

Polish

SCRUM

CARD

GAME

SCRUM CARD GAME (PL)

Zasady Gry

(c) Timofey (Tim) Yevgrashyn, 2010

Wersja 3.1, Lipiec 2016



Przetłumaczone na język Polski przez Emil Bojar, 2019

Aktualizacje oraz dodatkowe materiały znajdziesz na <http://scrumcardgame.com>

SCRUM CARD GAME została stworzona przez Timofey (Tim) i jest dostępna na licencji *Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe*.

Masz pozwolenie na wykorzystanie, kopiowanie i rozpowszechnianie utworu w dowolnym medium i formie oraz remiksowanie, zmienianie i tworzenie na bazie utworu dla dowolnego celu, także komercyjnego.

Na następujących warunkach:

-  **Uznanie autorstwa** — Utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać jeśli zostały dokonane w nim zmiany.
-  **Na tych samych warunkach** — Remiksując utwór, przetwarzając go lub tworząc na jego podstawie, należy swoje dzieło rozpowszechniać na tej samej licencji, co oryginał.

Aby wyświetlić kopie licencji wejdź na: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Czym jest SCRUM CARD GAME?

SCRUM CARD GAME to prosta gra pozwalająca graczom doświadczyć pracy w zespole Scrumowym i przedyskutować wiele pytań oraz sytuacji które zdarzają się podczas codziennej pracy. Ta gra może być z powodzeniem wykorzystana podczas warsztatów lub szkoleń. Potencjalni uczestnicy powinni rozumieć ramy postępowania zgodnie z frameworkiem Scrum, lub powinni zostać w nie wprowadzeni przed rozpoczęciem gry. Sama gra zapewni okazje do dalszego zgłębienia tematu.

Gra może być też przydatna dla doświadczonych zespołów Scrumowych do inspekcji stosowanych praktyk, zdarzeń oraz artefaktów.

Przed rozpoczęciem podziel uczestników na zespoły 4,5 lub 6 osobowe. Żaden zespół nie powinien mieć więcej niż 6 członków.

Wyznacz Cel: Wasze zespoły konkurują w dostarczeniu nowej aplikacji na rynek. Najbardziej efektywny zespół wygrywa :)

Elementy gry

- Zestawy kart: Zdarzenia, Historyjki, Problemy oraz Rozwiązania
- Dwie sześćościenne kości do gry dla każdego zespołu
- Flipchart oraz karteczki samoprzylepne
- Markery

Przygotowanie

- Potasuj karty **Zdarzenia**, **Problemy** oraz **Rozwiązania** i stwórz z nich stos „Szansa”
- Rozdaj zestawy kart **Historyjek** każdemu zespołowi
 - Stos kart Historyjek tworzy *Backlog Produktu*
 - *Backlog Produktu* ma priorytety (numery w górnym lewym rogu karty Historyjki) oraz wycenę pracochłonności (godziny w dolnym prawym rogu karty)
 - Cała gra trwa 3 iteracje (zwane zamiennie Sprintami)
 - Każda iteracja (Sprint) trwa **3** dni
 - Każda iteracja (Sprint) składa się z 3 faz:
 - *Planowania Sprintu* oraz prognozy wyników
 - Pracy nad Historyjkami
 - *Przeglądu Sprintu* oraz *Retrospektywy Sprintu*
- Każda grupa powinna przygotować prostą *tablicę zadań* z następującymi 3 kolumnami: DO ZROBIENIA, W TRAKCIE, UKOŃCZONE oraz karteczkami samoprzylepnymi do wizualizacji statusu zadań.
- Przygotuj flipchart z kolumnami ZAPLANOWANE oraz DOSTARCZONE do odnotowywania wyników każdego zespołu.

Faza 1: Planowanie Sprintu

- Zadaj pytanie zespołom: “Jak dużo funkcjonalności (historyjek) planujecie dostarczyć w ciągu kolejnej iteracji?”



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

- Podczas pierwszej iteracji pozwól zespołom na policzenie liczby osobo-dni na iterację w dowolny sposób i przyjęcie nawet bardzo „optymistycznego” planu :)
- Podczas planowania kolejnych iteracji poproś zespoły o użycie wyników i doświadczeń z poprzednich Sprintów podczas szacowania.
- Każdy zespół przekłada wybrane historyjki z stosu *Backlogu Produktu* do kolumny DO ZROBIENIA na swojej *tablicy zadań*.
- Zapisz liczbę oraz wartość zaplanowanych historyjek każdego zespołu na flipcharcie w kolumnie ZAPLANOWANE.

Faza 2: Codzienna praca w trakcie Sprintu

Każda iteracja trwa 3 dni. Każdego dnia wszyscy członkowie zespołu wykonują *pracę*.

Sprint zaczyna się gdy pierwszy gracz zaczyna swoją *pracę*, pierwszy dzień kończy się gdy ostatni gracz w zespole wykona swoją *pracę*. Dzień drugi i trzeci jest powtórzeniem pierwszego. Gdy ostatni gracz skończy *pracę* w dniu trzecim faza Pracy się kończy.

Gracze wykonują „*pracę*” poprzez kroki opisane poniżej:

- Wybierz Historyjkę nad którą będziesz pracować (przesuń kartę historyjki do kolumny W TRAKCIE na *tablicy zadań* jeśli to nowa historyjka).
- Rzuć **dwoma kośćmi** by poznać ile godzin udało Ci się przepracować tego dnia nad wybraną funkcjonalnością
 - *(Jako prowadzący) Wręcz zespołowi kostki po wytłumaczeniu tego etapu pierwszego dnia pracy.*
- Zmniejsz pozostałą *pracochłonność* Historyjki nad którą pracowałeś o przepracowaną liczbę godzin.
 - *(Jako prowadzący) Poradź zespołom by przeliczyły pozostałą *pracochłonność* zadania po każdym rzucie kostkami by uniknąć pomyłek.*
 - *(Jako prowadzący) Zapewnij zespołom karteczki samoprzylepne na każde zadanie, na których mogą łatwo aktualizować pozostałą *pracochłonność**
- Wyciągnij jedną kartę ze stosu „Szansa”
 - *(Jako prowadzący) Wręcz zespołom stos “Szansa” po wytłumaczeniu tego etapu pierwszego dnia pracy.*
- Wykonaj instrukcje z karty. Istnieją trzy typy kart:
 - **Zdarzenie** – jednorazowa akcja, natychmiast wprowadź jej efekty w życie, a następnie odrzuć kartę
 - **Problem** – te sytuacje **blokują** historyjkę nad którą *pracowałeś*. Każdy z problemów to przypadek z życia wzięty, zespół może przedyskutować podobne przykłady lub historie z własnego doświadczenia.
 - *Zablokowanie* oznacza że dana historyjka nie może być przesunięta do kolumny UKOŃCZONE póki właściwe *rozwiązanie* problemu nie zostanie znalezione.
 - Zablokowanie historyjki nie uniemożliwia dalszej *pracy* nad nią (i obniżania jej pozostałej *pracochłonności* do zera).
 - Czasem pozytywne *zdarzenia* mogą też rozwiązać *problem* :)



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

- **Rozwiązanie** – Rozwiązanie to zasób lub działanie zespołu które może być wykorzystane w każdej chwili do rozwiązania *problemu* i odblokowania Historyjki. Po wykorzystaniu *rozwiązania* zarówno jego karta jak i karta *problemu* zostają usunięte z gry.
- *Rozwiązania* mogą być zbierane przez zespół i zostają z zespołem do momentu wykorzystania w trakcie dowolnej iteracji. Zebrane rozwiązania należą do całego zespołu.
- Jeśli Historyjka jest zakończona (Pozostała pracochłonność to 0 oraz brak blokujących ją *problemów*) – przesuń ją do kolumny UKOŃCZONE na tablicy zadań Waszego zespołu.
- Definicja UKOŃCZENIA dla Historyjki to:
 - Członkowie zespołu dostarczyli liczbę godzin równą lub wyższą niż pracochłonności Historyjki
 - Historyjka nie jest *zablokowana* przez żaden Problem.

Podsumowując, podczas każdego dnia:

- Wybierz kartę and którą będziesz *pracować*
- Rzuć dwoma kośćmi
- Pobierz kartę ze stosu *Szansa* i wykonaj jej instrukcje.

Faza 3: Przegląd Sprintu oraz Retrospektywa Sprintu

- Gdy wszyscy gracze w zespole zakończyli 3 tury Sprint jest zakończony.
- Każdy zespół powinien zaprezentować ukończone historyjki (wliczając tylko te z kolumny UKOŃCZONE na tablicy zadań) i policzyć wynik sumując ich pracochłonność. Tą sumę zapisujemy w kolumnie DOSTARCZONE na flipcharcie.
- Porównaj wyniki DOSTARCZONE z oryginalnie ZAPLANOWANANYMI na Sprint.
- Przejrzyj nieskończone historyjki i przedyskutuj przyczyny ich zablokowania. Rozważ jak powinno się wziąć pod uwagę i oszacować te historyjki w kolejnych Iteracjach.
- Zastanów się z zespołami jak możecie poprawić Waszą pracę w kolejnym Sprincie.

Podsumowanie

Po 3 Iteracjach, zberz wszystkich uczestników gry przed flipchartem z wizualizacją ZAPLANOWANANYCH oraz DOSTARCZONYCH wyników z każdego Sprintu.

Tematy do rozmowy

- ZAPLANOWANA vs DOSTARCZONA wydajność
- Zmienność Velocity
- Główne ryzyka które napotkaliśmy (Techniczne, Międzyludzkie, Nieprzewidywane Zdarzenia)
- Które ryzyka są najgroźniejsze?
- Czy możemy przewidywać ryzyka?
- etc.



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

About Timofey Yevgrashyn

I'm an experienced Agile Manager with consulting, coaching and training expertise.

My personal experience in IT industry starts back at 1998, from which more than 15 years I had been managing effective software teams and most of the time with Agile methods. Over last ten years, I am sharing the knowledge and experience as a Trainer, Agile Coach, and Consultant.

I have proven track record of launching and leading Agile/Lean transformations that lead to aligning delivery with business goals. Since 2007 I have helped more than 100 teams from over 12 countries, done about 4000 hours of Agile training for over 5000 people.

My specialties: Agile and Lean based processes, Agile Product Management, Organizational Culture transformation, Leadership Coaching.

My work is always pragmatic and practical and training is more an interactive workshop than just a theory.

I'm a big fan of education with games and is the author of several Agile games.

Since 2009, I write to popularize Agile/Lean mindset and methods. Now you could find more about myself and a blog at <https://agilelean.pro/>.

Also, I'm an experienced public speaker participated in international and local conferences. You can find the archive of slides on my site. Or simply invite me to your conference for the talk or a workshop :)

About Emil Bojar

I'm an experienced Consultant, Project Manager and Agile Leadership enthusiast.

Throughout last 7 years I have worked with multiple large financial institutions in UK, USA, Middle East and Poland on complex consulting and implementation projects, often introducing large numbers of diverse people to Agile and Scrum.

Currently working in a Polish IT consulting company as a Head of an R&D Department, creating innovative IT solution for the financial sector. As a recent foray into scaled Agile, I have introduced and implemented Tribes and Squads (Spotify model) for over 120 IT and business specialists in 21 Teams in the department.

Afterhours, I am big fun of Strategy board games :)



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#1

HISTORYJKA

Użytkownicy mogą bezpiecznie korespondować poprzez email z zdefiniowanymi odbiorcami

24

#5

HISTORYJKA

Administratorzy systemu mogą monitorować wysyłane i odbierane wiadomości

16

#2

HISTORYJKA

Użytkownicy mogą bezpiecznie przysyłać duże pliki.

21

#6

HISTORYJKA

Każda organizacja może ustawiać własne polityki bezpieczeństwa oraz grupy odbiorców.

24

#3

HISTORYJKA

Użytkownicy mogą ustawiać limity czasowe, w ramach których wiadomość będzie odczytywalna.

27

#7

HISTORYJKA

Użytkownicy mogą efektywnie zarządzać swoimi mailami.

43

#4

HISTORYJKA

Użytkownicy mogą bezpiecznie korespondować poprzez email z odbiorcami z poza listy odbiorców.

30

#8

HISTORYJKA

Użytkownicy oraz Administratorzy systemu mogą tworzyć kopie zapasowe wiadomości.

23

#9

HISTORYJKA

Użytkownicy oraz Administratorzy systemu mogą całkowicie skasować wiadomości.

36

#11

HISTORYJKA

Użytkownicy mogą bezpiecznie przysłać krótkie wiadomości sobie nawzajem.

28

#10

HISTORYJKA

Użytkownicy mogą mieć dostęp do wiadomości z urządzeń mobilnych.

68

#12

HISTORYJKA

Użytkownicy nie powinni dostawać niechcianych wiadomości (SPAM).

24



ZDARZENIE

PROBLEM ZDROWOTNY
Problemy ze zdrowiem.
Pomiń jedną turę.



ZDARZENIE

URODZINY
Masz dziś urodziny.
Odejmij 1 punkt od wyniku rzutu każdego gracza w zespole.



ZDARZENIE

NAGŁY WYPADEK
Zdarzenie losowe.
Cały zespół traci jedną turę.



ZDARZENIE

ZMIANA WYMAGAŃ
Właściciel Produktu właśnie zmienił zakres projektu.
Dodaj 4 punkty do wyceny pracochołności historyjki.



ZDARZENIE

AWARIA DYSKU

Dysk twardy nie działa.
Wasze postępy nad bieżącą historyjką zostają wyzerowane.



ZDARZENIE

PODRÓŻ SŁUŻBOWA

Zostałeś wysłany w nieplanowaną podróż służbową. Pomiń jedną turę.



ZDARZENIE

NIEDOKŁADNA WYCENA

Ta Historyjka jest trudniejsza niż zakładaliście. Dodaj 6 punktów do wyceny pracochłonności historyjki.



ZDARZENIE

NADGODZINY

Pracujesz po godzinach.
Dobierz kolejną kartę i wykonaj polecenia z niej.



ZDARZENIE

MOCNY ZESPÓŁ

Nowy kolega w zespole jest świetny.
Rzuć 2 kośćmi, zsumowane wyniki dodaj do wyniku ostatniego rzutu.



ZDARZENIE

GURU

Dziś wspiera Was Guru.
Możecie usunąć 1 kartę problemu.



ZDARZENIE

UZNANIE OD SZEFA

Szef docenia widoczne efekty Waszej pracy. Możecie dodać 3 punkty do wyniku ostatniego rzutu.



ZDARZENIE

NA FALI

Wszystko idzie Wam dziś idealnie.
Możecie dodać 4 punkty do wyniku ostatniego rzutu.



ZDARZENIE

PRACA Z DOMU

Efektywnie pracowałeś z domu, dodaj 2 punkty do wyniku ostatniego rzutu kostką.



ZDARZENIE

WRÓŻKA

Magiczna wróżka pomaga Wam. Jedna Historyjka W TRAKCIE staje się UKOŃCZONA.



PROBLEM

NIEJASNA DOKUMENTACJA

Dokumentacja jest niedokładna i wewnętrznie sprzeczna.



PROBLEM

NIEZADOWOLENI UŻYTKOWNICY

Użytkownicy są niezadowoleni z Waszych zmian w systemie.



PROBLEM

NISKA JAKOŚĆ

Jakość wyników Waszej pracy jest poniżej oczekiwań, nie mogą być odebrane.



PROBLEM

ZŁY HUMOR

Masz zły humor, nic Ci nie idzie w pracy.



PROBLEM

ZŁA KOMUNIKACJA

Nie możecie się dogadać w zespole, reszta zespołu nie wie o co Ci chodzi.



PROBLEM

BRAK UMIEJĘTNOŚCI

Brak Ci doświadczenia i wiedzy żeby skończyć tą historyjkę.



PROBLEM

BRAK INFORMACJI

Nie możesz kontynuować pracy bo brak Ci kluczowych informacji od Właściciela Produktu.



PROBLEM

PROBLEMY TECHNICZNE

Twoja praca jest zablokowana ze względu na czynniki niezależne od Ciebie.



PROBLEM

NIESTABILNOŚĆ SYSTEMU

System jest niestabilny, Wasz zespół nie może testować Waszych zmian.



PROBLEM

PROBLEMY INTEGRACYJNE

Twój kolega dostarczył Ci komponent, który różni się od oczekiwanego. Nie możesz kontynuować swojej pracy.



ROZWIĄZANIE

ODPOCZNIJ

Odpocznij, aby odświeżyć swój umysł i wrócić do tematu z lepszym nastawieniem.



ROZWIĄZANIE

DODATKOWY KOLEGA

Dołączcie do zespołu dodatkową osobę.



ROZWIĄZANIE

EKSPERT

Zaangażujcie eksperta od danego tematu.



ROZWIĄZANIE

INTUICJA

Zdaj się na Swoją intuicję i doświadczenie.



ROZWIĄZANIE

DOŚWIADCZONY KOLEGA
Zaangażujcie doświadczonego kolegę z innego zespołu.



ROZWIĄZANIE

TESTY AUTOMATYCZNE
Wprowadźcie testy automatyczne.



ROZWIĄZANIE

KOMUNIKACJA
Popracujcie nad lepszą komunikacją w zespole.



ROZWIĄZANIE

WSPÓŁPRACA
Spotkajcie się z Właścicielem Produktu, zdobądźcie brakujące Wam informacje.



ROZWIĄZANIE

WSPARCIE SZEFA
Zaangażujcie szefa we wsparcie Waszego zespołu.



ROZWIĄZANIE

ZAKOMUNIKUJ CELE
Zbierzcie zespół i jednoznacznie potwierdźcie cele projektu.



ROZWIĄZANIE

PROGRAMOWANIE W PARACH
Pracujcie w parach by łatwo wychwycić błędy.



ROZWIĄZANIE

PODNIOSZENIE KWALIFIKACJI
Zaplanujcie udział w szkoleniach by podnieść Wasz poziom wiedzy.