façon agile.

Vous pouvez écrire de petites user stories...

Vous avez <u>5 minutes</u>.

SPRINT 2 - CLIENT

Vous devez attendre que l'on vous sollicite et vous ne pouvez répondre qu'à celui ou ceux qui vous sollicitent (par écrit).

(Si le dessin est fini et qu'il correspond aux attentes, rajoutez une couleur sur une ou plusieurs parties de votre dessin et transmettez le changement par écrit au PO)

SPRINT 3 - SCRUM MASTER

Dites à tous de suivre les guides.

Donner les guides sprint 3 aux équipes.

Si une réunion « physique » a été demandée et acceptée par les équipes et que l'on vous demande de pouvoir s'exprimer à l'oral, acceptez-le.

Attendre 5 minutes et passer à la rétrospective.

SPRINT 3 - DESSINATEURS

Songez à faire une réunion avec <u>toutes</u> les équipes.

SPRINT 3 - PRODUCT OWNER

N’oubliez pas le « DONE » …

Des « Itérations potentiellement livrables ». Un dessin après l’autre.

Le client est disponible aussi… 😊

SPRINT 3 - CLIENT

Vous devez attendre que l'on vous sollicite et vous ne pouvez répondre qu'à celui ou ceux qui vous sollicitent.

(Si le dessin est fini et qu'il correspond aux attentes, rajoutez une couleur sur une ou plusieurs parties de votre dessin et transmettez le changement par écrit au PO. Si on vous a demandé une réunion « physique » demandez au Scrum master de délivrer la parole pour tous.)