

Birdie-Birdie - version FR (mode rapide)

De l'importance de la Vision Produit

Durée du jeu

De 30 à 45 min.

Mise en route

L'animateur se présente comme le Président de TopToys, un fabricant de jouets de premier plan. Il a embauché une série d'équipes pour développer en parallèle le prochain succès de l'entreprise dont le nom de code est « Ptérodactyle » et qui concerne la commercialisation d'un oiseau préhistorique.

Le jouet sera le premier d'une nouvelle ligne de produits « 81 » dont l'ambition est de devenir une ligne phare de la société. Ce sont des jouets construits avec exactement 81 pièces assemblées. Il affiche le poster de la vision produit (cf poster.jpg). Ce poster reste visible pendant toute la durée du projet.

Il explique que les équipes auront 4 itérations de **5 minutes** pour réaliser le jouet (en réalité il y en aura seulement 3 voir § Mécanisme) et que l'approche suivante est fortement recommandée :

- Planification : **1 minute**
- Réalisation : **3 minutes**
- Revue : **1 minute**

Le jeu démarre lorsque chaque équipe a à sa disposition une boîte de lego avec plus de 200 pièces et les User Stories de la première itération.

Mécanisme

Chaque équipe recevra des nouvelles User Story au démarrage de chaque itération

Juste avant le début de la seconde itération, le facilitateur explique que pendant ce temps l'équipe marketing a réalisé une étude de marché auprès de 300 enfants (et de leurs familles) dont les résultats sont disponibles sous forme de fiche « Persona ». Ces 2 fiches sont collées au mur.

Juste avant la 3ème revue, 1 minute après le démarrage de la 3ème réalisation, le Président interrompt toutes les équipes pour dire qu'un concurrent va lancer sur le marché un jouet concurrent de façon imminente et qu'il faut absolument commercialiser le projet « Ptérodactyle » à la fin de cette itération.

Le facilitateur ne donnera pas facilement d'informations supplémentaires. C'est le boss et il a plutôt tendance à hurler que cela ne lui va pas plutôt qu'à passer du temps pour bien expliquer ce qu'il veut. Il répondra seulement aux demandes explicites et de façon minimale.

User Stories

Cf. document de Backlog joint

Iteration 1,

- User Story 1 à 3 : Tête, Ailes, Bec

Iteration 2 :

- User Story 4 à 6 : Taille, Jambes, Barrière

Iteration 3 :

- User Story 7 à 9 : Bébé, Symétrie, Queue

Conclusion

Vérifier, par équipe :

- Combien de stories ont été validée ?
- Est-ce que le jouet fait 81 pièces exactement ?
- Qui a lu les fiches Persona ?

Remarque : à l'aides des fiches Persona et du poster de la vision projet, on peut facilement s'apercevoir que l'objectif du projet (c'est-à-dire, un jouet de 81 pièces exactement) ne correspond pas au marché.

En effet, le prix du jouet = $81 * 0,5 = 40,5$ euros. C'est trop cher pour les familles modestes (15 euros) et c'est trop peu pour les familles aisées (prêtes à payer 200 euros mais pour des boîtes plus complètes).

Le message

Le débriefing du jeu devrait pouvoir permettre de mettre en avant les points suivants :

- Le mode itératif peut parfois entrainer l'équipe à perdre de vue la vision globale (nombre de pièces total). La vision produit doit être réaffirmée et repartagée tout au long du projet.
- On peut réussir un projet (les itérations sont respectées, la cible atteinte) mais échouer quand même si les hypothèses Business ne correspondent pas à la réalité.
- Les hypothèses du projet doivent être levées au plus tôt
- La vision produit n'est pas figée dans le marbre, elle doit être centrée sur l'utilisateur final et réévaluée régulièrement au cours du projet.
- L'équipe de réalisation a le droit (voir même le devoir) de challenger le Business Owner sur ses choix stratégiques.

Crédits

Ce jeu est une adaptation de la traduction française du jeu Birdie-Birdie (Petit Oiseau).

Birdie-Birdie - A product-building simulation

Alan Cymment, CST www.cymment.com • @acymment

Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Alexandre Boutin (@agilex) pour la traduction Française

Frantz Degrigny – mai 2018



Ce jeu est disponible sous licence Creative Commons BY-SA 4.0
(Attribution / Partage dans les mêmes conditions)

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.fr>