




# ARTISTES ET SPÉCIFIEUR·SES

## Draw The Drawing Game

### FICHE DE JEU

DIFFICULTÉ :   
TEMPS : 50 MIN  
JOUEURS : 5 MINIMUM

“Artistes & Spécifieurs” est un jeu sérieux datant des années 90 et crée par Alistair Cockburn. Il permet de découvrir la puissance d’une approche itérative mais aussi l’importance de la collaboration transverse dans les projets. Ce jeu est très simple à mettre en place et permet d’explorer les fondamentaux agiles.

## LE MATÉRIEL

- Des feuilles A4
- Des feutres
- 3 modèles (cf fiche support)
- Une fiche d’aide pour les rétrospectives (cf fiche support)

## LES ÉLÉMENTS D’APPRENTISSAGE

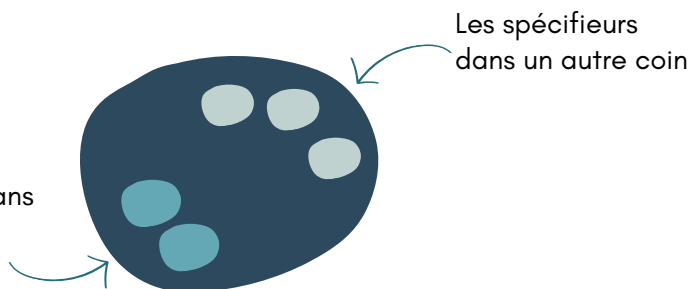
- Découvrir l’approche itérative
- Expérimenter l’amélioration continue
- Encourager la collaboration transverse

## LES JOUEURS

Il faut former des groupes de 5 personnes comprenant :

- 2 artistes
- 3 spécifieurs·ses

Les artistes dans  
un coin



## LES RÈGLES

- Les Artistes et Spécifieurs·ses ne doivent pas être dans la même pièce ou a minima dans deux coins différents d’une pièce.
- La communication entre les Spécifieurs·ses et les Artistes ne se fera **QUE PAR ÉCRITS** (pas de dessins autorisés). Un seul messenger ou une seule messagère sera élu·e pour communiquer entre les deux groupes
- Les Spécifieurs·ses n’ont le droit de se déplacer **UNIQUEMENT** pour donner la feuille d’écrits.

## LE DÉROULEMENT

Ce jeu se déroule en 3 itérations de 10 minutes ponctuées de 3 minutes de rétrospective. Et se termine par un débriefing final pour discuter des apprentissages. **Les Artistes n’ont pas le droit de voir directement le dessin DURANT LE JEU entier.**

### ● Itération 1

Les spécifieurs·ses prendront le premier template qui représente les exigences du client et devront écrire les spécifications pour que les artistes puissent créer le dessin sur une feuille A4.

A la fin des 10 minutes, le modèle est dévoilé aux artistes et s’en suit une rétrospective de 3 minutes pour proposer des axes d’améliorations.

### ● Itération 2

Les spécifieurs·ses prendront le deuxième template qui représente les exigences du client et appliqueront les améliorations proposées lors de la rétrospective.

A la fin des 10 minutes, le modèle est dévoilé aux artistes et s’en suit une rétrospective de 3 minutes pour proposer des axes d’améliorations.

### ● Itération 3

Les spécifieurs·ses prendront le troisième template qui représente les exigences du client et appliqueront les améliorations proposées lors de la deuxième rétrospective. A la fin des 10 minutes, le modèle est dévoilé aux artistes. Finissez par un débriefing de 5-10 minutes pour voir ce que les équipes ont appris de ce jeu.





# ARTISTES ET SPÉCIFIERS

## Draw The Drawing Game

### SUPPORT

*Qu'est ce qui a marché et que nous gardons?*

*Quels sont les axes  
d'amélioration que nous  
devons mettre en place?*

*Qu'est ce qui n'a pas fonctionné?*

**RETROSPECTIVE 1**



*Qu'est ce qui a marché et que nous gardons?*

*Quels sont les axes  
d'amélioration que nous  
devons mettre en place?*

*Qu'est ce qui n'a pas fonctionné?*

**RETROSPECTIVE 2**



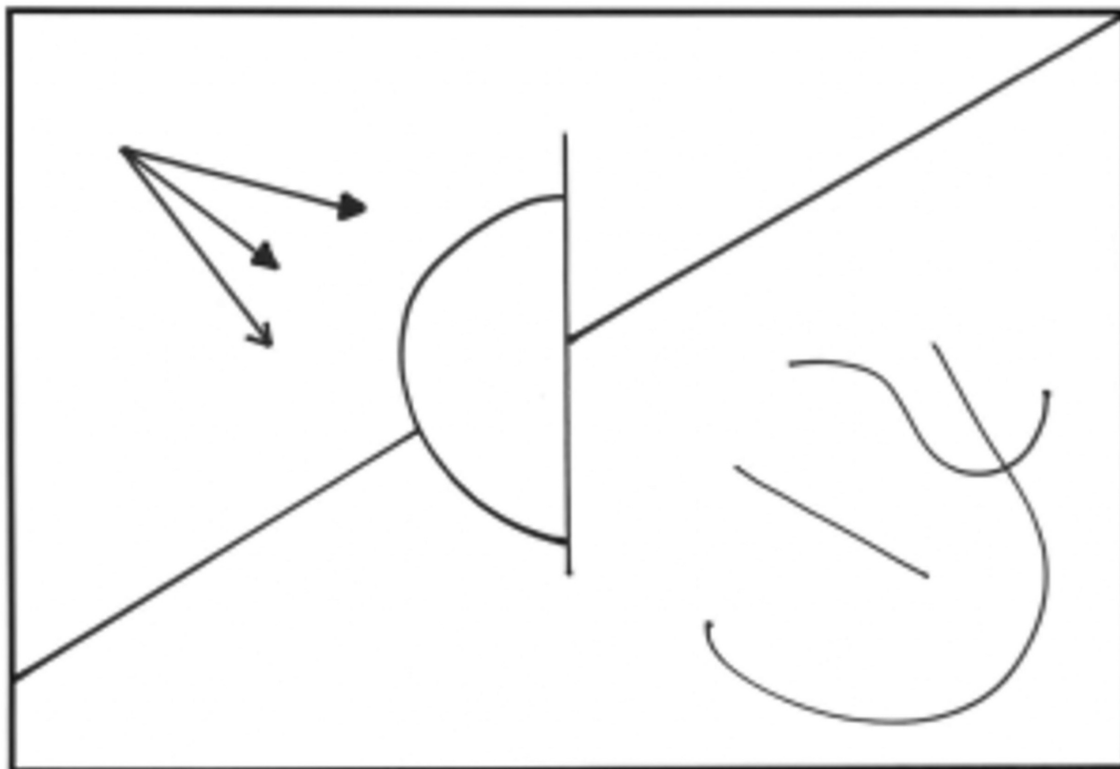


# ARTISTES ET SPÉCIFIERS

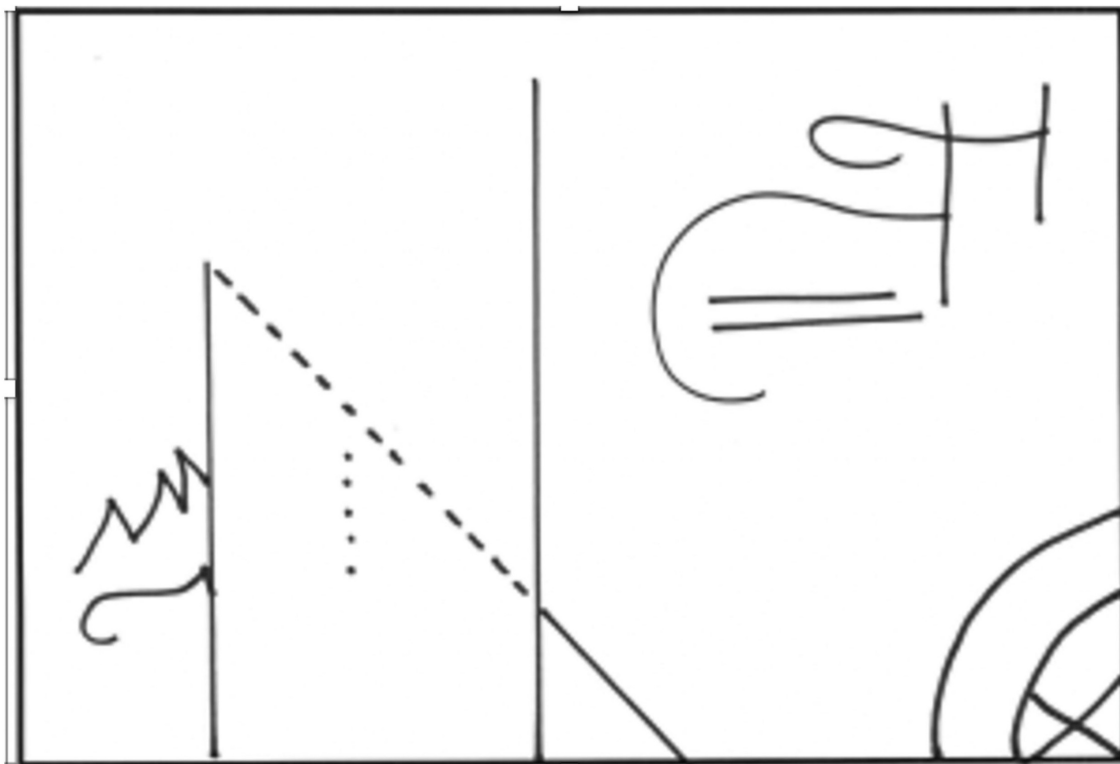
## Draw The Drawing Game

### SUPPORT

#### ITERATION 1



#### ITERATION 2





## A cartoon illustration of a brown squirrel sitting on a rock, holding a blue DSLR camera. The squirrel is looking directly at the viewer. The background features a vast, colorful landscape with rolling hills, mountains, and a body of water under a dramatic sky with clouds.

