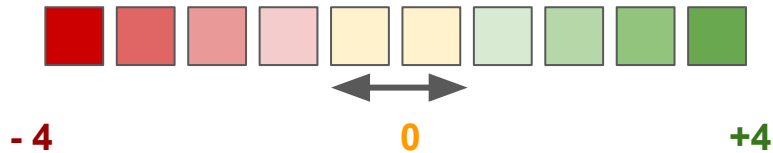


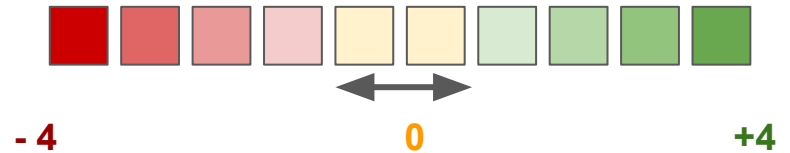
Règles

- 1/ Chaque jour, lancer de deux dés : vous pouvez mettre en “Done” les Items terminés où le total des points d’effort ne dépasse pas le total des 2 dés
- 2/ Vous devez rajouter aux deux dés >> les points de satisfaction client et les points de motivation de l’équipe
- 3/ Le but du jeu est de délivrer un maximum de valeur business.

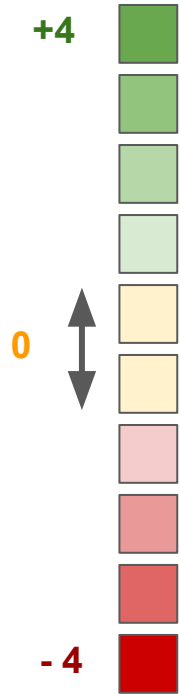
satisfaction client



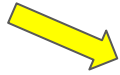
motivation équipe



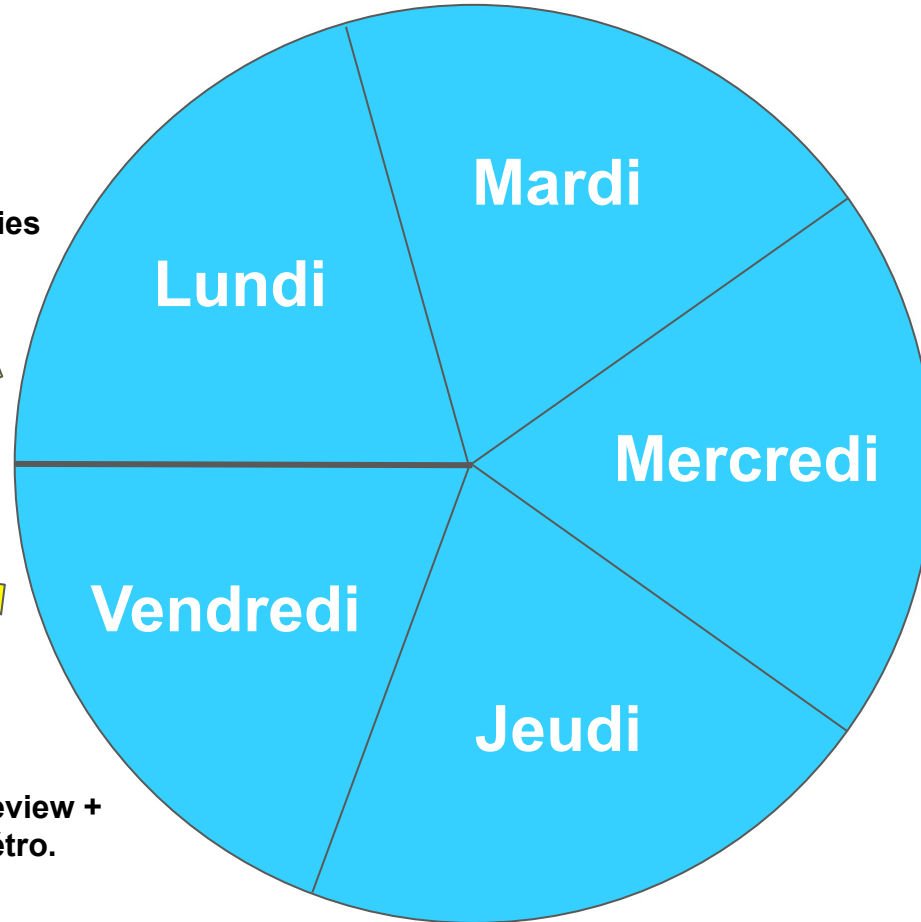
satisfaction client



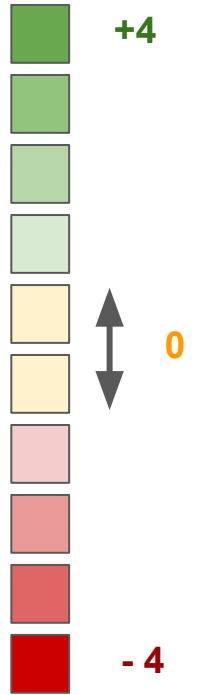
Prendre Stories
priorisées



Prendre
1 carte Review +
1 carte Rétro.



motivation équipe



Scrum@play



**Authentification /
Profil**

**Gestion des envies
Utilisateur**

Navigation

**Comparateur de
produits**

**Gestion de
commandes**

Paiement

Logistiques

Gestion de produit

EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



Réseaux Sociaux

Recherche

EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



EPIC

Scrum@Play



Epic : Profil/Authentification

US : "En tant que client, je souhaite avoir une page d'accueil"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

8

Epic : Profil/Authentification

US : "En tant que client, je souhaite créer un compte"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

3

Epic : Profil/Authentification

US : "En tant que client, je souhaite me connecter avec compte Google"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

8

Epic : Profil/Authentification

US : "En tant que client, je souhaite me connecter avec mon compte Facebook"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

2

Epic : Profil/Authentification

US : "En tant que client, je souhaite gérer mes accès"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

5

Epic : Gestion des envies utilisateur

US : "En tant que client, je souhaite visualiser mes produits favoris"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

1

Epic : Gestion des envies utilisateur

US : "En tant que client, je veux ordonner mes produits favoris"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

8

Epic : Gestion des envies utilisateur

US : "En tant que client, je souhaite avoir mon historique accessible depuis la page d'accueil"

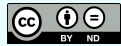
prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

3

ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



Epic : Gestion des envies utilisateur

US : "En tant que client, je souhaite avoir la liste des recommandations sur la page d'accueil"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

13

Epic : Gestion des envies utilisateur

US : "En tant que client, je veux partager un produit favoris"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

3

Epic : Gestion des envies utilisateur

US : "En tant que client, je souhaite ajouter un produit à ma liste de produits favoris "

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

3

Epic : Gestion des envies utilisateur

US : "En tant que client, je souhaite supprimer un produit de mes favoris"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

2

Epic : Recherche

US : "En tant que client je souhaite rechercher un produit dès la page d'accueil"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

8

Epic : Recherche

US : "En tant que client je souhaite rechercher un produit par auto-complétion"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

8

Epic : Recherche

US : "En tant que client je souhaite rechercher des produits par marque"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

3

Epic : Recherche

US : "En tant que client je souhaite rechercher des produits par thèmes (Décoration, Bricolage, Maison)"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

3

ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



Epic : Navigation

US : "En tant que client, je souhaite avoir le menu du site dans le Header"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

5

Epic : Navigation

US : "En tant que client, je souhaite avoir une page d'accueil"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

8

Epic : Navigation

US : "En tant que client, je souhaite avoir l'adresse de contact en bas de page "

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

2

Epic : Navigation

US : "En tant que client, je souhaite avoir une page de contact"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

5

Epic : Comparateur de produits

US : "En tant que client je souhaite pouvoir comparer deux produits entre eux"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

8

Epic : Comparateur de produits

US : "En tant que client je souhaite envoyer le résultat de comparaison par mail"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

2

Epic : Gestion de commandes

US : "En tant que client je souhaite rajouter un produit au panier"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

5

Epic : Gestion de commandes

US : "En tant que client je souhaite valider ma commande"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

5

ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



<p>Epic : Gestion de commandes</p> <p>US : "En tant que client je souhaite modifier ma commande"</p> <p>prérequis : 1,2,3,6</p> <p>Point d'effort 5</p>	<p>Epic : Gestion de commandes</p> <p>US : "En tant que client je souhaite être notifié par mail lors de la validation de la commande"</p> <p>prérequis : 1,2,3,6</p> <p>Point d'effort 8</p>	<p>Epic : Gestion de commandes</p> <p>US : "En tant que client je souhaite être notifié par sms lors de la validation de la commande"</p> <p>prérequis : 1,2,3,6</p> <p>Point d'effort 2</p>	<p>Epic : Gestion de commandes</p> <p>US : "En tant que client je souhaite annuler ma commande"</p> <p>prérequis : 1,2,3,6</p> <p>Point d'effort 3</p>
<p>Epic : Paiement</p> <p>US : "En tant que client je souhaite pouvoir payer par paypal"</p> <p>prérequis : 1,2,3,6</p> <p>Point d'effort 8</p>	<p>Epic : Paiement</p> <p>US : "En tant que client je souhaite pouvoir payer par virement bancaire"</p> <p>prérequis : 1,2,3,6</p> <p>Point d'effort 2</p>	<p>Epic : Paiement</p> <p>US : "En tant que client je souhaite pouvoir payer par carte bancaire"</p> <p>prérequis : 1,2,3,6</p> <p>Point d'effort 3</p>	<p>Epic : Paiement</p> <p>US : "En tant que client je souhaite pouvoir payer en 3 fois"</p> <p>prérequis : 1,2,3,6</p> <p>Point d'effort 8</p>

ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



Epic : Logistique

US : "En tant que logisticien, je souhaite pouvoir modifier la commande du client"

prérequis :
1,2,3,4,6

Point d'effort

5

Epic : Logistique

US : "En tant que logisticien, je souhaite avoir les informations du client afin de pouvoir le contacter"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

2

Epic : Logistique

US : "En tant que Super logisticien , je souhaite pouvoir changer le mode de livraison client"

prérequis :
1,2,3,4,6

Point d'effort

8

Epic : Logistique

US : "En tant que logisticien, je souhaite être notifié par la réponse du client"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

3

Epic : Gestion de Produit

US : "En tant que merchandiser, je souhaite pouvoir écrire une fiche produit "

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

8

Epic : Gestion de Produit

US : "En tant que merchandiser, je souhaite pouvoir ajouter un produit dans le Back-Office"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

2

Epic : Gestion de Produit

US : En tant que merchandiser, je souhaite pouvoir supprimer un produit du Back-Office"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

5

Epic : Gestion de Produit

US : En tant que merchandiser, je souhaite pouvoir modifier un produit dans le Back-Office"

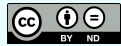
prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

5

ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



Epic : Gestion de commandes

US : "En tant que client je souhaite supprimer un produit du panier"

prérequis :
1,2,3,4,6

Point d'effort

5

Epic : Gestion de commandes

US : "En tant que client je souhaite modifier le nombres d'articles dans le panier"

prérequis :
1,2,3,6

Point d'effort

8

Epic : Réseaux Sociaux

US : "En tant que client, je souhaite publier l'article sur Facebook"

prérequis :
2,3

Point d'effort

1

Epic : Réseaux Sociaux

US : "En tant que client, je souhaite publier l'article sur Twitter"

prérequis :
2,3

Point d'effort

1

Epic : Réseaux Sociaux

US : "En tant que client, je souhaite publier l'article sur Instagram"

prérequis :
2,3

Point d'effort

2

Epic : Réseaux Sociaux

US : "En tant que Marketeur je souhaite avoir un chatbot Facebook"

prérequis :
2,3

Point d'effort

5

Epic : Réseaux Sociaux

US : "En tant que Marketeur je souhaite avoir un chatbot Facebook"

prérequis :
2,3

Point d'effort

5

Epic : Réseaux Sociaux

US : "En tant que Marketeur je souhaite avoir un chatbot Facebook"

prérequis :
2,3

Point d'effort

5

ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



ITEM

Scrum@Play



Prérequis 1

Installation de la base de données

Point d'effort

8

Prérequis 8

Automatisation des tests

Point d'effort

13

Prérequis 3

Installer une plateforme de développement

Point d'effort

5

Prérequis 7

Mettre un système d'A/B Test en place

spécial : satisfaction toujours +1 quand cette carte est done

Point d'effort

13

Prérequis 4

Mettre en place un ORM

Point d'effort

13

Prérequis 5

Outil de déploiement automatique

Point d'effort

13

Prérequis 6

Installer un outil de versionning

Point d'effort

2

Prérequis 2

Installer une plateforme de recette

Point d'effort

8

PRE REQUIS

PRE REQUIS

PRE REQUIS

PRE REQUIS

Scrum@Play



Scrum@Play



Scrum@Play



Scrum@Play



PRE REQUIS

PRE REQUIS

PRE REQUIS

PRE REQUIS

Scrum@Play



Scrum@Play



Scrum@Play



Scrum@Play



“La connexion à la base de données est down”

action :

-1 satisfaction client

Obligation de le traiter tout de suite

- l'équipe pourra reprendre les actions classiques ensuite

Point d'effort

5

“Les pages ne s'affichent plus”

action :

-2 satisfaction client si ce n'est pas corrigé le jour même

Obligation de le traiter tout de suite

[Cette carte s'annule si vous avez des tests automatiques - pré-requis 8]

Point d'effort

5

“Le site semble ralentir”

action :

-1 sur la motivation d'équipe chaque jour car c'est démotivant de ne pas trouver la source du bug

Point d'effort

13

“Le logo de notre site s'affiche mal”

action :

-1 satisfaction client

Obligation de le traiter tout de suite

Point d'effort

5

“La plateforme de déploiement est instable”

action :

-2 sur la motivation de l'équipe

Obligation de le traiter tout de suite

Point d'effort

3

“Les clients n'arrivent plus à passer leurs commandes”

action :

-3 satisfaction client

Obligation de le traiter tout de suite

[Cette carte s'annule si vous avez des tests automatiques - pré-requis 8]

Point d'effort

8

“Les clients n'arrivent pas à contacter le service client”

action :

-2 satisfaction client par jour où le bug n'est pas résolu

Point d'effort

13

“Le site a été piraté... Une redirection ramène les clients chez la concurrence”

action :

- 1 satisfaction client par jour l'équipe ne pourra pas gérer d'autres items tant que celui-là n'est pas résolu

Point d'effort

13

BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



“Les clients n'arrivent plus à se connecter sur le site”

action :

-2 sur la motivation de l'équipe
Obligation de le traiter tout de suite

Point d'effort

3

“Les pages s'affichent curieusement”

action :

-1 satisfaction client si ce n'est pas corrigé le jour même
Obligation de le traiter tout de suite

Point d'effort

3

“Le site semble avoir une redirection 301 non voulue”

action :

-1 sur la motivation d'équipe
chaque jour car c'est démotivant de ne pas trouver la source du bug

Point d'effort

1

“Le header de notre site s'affiche mal”

action :

-1 satisfaction client
Obligation de le traiter tout de suite

Point d'effort

3

“Le site ralentit légèrement à cause d'une table de la base de données”

action :

- 1 satisfaction client par jour
l'équipe ne pourra pas gérer d'autres items tant que celui-là n'est pas résolu

Point d'effort

5

Point d'effort

2

Point d'effort

8

Point d'effort

5

BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



BUG

Scrum@Play



“Les transports en commun sont en grève. L'équipe est fatiguée.”

action :

Ce jour même diviser par deux le total des dés obtenus

“Un collègue a ramené les croissants pour son anniversaire”

action :

+1 motivation équipe

“Une anomalie a été remontée le manager”

action :

Si vous avez des “tests automatisés” alors cette action s'annule
Si vous n'avez pas de “tests automatisés” d'installés, piocher une carte Bug.

“Superbe soleil le matin, les équipes sont sur motivées”

action :

+1 motivation équipe
Ce jour même, vous pouvez rajouter +3 au total des dés.

“Un manager vient faire du command & control à la Daily du matin”

action :

-1 sur la motivation de l'équipe

“Un des développeur annonce son départ à l'équipe lors de la Daily”

action :

-2 motivation de l'équipe

“L'équipe a décidé de faire un jeu de société le midi”

action :

+1 motivation de l'équipe
Ce jour même, vous pouvez rajouter +2 au total des dés.

“L'équipe travaille ensemble”

action :

Même si le total des dés est inférieur à 13, vous pouvez valider un item avec un point d'effort de 13

ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



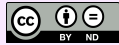
ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



“Un développeur est resté chez lui car il est malade”

action :

Ce jour même on enlève 2 au total des dés

“Un manager a félicité toute l'équipe pour son travail”

action :

+2 motivation équipe

“Une rumeur dit que l'équipe va être disloquée”

action :

-3 motivation équipe

“Un client a remonté un bug en production”

action :

Si vous avez des “tests automatisés” alors cette action s'annule
Si vous n'avez pas de “tests automatisés” d'installés, piocher une carte Bug.

“Des clients ont remontés des bugs”

action :

piochez 2 cartes bugs

“Journée calme, rien à signaler”

action :

aucune

“Journée calme, rien à signaler”

action :

aucune

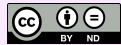
“Journée calme, rien à signaler”

action :

aucune

ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



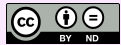
ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



“Un développeur a aidé un autre développeur qui avait des soucis pour faire une demande”

action :
+1 motivation équipe

“L'équipe est plutôt proche ces derniers jours”

action :
+1 motivation équipe

“L'équipe décide d'aller manger ensemble”

action :
+1 motivation équipe

“L'équipe est déprimée aujourd'hui”

action :
-1 motivation équipe
Ce jour même on enlève 3 au total des dés

“Journée calme, rien à signaler”

action :
aucune

“Journée calme, rien à signaler”

action :
aucune

“Journée calme, rien à signaler”

action :
aucune

“Journée calme, rien à signaler”

action :
aucune

ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



“L'équipe apprend qu'il y aura un séminaire au Portugal”

action :
+1 motivation équipe

“L'équipe boit un café ensemble avec les croissants”

action :
+1 motivation équipe

“L'équipe a trouvé une réponse à un problème qu'elle rencontrait”

action :
+1 motivation équipe

“L'équipe est motivé aujourd'hui”

action :
+1 motivation équipe

“Un client a été ravi du service client offert par le site”

action :
+1 satisfaction cliente

“Journée calme, rien à signaler”

action :
aucune

“Journée calme, rien à signaler”

action :
aucune

“Journée calme, rien à signaler”

action :
aucune

ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



ACTION

Scrum@Play



"Le client est très déçu par ce qui a été présenté par l'équipe"

action :
-1 satisfaction client

"Belle présentation, le client est conquis"

action :
+1 satisfaction client

"Trop de bugs de visibles pour le client"

action :
-1 satisfaction client
L'équipe va devoir piocher 3 cartes bugs

"Le client propose des évolutions sur le produit"

action :
Aucune action

"Satisfait ou remboursé... Le client semble vouloir le remboursement pour le temps perdu en venant à une démo qui n'a pas fonctionné"

action :
-2 satisfaction cliente
-2 sur la motivation de l'équipe

"Le client rêve déjà d'une version internationale du site"

action :
+2 satisfaction cliente
+2 sur la motivation de l'équipe

"Le client pense qu'on peut encore améliorer des choses sur le produit"

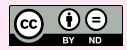
action :
Ce jour même, vous pouvez rajouter +2 au total des dés.

"Le client a semblé porter plus d'importance à la réunion de Robert qu'à cette review et n'est pas venu"

action :
-2 sur la motivation de l'équipe

REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



“Le client veut voir une des fonctionnalités s'améliorer même si il est très satisfait de ce qui a été présenté”

action :
+2 satisfaction cliente

“La review a duré 1h de plus que le temps prévu mais le client n'a pas osé partir à l'heure”

action :
-3 satisfaction cliente

“Bien timeboxé, belle démo, le client a même pu faire de vrais feedback”

action :
+2 satisfaction cliente

“Le client a fait savoir qu'il a vu 1 bug à corriger très vite. Il était sinon plutôt content de la démo”

action :
+2 satisfaction cliente
L'équipe va devoir piocher 1 carte bug

“Le client a proposé une évolution ; il a d'ailleurs demandé aux développeurs et au Product Owner leurs avis.”

action :
+2 satisfaction cliente
+1 motivation de l'équipe

“Le sponsor a été surpris par la démo, il est prêt à investir plus dans le produit”

action :
+1 satisfaction cliente
+1 motivation de l'équipe

“Une partie prenante a été critique envers une fonctionnalité qui pose peut-être un soucis légal”

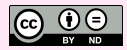
action :
-1 satisfaction cliente

“Le client a aimé la démo et s'est emporté en proposant une tonne d'évolution”

action :
+1 satisfaction cliente

REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



REVIEW

Scrum@Play



“L'équipe a défini 3 axes d'amélioration majeure

action :

+2 sur la motivation de l'équipe

“L'équipe a décidé de faire un team building”

action :

+2 sur la motivation de l'équipe

“La rétrospective propose les mêmes axes d'amélioration que le sprint précédent”

action :

-2 sur la motivation de l'équipe

“Le manager très directif est venu en rétrospective pour faire la morale à l'ensemble de l'équipe”

action :

-5 sur la motivation de l'équipe

“Le Scrum Master a proposé un atelier pour mesurer l'humeur de l'équipe”

action :

+2 sur la motivation de l'équipe

“L'équipe a préféré continuer un développement urgent que de faire la rétrospective”

action :

-2 sur la motivation de l'équipe

“Le Scrum Master a réalisé un atelier très ludique pour aller chercher les axes d'amélioration”

action :

+1 sur la motivation de l'équipe

“Les développeurs ont proposé un axe d'amélioration qui sera un gain important pour l'équipe”

action :

+2 sur la motivation de l'équipe

RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



“L'équipe a défini 3 axes d'amélioration majeure

action :

+2 sur la motivation de l'équipe

“L'équipe a décidé de faire un team building”

action :

+2 sur la motivation de l'équipe

“La rétrospective propose les mêmes axes d'amélioration que le sprint précédent”

action :

-1 sur la motivation de l'équipe

“Le manager très directif est venu en rétrospective pour faire la morale à l'ensemble de l'équipe”

action :

-2 sur la motivation de l'équipe

“Le Scrum Master a proposé un atelier pour mesurer l'humeur de l'équipe”

action :

+2 sur la motivation de l'équipe

“L'équipe a préféré continuer un développement urgent que de faire la rétrospective”

action :

-2 sur la motivation de l'équipe

“Le Scrum Master a réalisé un atelier très ludique pour aller chercher les axes d'amélioration”

action :

+1 sur la motivation de l'équipe

“Les développeurs ont proposé un axe d'amélioration qui sera un gain important pour l'équipe”

action :

+2 sur la motivation de l'équipe

RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



RÉTRO

Scrum@Play



Etape 1 : US classée par Epic (avec deux versions : MVP et V2)

Etape 2 : Jeu sur X sprints

MVP

ASTUCES

=====

ROI = BV / SP

MoSCoW