

AGILE

SMELLS BAD

L'AGILITÉ, ÇA FONCTIONNE... OU PAS !



COACH AGILE

THE INNOVATION WAY

UN SERIOUS GAME POUR COMPRENDRE POURQUOI L'AGILITÉ NE MARCHE PAS... CHEZ VOUS !

RÈGLES DU JEU



«Génial ! Mais comment on joue ?»

Démarrer la partie :

Distribuez de manière équitable les cartes "Agile Smells !!" entre les joueurs.

Dessinez sur une table (avec du skotch) deux cases :

- Case 1 : "Avons nous déjà rencontré cette situation"

- Case 2 : "Ou pas"

Déroulé d'un tour :

Le facilitateur commence et lit à voix haute une carte **SANS DONNER** son score de bashingomètre.

L'équipe discute brièvement : A-t-elle déjà été confrontée à cette situation... ou pas et dépose la carte dans la case associée.

Dès que le score du **BASHINGOMÈTRE** dépasse 100, le jeu s'arrête et l'équipe décide d'actions concrètes à enclencher pour le faire baisser à la prochaine itération.

Tant que le score du Bashingomètre est supérieur à 100, **ce n'est pas l'agilité qui ne fonctionne pas mais la manière dont vous l'appliquez !**

NOTRE SCRUM MASTER N'EST PAS UN SERVANT LEADER



BASHINGOMÈTRE

1

LA DOCUMENTATION DU PRODUIT EST AUX ARCHIVES



BASHINGOMÈTRE

5

NOUS EFFECTUONS LA
SPRINT REVIEW
EN VIDÉO CONFÉRENCE



BASHINGOMÈTRE

6

**NOTRE P.O NE NOUS
PRÉSENTE PAS LES U.S
: ELLES SONT TELLE-
MENT BIEN ÉCRITES, IL
N'Y A QU'À LIRE !**



BASHINGOMÈTRE

8

« LA MOTIVATION
INTRINSÈQUE ?
LAISSE-MOI RIRE, JE
VEUX JUSTE UN
BONUS ! »



BASHINGOMÈTRE

9

UN «**SPRINT**» C'EST
FAIRE **LE PLUS** POS-
SIBLE LE PLUS **VITE**
POSSIBLE



BASHINGOMÈTRE

10

UN EFFORT **INDÉFINI-**
MENT SOUTENABLE
C'EST AUSSI LE **DI-**
MANCHE APRÈS 23H



BASHINGOMÈTRE

1 1

**LA MAINTENANCE DU
PRODUIT N'EST PAS
FAITE PAR L'ÉQUIPE
QUI L'A RÉALISÉ**



BASHINGOMÈTRE

12

IL EST **INTERDIT** DE
SKETCHNOTER EN
RÉUNION : CE N'EST
PAS **SÉRIEUX** !



BASHINGOMÈTRE

14

NOTRE **BACKLOG** EST **PRIORISÉ** AVEC LA TECHNIQUE **HIPPO**



BASHINGOMÈTRE

15

**UN SEUL MEMBRE
DE L'ÉQUIPE DÉ-
COUPE EN TÂCHES**

LES U.S



BASHINGOMÈTRE

16

VOUS ENTENDEZ :
« ON A JIRA ! NOUS
SOMMES AGILE ! »



Jira = Agile

BASHINGOMÈTRE

18

**NOUS ESTIMONS LE
CONTENU DE
L'ITÉRATION EN
JOUR / HOMME**



BASHINGOMÈTRE

19

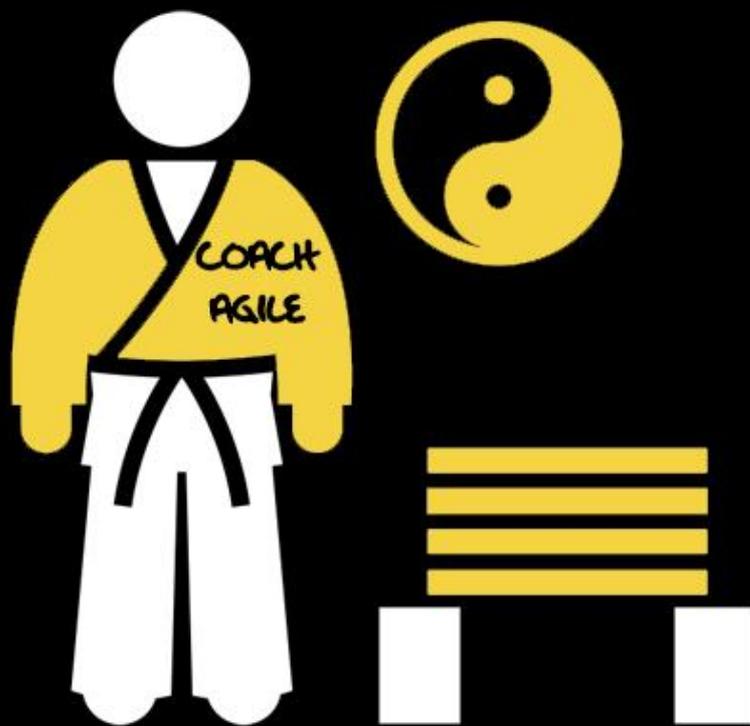
TROP D'INTERVENANTS ET PAS DE RESPONSABILITÉ PARTAGÉE



BASHINGOMÈTRE

20

L'APPROCHE SHU HA RI
C'EST LES COACHS QUI
VIENNENT FAIRE LE JOB



BASHINGOMÈTRE

21

LES MEMBRES DE
L'ÉQUIPE NE TRA-
VAillent PAS SUR
LE **MÊME PRODUIT**



BASHINGOMÈTRE

22

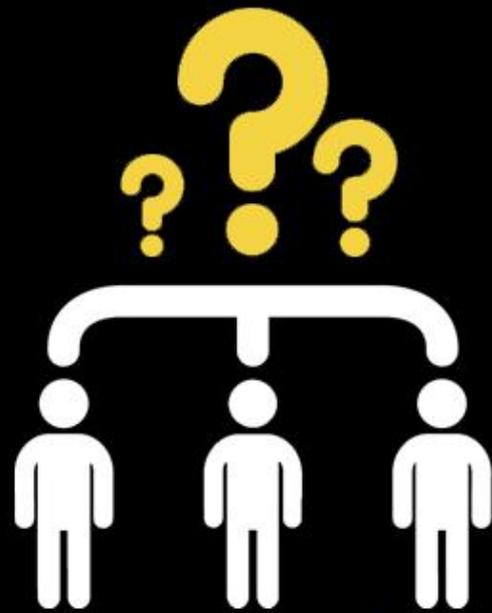
VOUS ENTENDEZ :
**« JE PEUX T'INTER-
ROMPRE 5 MINUTES »**
**PLUS DE 9 FOIS PAR
JOUR**



BASHINGOMÈTRE

23

**NOTRE P.O : « ILS
SONT CHIANTS LES
DEVS ! ILS POSENT
TROP DE QUESTIONS ! »**



BASHINGOMÈTRE

24

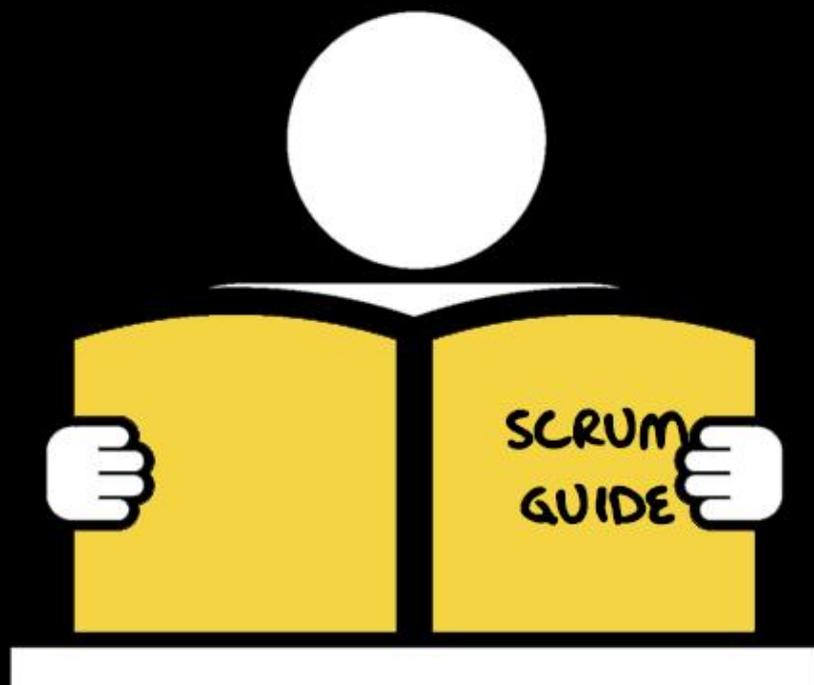
FACE TO FACE
NE VEUT PAS DIRE
FEET TO FEET



BASHINGOMÈTRE

25

VOUS ENTENDEZ
« ÊTRE AGILE, C'EST
FAIRE DU SCRUM »



BASHINGOMÈTRE

26

LA D.O.D ?
C'EST QUOI ÇA ?



BASHINGOMÈTRE

27

DANS NOTRE ÉQUIPE,
LUC NE SAIT FAIRE
QUE DU FRONT ET
YVES QUE DU BACK



BASHINGOMÈTRE

29

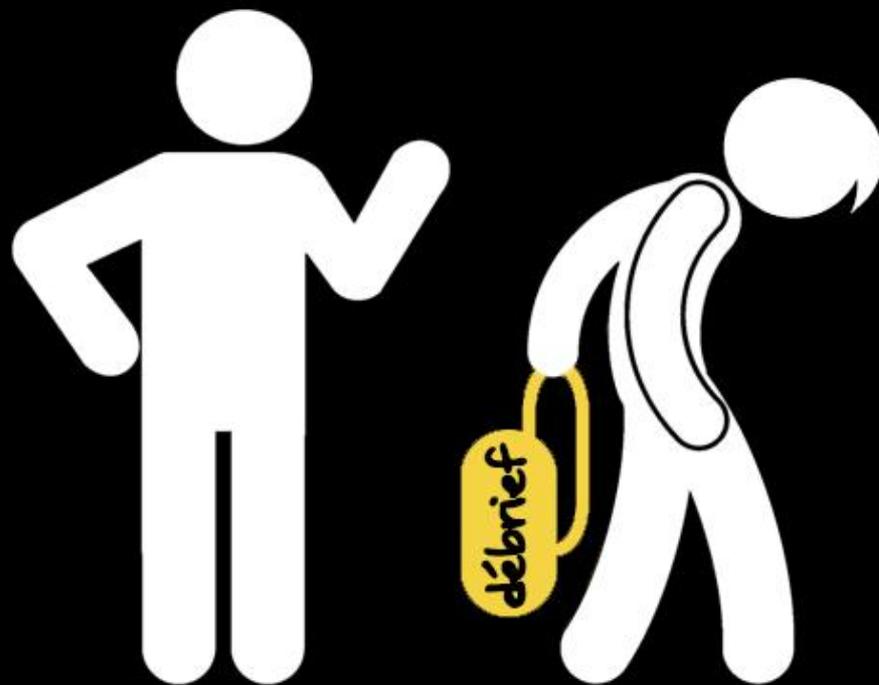
**LES MANAGERS
DONNENT DU TRAVAIL
EN DIRECT À L'ÉQUIPE
DE RÉALISATION**



BASHINGOMÈTRE

32

**FAIRE DES
SERIOUS GAMES SANS
JAMAIS DÉBRIEFER**



BASHINGOMÈTRE

33

NOUS FAISONS DU
#NOESTIMATES AVEC
FIBONACCI



BASHINGOMÈTRE

35

NOS **RÉTROSPECTIVES**
SERVENT DE **DÉFOULOIR.**
C'EST DÉJÀ ÇA



BASHINGOMÈTRE

36

**NOUS FAISONS TOUS
LES RITUELS LE
MÊME JOUR : NOUS
OPTIMISONS NOTRE
TEMPS EN RÉUNION !**



BASHINGOMÈTRE

38

**NOUS FAISONS DU
M.V.P CIBLE : LE JE-
TABLE N'EST PAS
ENVISAGEABLE**



BASHINGOMÈTRE

39

**LES DÉVELOPPEURS
SONT PARTAGÉS
ENTRE DEUX ÉQUIPES
POUR TROIS PRODUITS
DIFFÉRENTS**



BASHINGOMÈTRE

40

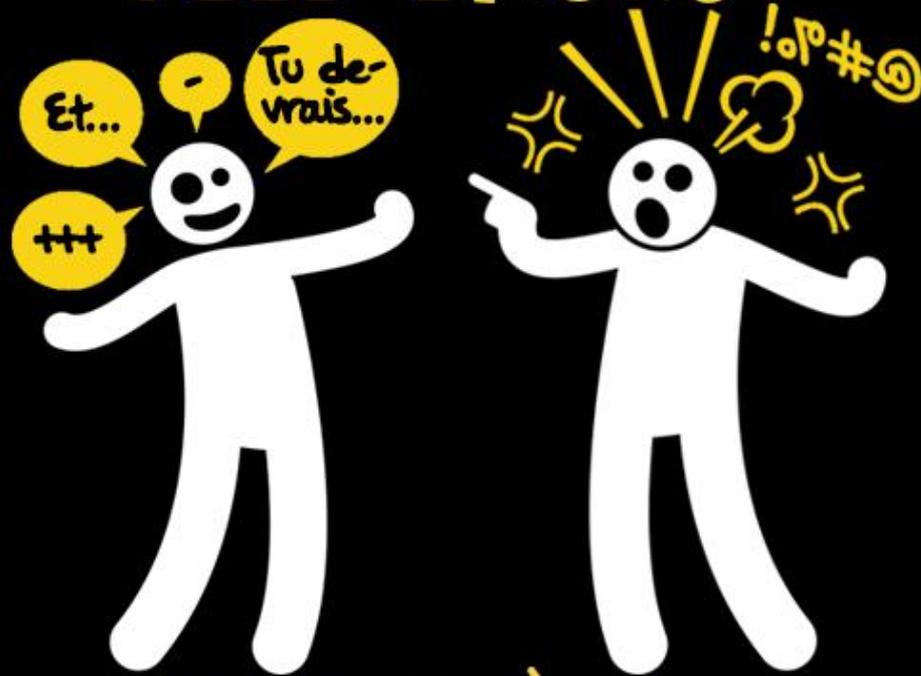
**POUR FAIRE MON
REPORTING, JE
CONVERTIS LES STORY
POINTS EN J / H**



BASHINGOMÈTRE

41

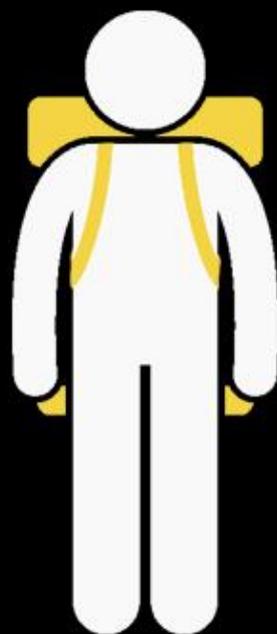
PAR **CRAINTE** DES
RÉACTIONS, NOUS NE
DONNONS **JAMAIS** DE
FEED-BACKS



BASHINGOMÈTRE

42

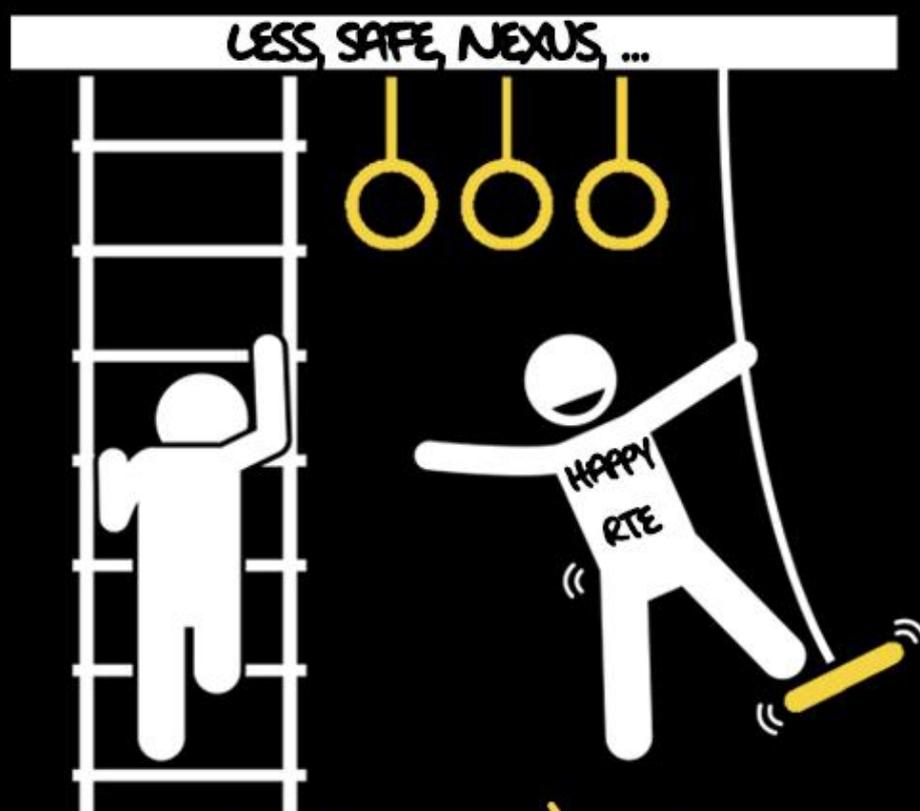
LE **GEMBA-WALK**
C'EST FATIGANT.
NOUS N'EN FAISONS **PAS**



BASHINGOMÈTRE

43

GAGNONS DU TEMPS !
PASSONS TOUT DE
SUITE À L'ÉCHELLE !



BASHINGOMÈTRE

44

**L'ÉQUIPE S'ENGAGE
SUR DES U.S NE
RESPECTANT PAS LA
DEFINITION OF READY**



BASHINGOMÈTRE

45

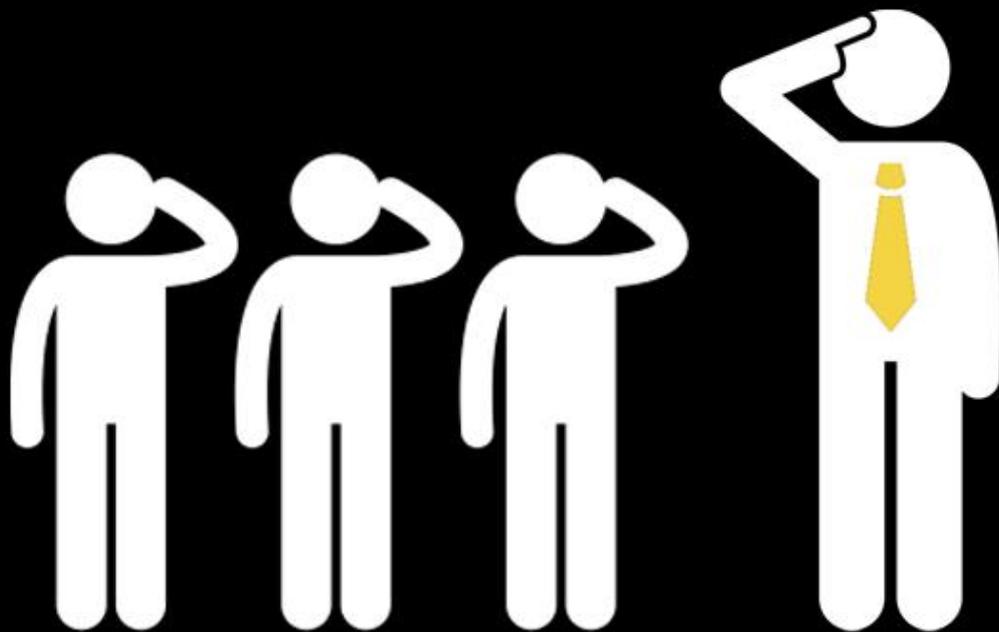
NOTRE **DAILY DURE**
35 MINUTES. DU
COUP ON LE FAIT
ASSIS



BASHINGOMÈTRE

48

NOTRE **DAILY** EST UN
COMPTRE RENDU AU
CHEF !



BASHINGOMÈTRE

51

LES TESTEURS VALIDENT LES USER STORIES AU SPRINT N+1



BASHINGOMÈTRE

52

LES CRITÈRES D'ACCEPTATION SONT TROP LONGS À RÉDIGER. NOUS EN AVONS ZÉRO



BASHINGOMÈTRE

53

AVOIR UN SPRINT À DURÉE VARIABLE



BASHINGOMÈTRE

56

ON NE LIVRE PAS
TANT QUE NOUS
N'AVONS PAS
TOUTES LES U.S !



BASHINGOMÈTRE

58

LES SPONSORS
VALIDENT (OU PAS)
L'INCRÉMENT PRODUIT
PENDANT LA DÉMO



BASHINGOMÈTRE

62

LE PRODUCT OWNER
DIT AUX DEVS CE
QU'ILS DOIVENT FAIRE
LORS DU STAND-UP



63

CHEZ NOUS
1 STORY POINT

=

1 JOUR / HOMME



BASHINGOMÈTRE

64

« **COMME NOUS
N'AVONS RIEN À
MONTREZ, NOUS
SAUTONS LA DÉMO !** »



BASHINGOMÈTRE

66

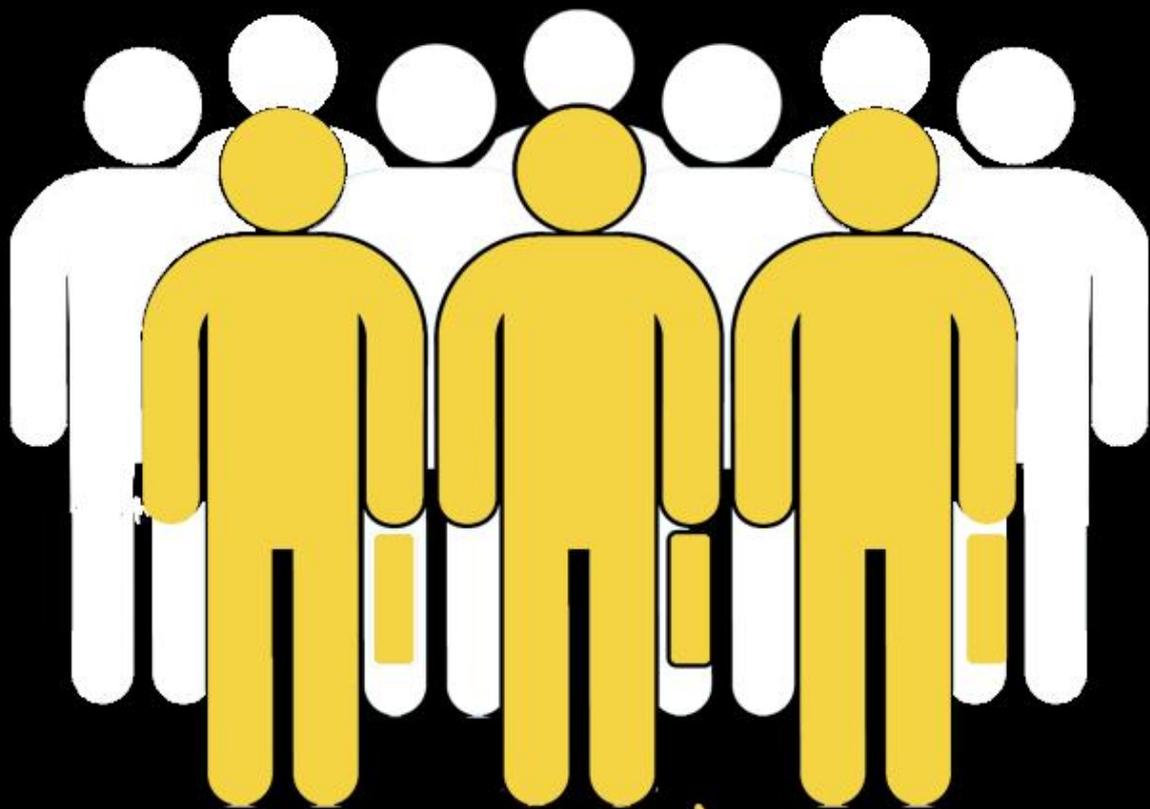
IL EXISTE PLUSIEURS BACKLOGS POUR UN MÊME PRODUIT



BASHINGOMÈTRE

69

DANS L'ÉQUIPE IL Y
A PLUS DE P.P.O QUE
DE DÉVELOPPEURS



BASHINGOMÈTRE

72

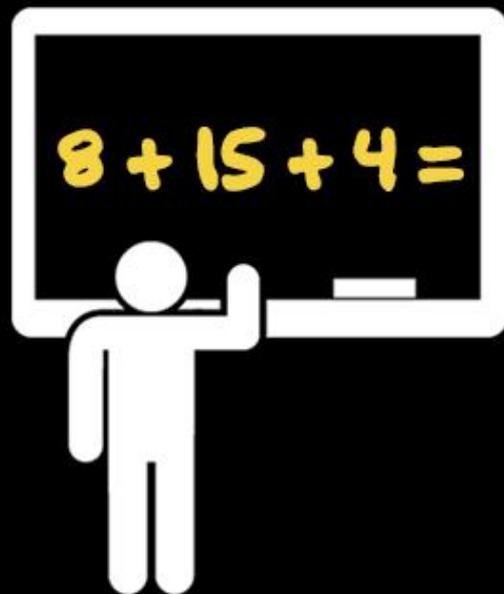
**NOUS AFFECTONS
UNE USER STORY
PAR DÉVELOPPEUR**



BASHINGOMÈTRE

74

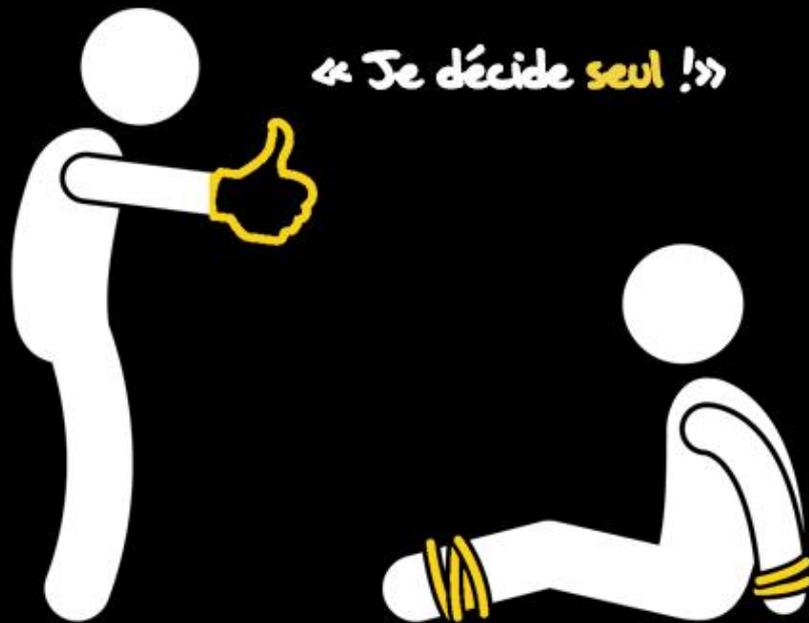
DANS LA **DEV TEAM** :
GREG A UNE **VÉLOCITÉ**
DE **8** POINTS, ALINE DE
15 ET JEREMY DE **4**



BASHINGOMÈTRE

76

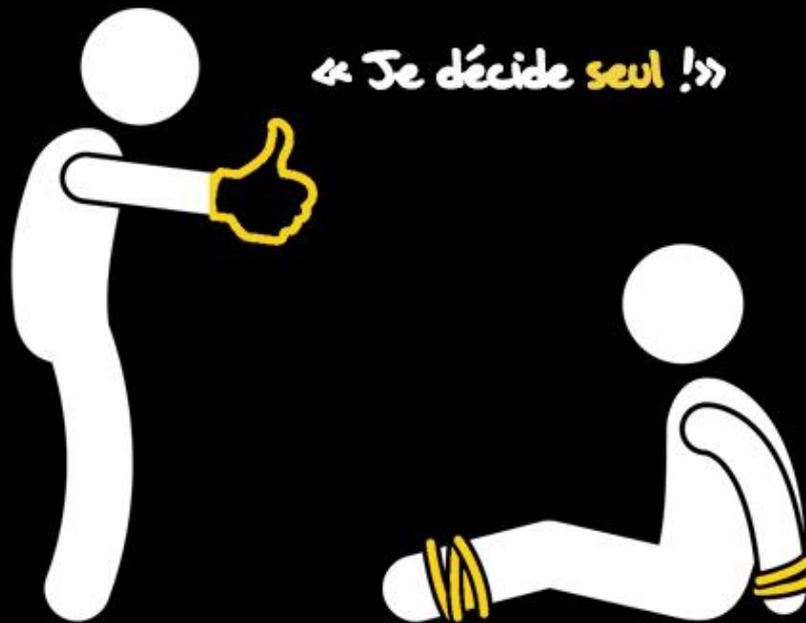
NOTRE **PRODUCT**
OWNER DÉCIDE SEUL
DU CONTENU DU
SPRINT



BASHINGOMÈTRE

82

NOTRE **PRODUCT** **OWNER** DÉCIDE SEUL DU CONTENU DU **SPRINT**



BASHINGOMÈTRE

82

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

IL Y A UN **SCRUM**
MASTER POUR 4
ÉQUIPES !

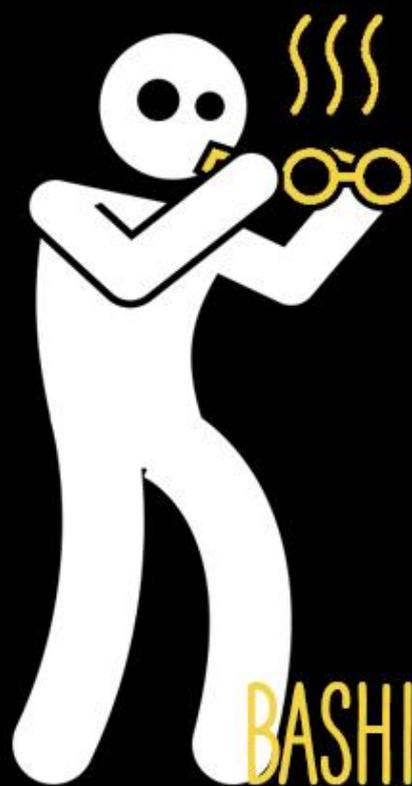


« Du **SCRUM**
tu feras »

BASHINGOMÈTRE

84

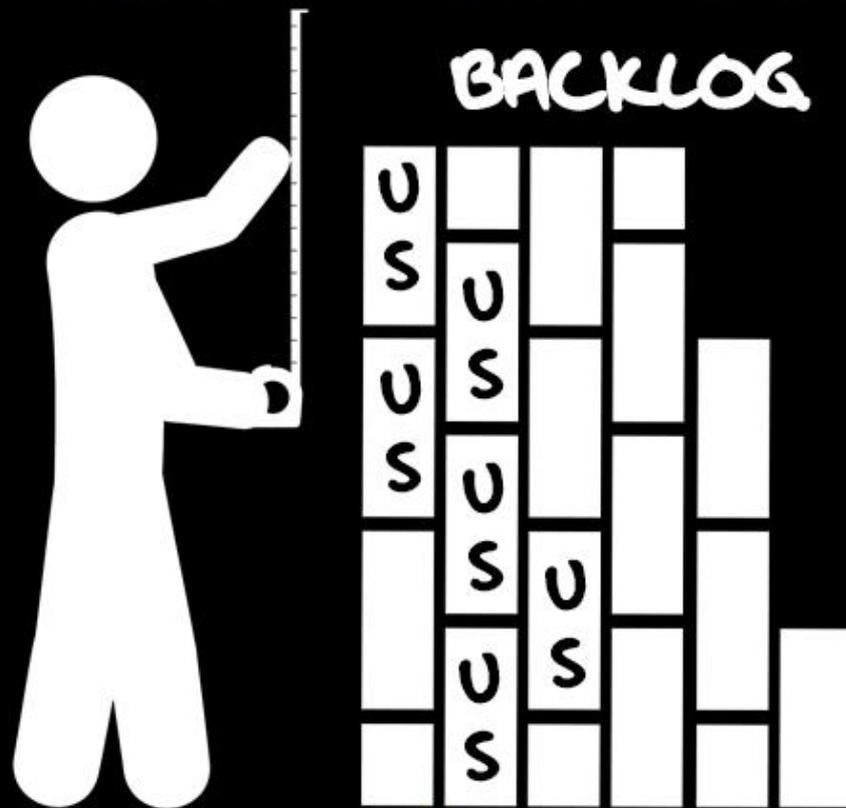
LA VISION DU PRODUIT N'EST JAMAIS PARTAGÉE



BASHINGOMÈTRE

85

**L'ESTIMATION EST
FAITE PAR LE TECH
LEAD DANS SON COIN**



BASHINGOMÈTRE

86

**NOTRE LIVRAISON
EST PRÉVUE DANS 6
MOIS ! NOUS NE LI-
VRONS PAS AVANT !**



BASHINGOMÈTRE

87

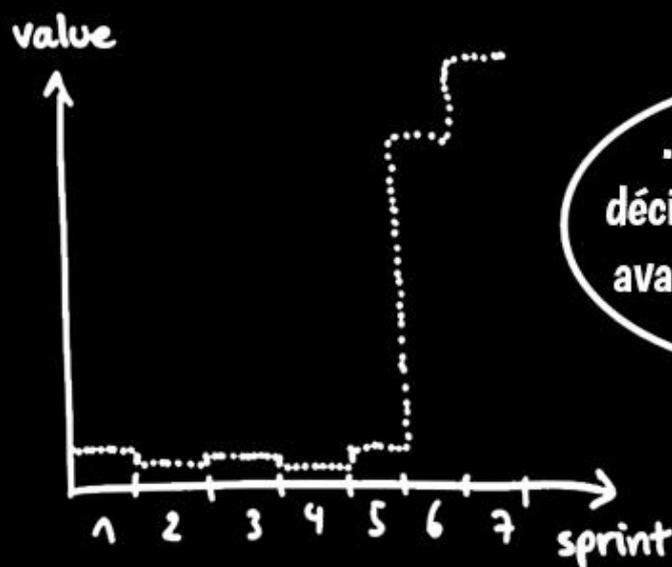
**SUPER ! LES ÉLÉMENTS
DU BACKLOG SONT
PRIORISÉS, ESTIMÉS,
DÉTAILLÉS POUR LES 12
PROCHAINES ITÉRATIONS**



BASHINGOMÈTRE

90

NOTRE P.O SUIT LES HEURES CONSOMMÉES ET NON PAS LA VALEUR LIVRÉE



...et nous avons
décidé que nos heures
avaient de la valeur !

BASHINGOMÈTRE

92

« NOUS AVONS ARRÊTÉ
LES **RÉTROSPECTIVES** :
ÇA SERT À RIEN ! »



95

REMERCIEMENTS

**Merci à Sadera Randria, Anne-Lise Gallon,
Sylvie Moumen, Guillaume Dutey-Harispe,
Benoit Gobolyak, Nathalie Mota, Frédéric
Faure, Solène Lassiaille, Johan Bonneau**

pour leurs

**Agile Bad smells et
bien-sûr à**

**Alexis Brones et Robin
Béraud-Sudreau**

**pour la conception et
production de ce très
fomidable jeu !**

