

📄 Récap.

BUT:

- ▶ s'auto-organiser en tant qu'équipe
- ▶ livrer le travail demandé
- ▶ faire des parallèles avec le quotidien et en tirer des applications

THEME:

- ▶ créer un jeu de société

CONTEXTE:

- ▶ groupes formés aléatoirement
- ▶ flou induit volontairement
- ▶ introduction d'éléments perturbateurs
- ▶ matériel distribué au "compte-goutte" et de manière non-uniforme
- ▶ pas de client 🙄 difficile de valider la "qualité/valeur" des livrables

👥 Construire une équipe efficace ?

Communiquer clairement, honnêtement et de manière constructive

Engagement de tous les membres pour réaliser l'objectif

Mettre en place une manière de travailler claire et comprise par tous

Adopter un mécanisme décisionnel adapté à l'équipe

Énoncer clairement les rôles et responsabilités

Se remettre en question et s'adapter continuellement

[Avoir de bonnes relations interpersonnelles]

📈 Produire un max de valeur ?

Ne pas trop [vite] rentrer dans les détails

Livrer de manière incrémentale

Faire des itérations les + courtes possibles

Tester chaque itération et adapter au besoin

Se mettre dans les baskets de l'utilisateur

Keep it simple, stupid!

Adopter la "Fail Fast Philosophy"

"Stop Starting, Start Finishing" (le multi-task cayme1)

Automatiser tout ce qui peut l'être

🚫 Les pièges à éviter absolument

Le gaspillage/travail inutile

Les silos de responsabilité (**One Team** powa)

Prendre des décisions **trop** contraignantes **trop** tôt

Ne pas avoir le **courage** de communiquer ce qui doit l'être

Ne pas challenger les **mauvaises** pratiques/habitudes

Les réunions **mal** cadrées (pas d'agenda, mauvaise audience, pas de résumé, ...)

Avoir un "Bus Factor" faible au sein de l'équipe (pas assez de backups)

Brader la qualité pour conserver le délai/scope initial

💎 3 P'tits Bonus

delme



By AngeloCuttitta

Published 4th November, 2017.

Last updated 4th November, 2017.

Page 1 of 1.

Sponsored by **Readability-Score.com**

Measure your website readability!

<https://readability-score.com>