

Tangram Sprint simulatie - Instructies

- 1. Kies een boekhouder. Die bedient de timer (op diens telefoon) om het team te helpen met timeboxen. Ook noteert die de geschatte en werkelijke velocity (ontwikkeelsnelheid) voor elke sprint in de onderstaande tabel.
- 2. Bestudeer samen de Product Backlog en schat hoeveel tangrapuzzels jullie kunnen oplossen in de volgende sprint van drie minuten. De boekhouder noteert het resultaat bij Geschatte Velocity.
- 3. De boekhouder start de timer voor een sprint van drie minuten. Los samen zoveel mogelijk tangrapuzzels op. Je kunt met z'n allen maar aan ÉÉN puzzel tegelijk werken! Vraag jullie Product Owner om goedkeuring bij ELKE gerealiseerde oplossing. De boekhouder mag de timer tijdens het wachten op goedkeuring stopzetten.
- 4. De boekhouder noteert het aantal naar tevredenheid van de Product Owner opgeloste puzzels bij Gerealiseerde Velocity.
- 5. Kies hoeveel tijd jullie voor een retrospective willen nemen. De boekhouder start de timer. Bespreek hoe jullie het resultaat van de volgende sprint kunnen verbeteren? Gebruik hierbij indien gewenst de verbeterexperimenten op de achterzijde. Kies per sprint één verbeterexperiment om uit te proberen.
- 6. Herhaal stap 2 tot en met 5 tot jullie vijf sprints hebben gedaan.

Sprint	1	2	3	4	5
Geschatte Velocity					
Gerealiseerde Velocity					

Tangram Sprint simulatie - Instructies

- 1. Kies een boekhouder. Die bedient de timer (op diens telefoon) om het team te helpen met timeboxen. Ook noteert die de geschatte en werkelijke velocity (ontwikkeelsnelheid) voor elke sprint in de onderstaande tabel.
- 2. Bestudeer samen de Product Backlog en schat hoeveel tangrapuzzels jullie kunnen oplossen in de volgende sprint van drie minuten. De boekhouder noteert het resultaat bij Geschatte Velocity.
- 3. De boekhouder start de timer voor een sprint van drie minuten. Los samen zoveel mogelijk tangrapuzzels op. Je kunt met z'n allen maar aan ÉÉN puzzel tegelijk werken! Vraag jullie Product Owner om goedkeuring bij ELKE gerealiseerde oplossing. De boekhouder mag de timer tijdens het wachten op goedkeuring stopzetten.
- 4. De boekhouder noteert het aantal naar tevredenheid van de Product Owner opgeloste puzzels bij Gerealiseerde Velocity.
- 5. Kies hoeveel tijd jullie voor een retrospective willen nemen. De boekhouder start de timer. Bespreek hoe jullie het resultaat van de volgende sprint kunnen verbeteren? Gebruik hierbij indien gewenst de verbeterexperimenten op de achterzijde. Kies per sprint één verbeterexperiment om uit te proberen.
- 6. Herhaal stap 2 tot en met 5 tot jullie vijf sprints hebben gedaan.

Sprint	1	2	3	4	5
Geschatte Velocity					
Gerealiseerde Velocity					

Verbeterexperimenten

1. Maak werkafspraken.
2. Spreek af dat jullie om de beurt één wijziging aanbrengen.
3. Spreek af dan als een van jullie “ho” roept, iedereen 20 sec gaat staan om in stilte naar de puzzel te kijken, zonder iets te veranderen.
4. Kijk na het oplossen van elke puzzel of er overlap is met de volgende puzzel, voordat je deze gaat oplossen.
5. Eenieder vertelt kort wat die wil uitproberen voordat die iets aan de puzzel aanpast.
6. Stel (meer) vragen aan de product owner alvorens een inschatting te geven.
7. Vraag jullie product owner tussentijds om goedkeuring van deeloplossingen, nog voor een puzzel af is.
8. Leg eventueel herbruikbare componenten in elke opgeloste puzzels vast. Bespreek hoe jullie deze deeloplossingen later terugvinden.
9. Neem bij de start van elke nieuwe puzzel even de tijd voor een strategiebespreking.
10. Vraag om hulp als jullie vastlopen.



Gecreëerd door Remi-Armand Collaris, gebaseerd op
Tangram, een eeuwenoude Chinese puzzelvorm.
© 2022, gedeeld onder de CC BY-SA 4.0 Int. Licentie, te
vinden op <https://forw.to/license>.

Laatste versie en meer op <https://connec.tips/technieken>.

Verbeterexperimenten

1. Maak werkafspraken.
2. Spreek af dat jullie om de beurt één wijziging aanbrengen.
3. Spreek af dan als een van jullie “ho” roept, iedereen 20 sec gaat staan om in stilte naar de puzzel te kijken, zonder iets te veranderen.
4. Kijk na het oplossen van elke puzzel of er overlap is met de volgende puzzel, voordat je deze gaat oplossen.
5. Eenieder vertelt kort wat die wil uitproberen voordat die iets aan de puzzel aanpast.
6. Stel (meer) vragen aan de product owner alvorens een inschatting te geven.
7. Vraag jullie product owner tussentijds om goedkeuring van deeloplossingen, nog voor een puzzel af is.
8. Leg eventueel herbruikbare componenten in elke opgeloste puzzels vast. Bespreek hoe jullie deze deeloplossingen later terugvinden.
9. Neem bij de start van elke nieuwe puzzel even de tijd voor een strategiebespreking.
10. Vraag om hulp als jullie vastlopen.



Gecreëerd door Remi-Armand Collaris, gebaseerd op
Tangram, een eeuwenoude Chinese puzzelvorm.
© 2022, gedeeld onder de CC BY-SA 4.0 Int. Licentie, te
vinden op <https://forw.to/license>.

Laatste versie en meer op <https://connec.tips/technieken>.