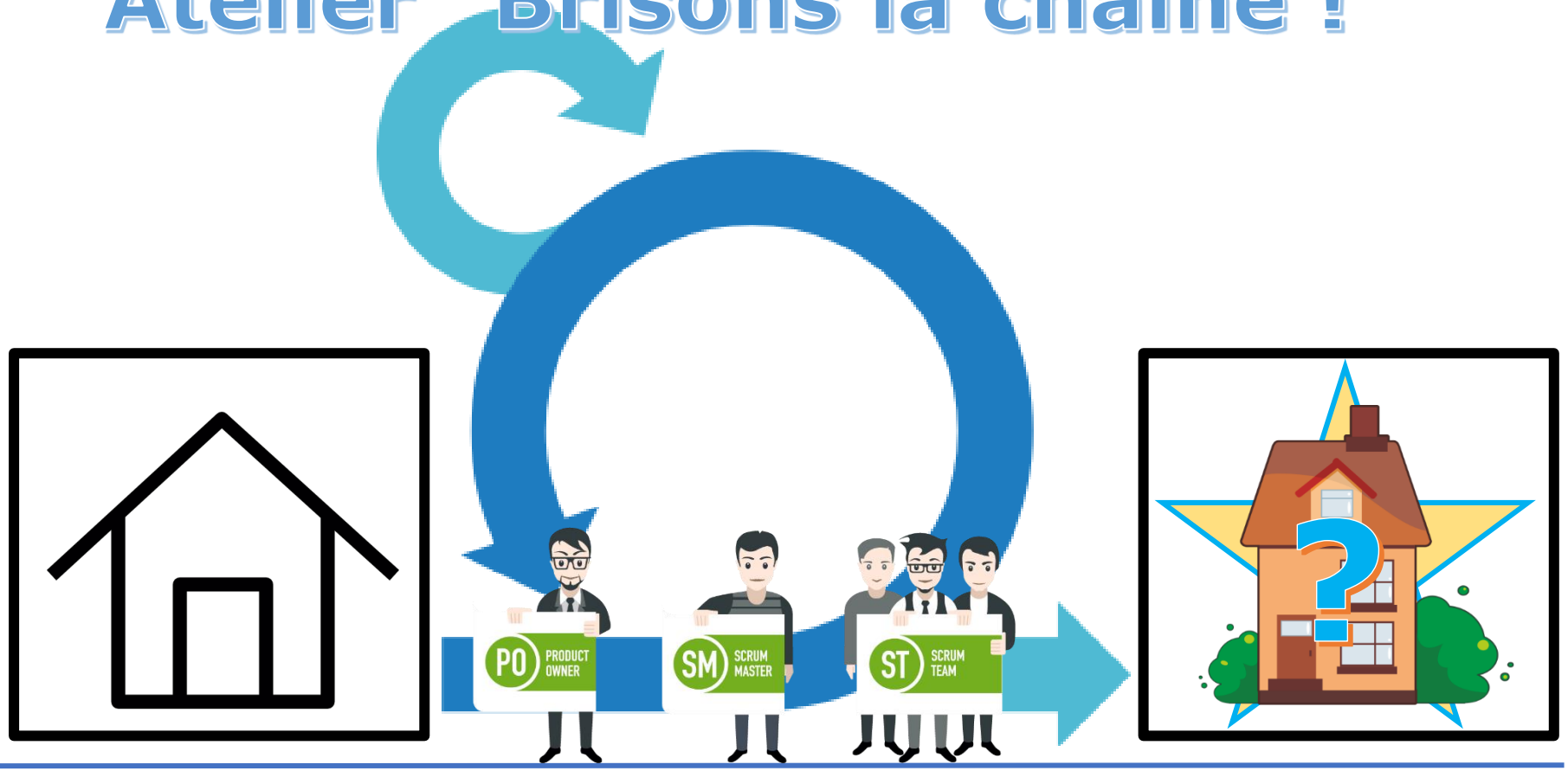
Atelier "Brisons la chaîne !"



Découverte de l'atelier sur coach-agile.com : Atelier "Brisons la chaine !".
https://coach-agile.com/serious-game/brisons-la-chaine/

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.

Si l'équipe que vous animez à l'habitude d'un cadre de processus agile, vous pouvez améliorer le jeu. Rajoutez à chaque itération, entre les participants qui dessine un feed-back avec le joueur précèdent qui a écrit la spécification. Celui-ci peut donc re définir se qu'il voit ou valider. Le tout, toujours à l'écrit, l'ensemble de l'exercice doit se faire en silence. S'il y a redéfinition, alors le joueur peut modifier son dessin. Mais attention qu'une seule fois par participant.

L'objectif

Représentation rapide des problèmes liés a l'interprétation de besoin lorsqu'il y a de multiples intermédiaires et des problèmes liés à la chaine d'interprétation. Ce jeu permet de mettre en avant l'importance d'une communication directe et verbale.

Le jeu

On commence le jeu par expliquer aux équipes qu'ils ne doivent pas discuter à l'oral entre eux directement.

Le facilitateur dessine sur une feuille un dessin. Il le montre pendant 10 secondes à un seul participant. Ce dessin est ensuite caché. Le premier participant doit décrire ce dessin à l'écrit. Il donne sa description à un camarade.

Le second doit dessiner un dessin en suivant les notes du premier participant. Ce dessin est ensuite transmis à un troisième participant. Celui-ci décrit ce dessin et donne sa description au suivant etc…

Chaque participant représente une itération. A la fin du jeu, nous comparons le dessin original avec le dessin final.

Place au jeu ! 😊

Après le jeu

L'équipe doit faire une rétrospective pour savoir ce 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 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.