



AGILE
EN
SLIP

RÈGLES DU JEU ^{1/2}

La matériel dans ce kit, deux piles & types de carte :

- Une pile de cartes "personnages, rôles, artefact"
- Une pile de cartes emplies de faits potentiels.

Comment animer cette rétrospective ?

Les équipiers assemblent deux cartes pour constituer des phrases reflétant des faits marquants du sprint dont ils souhaitent discuter.

Les paires sont distribuées.

Les participants ne connaissent pas leur phrase mais voient celles des autres.



RÈGLES DU JEU 2/2

A tour de rôle, les participants doivent deviner la combinaison qu'ils portent en posant des questions. Et d'ailleurs c'est là que cette rétrospective prend son intérêt.

Chaque équipier pose des questions fermées aux autres participants : ils ne peuvent y répondre que par oui ou non. Si la réponse est « oui », le joueur peut continuer à poser d'autres questions. Si la réponse est « non », alors, il laisse sa place au participant suivant.

Et les actions d'amélioration dans tout ça ?

Le facilitateur reste attentif et questionne sur la création des combinaisons une fois que celles-ci sont découvertes pour poursuivre avec un atelier complémentaire !

REMERCIEMENTS

L'incroyable Rémi Sarraillon pour les illustrations.

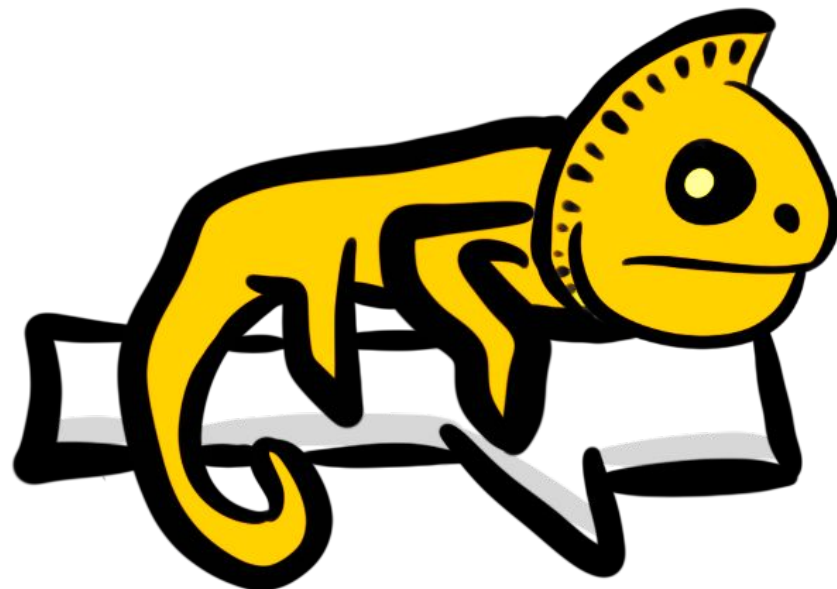
Jean-Pierre Lambert qui malgré son aversion pour les serious games a accepté de produire celui-ci.

Robin Béraud-Sudreau pour la reprise de l'idée et la mise en forme.

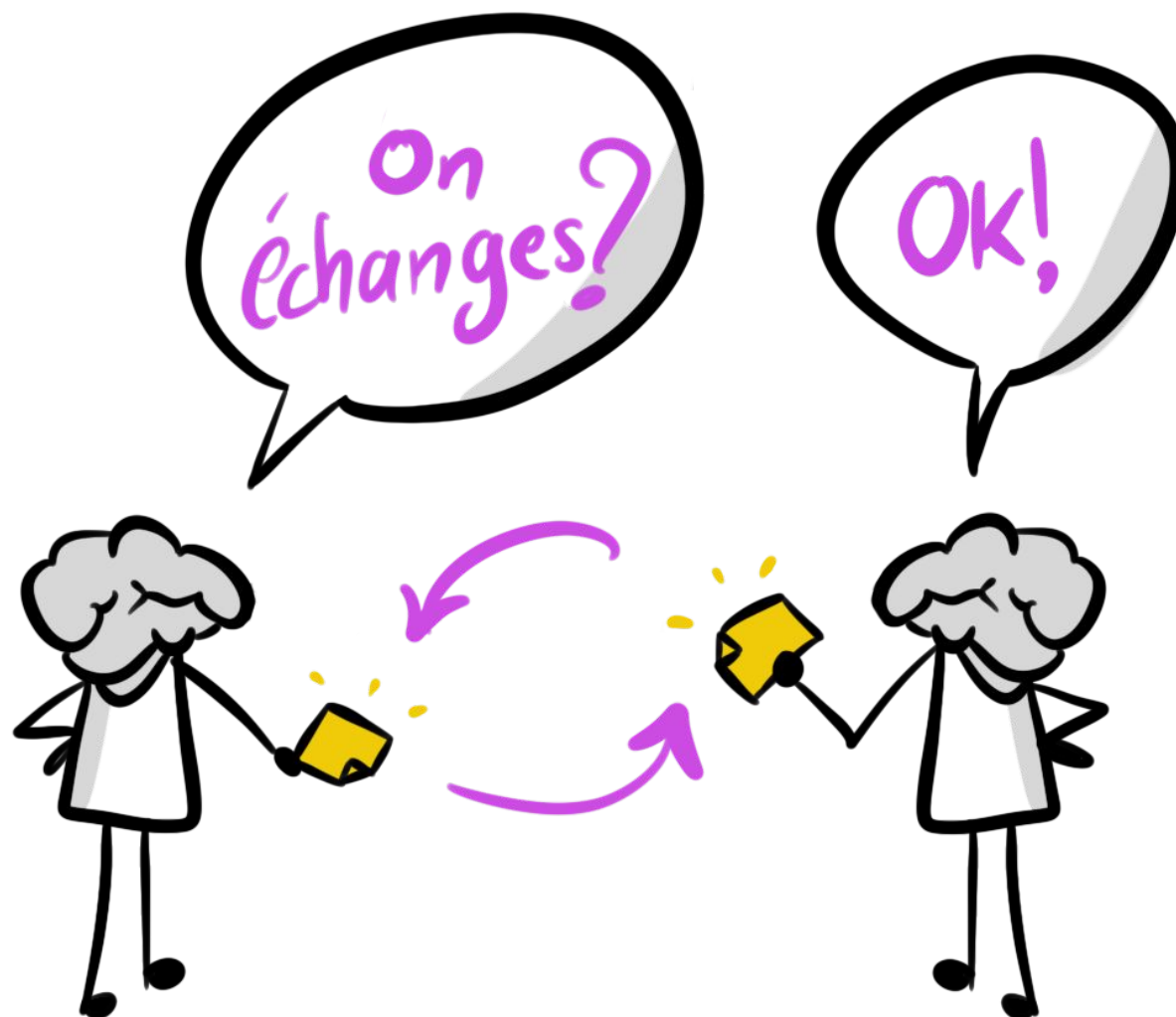
Idée originale de Topi Games - Ta Mère En Slip

LES VALEURS AGILE

ADAPTATION



UN SERIOUS GAME



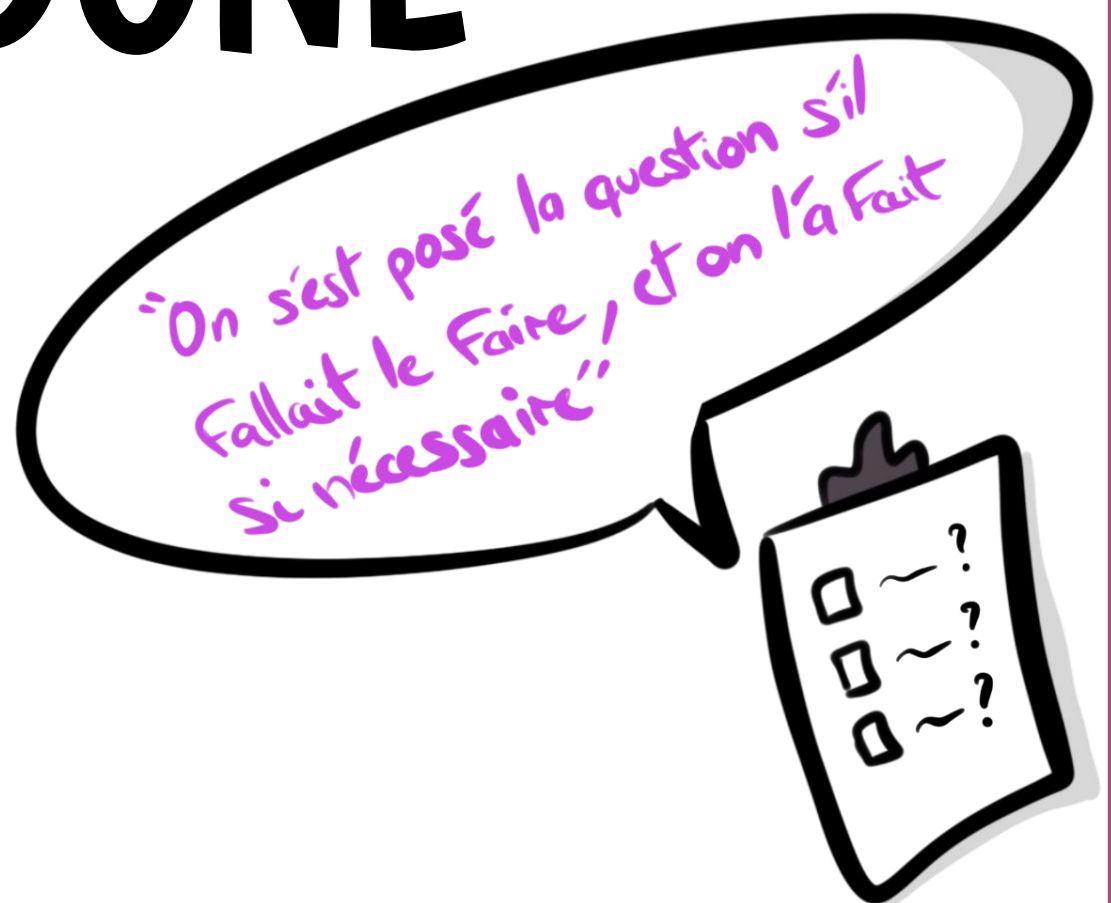
LE DAILY MEETING



LA RÉTROSPECTIVE



NOTRE DEFINITION OF DONE



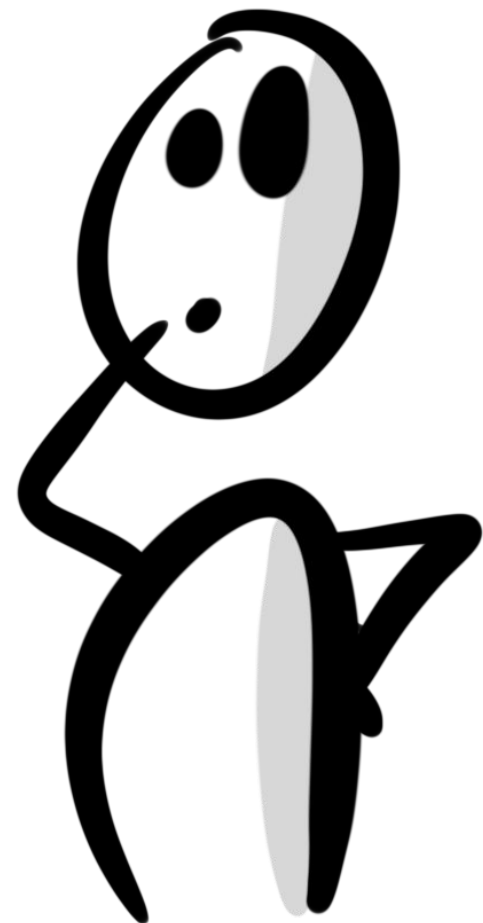
LA VÉLOCITÉ

NOTRE SPRINT PLANNING

1 POURQUOI ?

2 QUOI ?

3 COMMENT ?



NOTRE SPRINT



LA DETTE TECHNIQUE

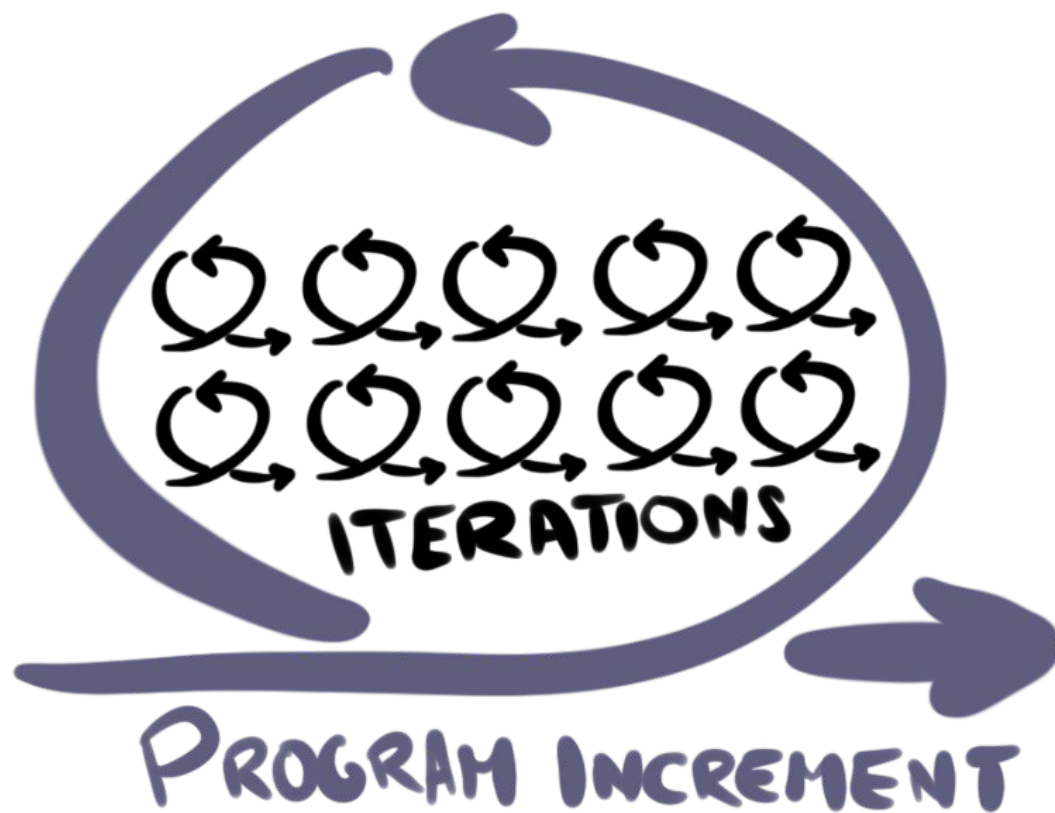


LE GUIDE SCRUM

2020

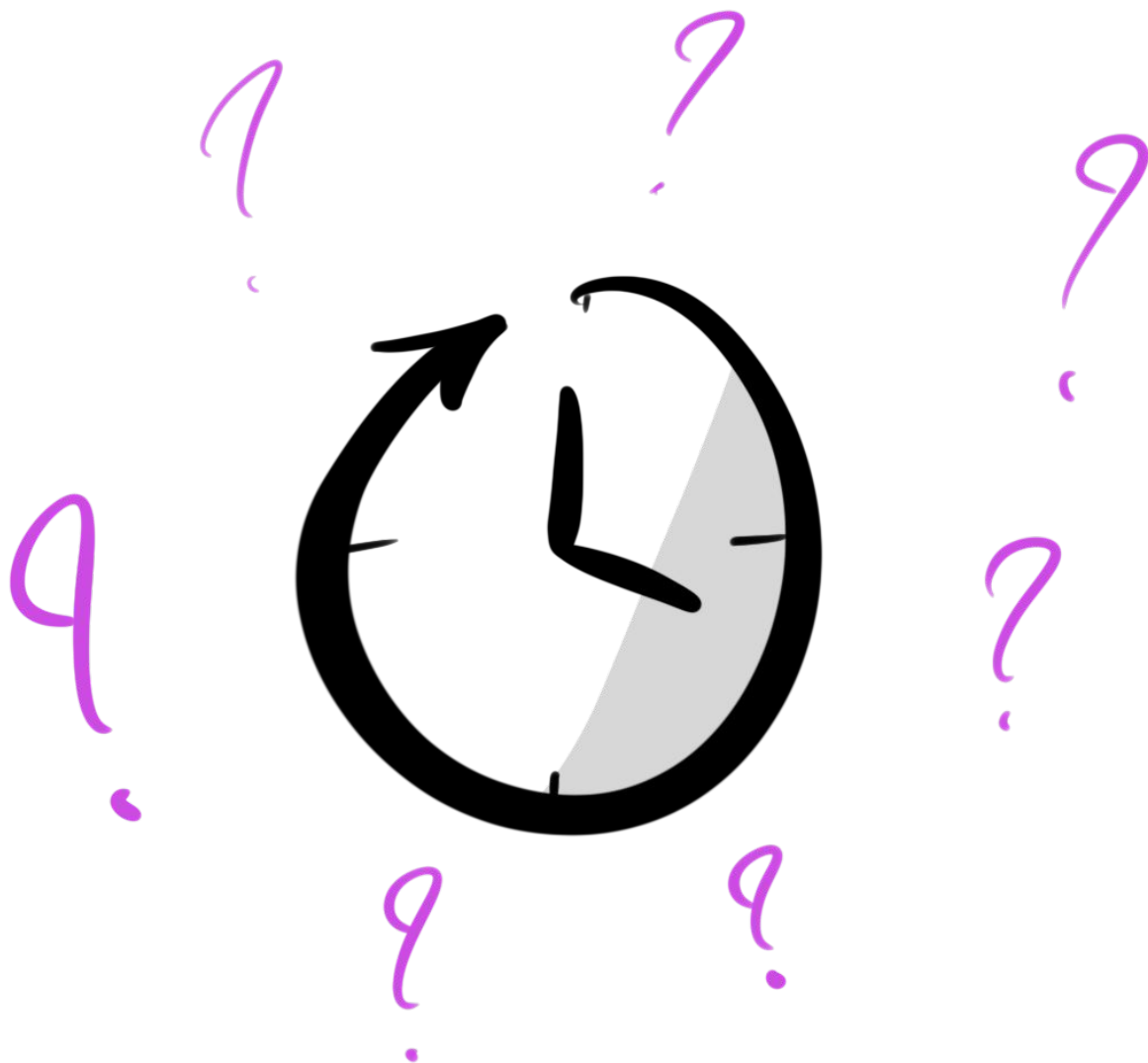


LE FRAMEWORK SAFE



**UN ATELIER
LEGO4SCRUM**

LE LEAD TIME



L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

UN BUG

"QUANTIQUE"

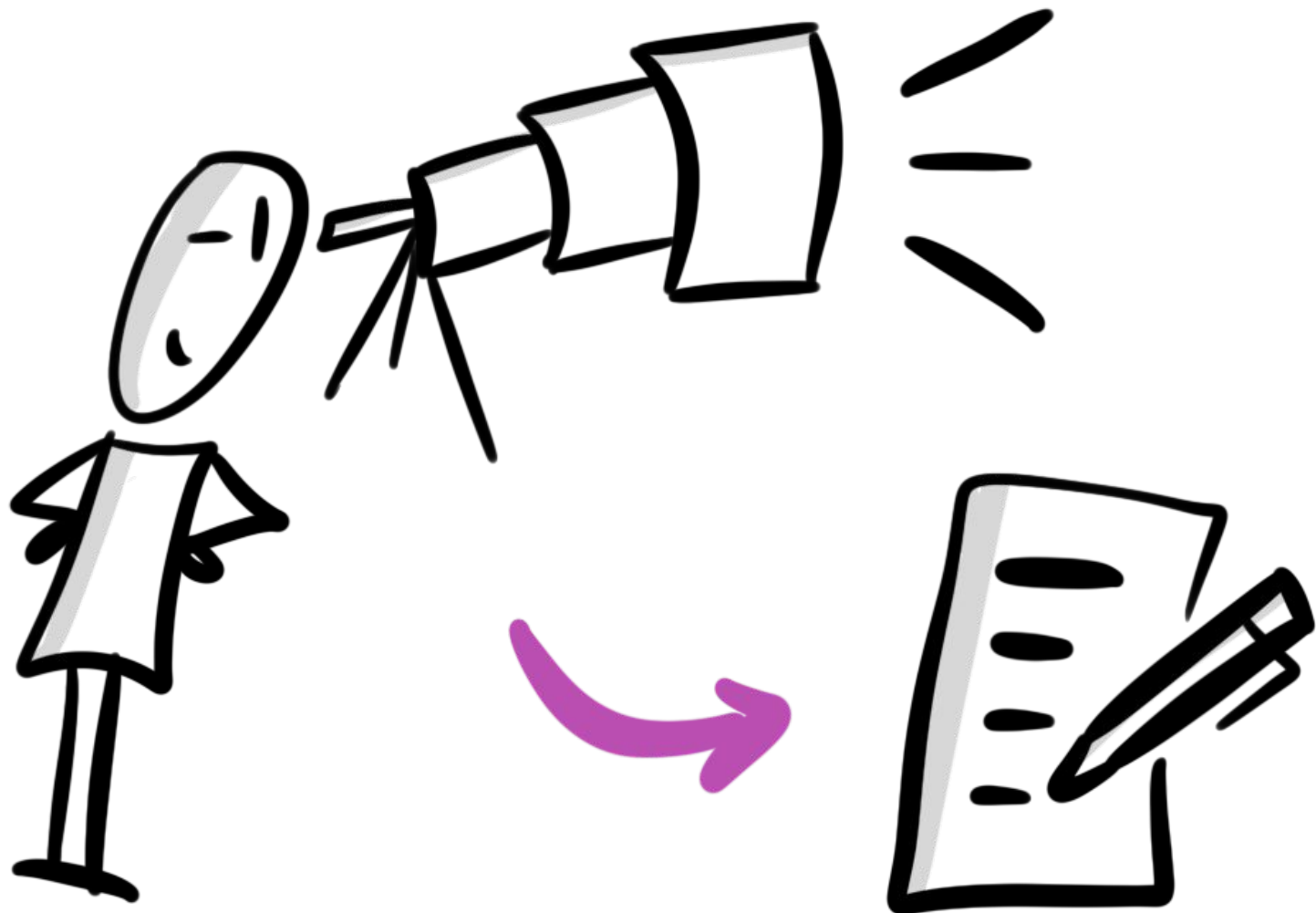
**UNE
USER STORY**

NOTRE OBJECTIF DE SPRINT

SPRINT Goal



LA VISION PRODUIT



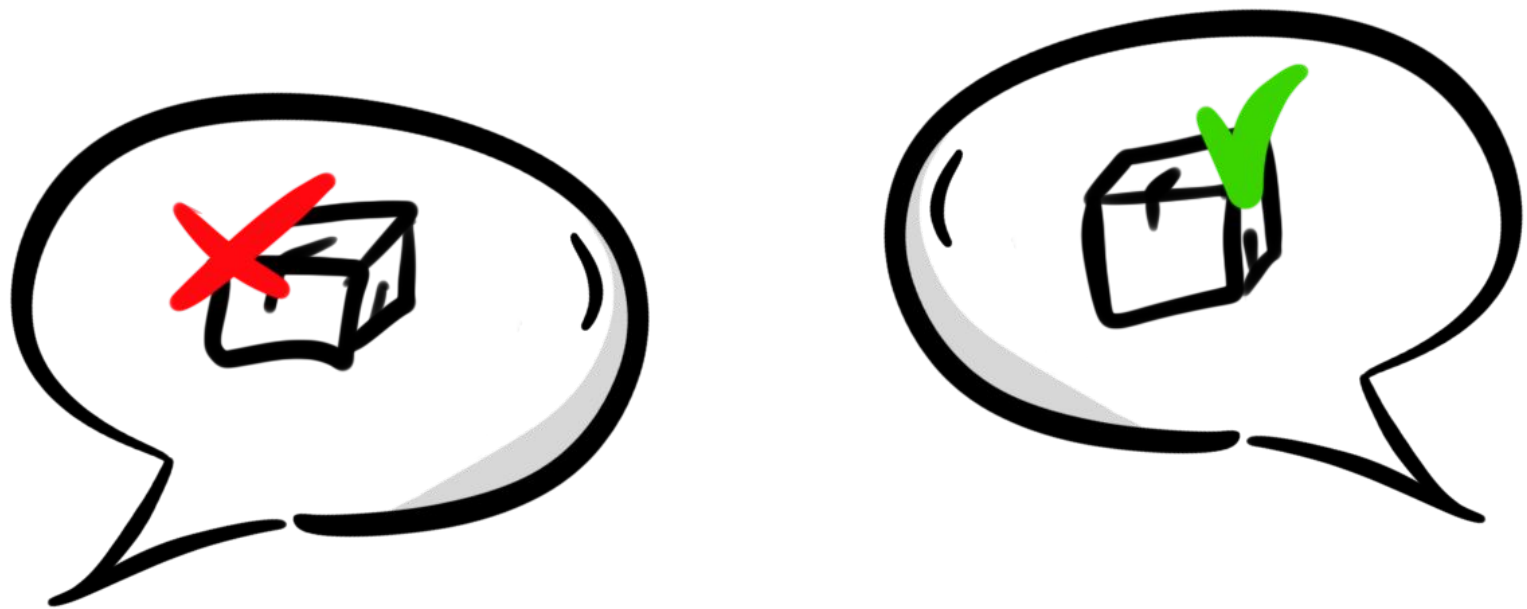
L'EXTRÊME PROGRAMMING

**UN ÉPISODE DE
SCRUM LIFE**

LE MANAGEMENT VISUEL

LE BURN DOWN CHART

UN SPONSOR "EMBÊTANT"



NOTRE SCRUM MASTER



**L'UN DE NOS
UTILISATEURS**

UN FEEDBACK DOULOUREUX



**UN PRODUCT
MANAGER
"FOU FOU"**

KANBAN

UNE SESSION D'ESTIMATION

LE PLANNING POKER

NOTRE DSI

**NO ESTIMATE
(BORDEL)**

DEVOPS



**SUNRISE
LIFE**

**GÈRE LA DETTE
ÉMOTIONNELLE**

EST INCOMPRIS

**A TROP BU
SAMEDI**

**DEVRAIT ALLER
EN CORÉE DU
NORD**

**A PLANTÉ NOTRE
RELEASE**

**UTILISE UN PEU
TROP CHAT GPT**

ET AUX ABONNÉS
ABSENTS

**N'EST PAS
VRAIMENT
EFFICACE**

**DEVRAIT ALLER
EN CURE DE
DÉSINTOX**

**NE COMPREND
PAS NOTRE
SPRINT GOAL**

**EST UN VRAI
SUCCÈS !**

FAIT TROP LE CLOWN AGILE



**SURVIVAL
LIFE**