

Guide pour l'animateur ou l'animatrice

But de l'atelier : Découvrir et/ou s'entraîner à vivre un atelier d'alignement et de priorisation « Buy A Feature »
(source : livre [Innovation Games](#))

Public cible :

- Facilitateurs et tous ceux et celles qui ont besoin d'aider un groupe ou une équipe à s'aligner et à faire des choix collectifs
- Les Responsables Produit (Product Owner, Product Manager, ...) et Pilotes de projet
- Les curieux qui veulent découvrir ce format d'atelier et comment une telle session risque de se dérouler
- Tous ceux qui veulent se lancer dans la réalisation d'un habitat groupé écologique

Nombre de participants : mini : 3 – maxi : 10 (8 joueurs + 2 observateurs)

Durée : 2h (débriefing inclus)

Matériel :

- Les éléments du jeu imprimés et découpés
 - Les 8 fiches de rôle personnages
 - Les 48 cartes fonctionnalités possibles pour le projet
 - Les billets (à imprimer sur les feuilles A4 de couleur)
- Une grande table et une dizaine de chaise
- Un ordinateur portable (en option mais très utile pour calculer les scores en temps réel)

Principe du jeu : On utilise le principe du *jeu de rôle* (à l'aide des fiches de personnages possédant une partie publique et une partie privée secrète) pour recréer, sur cet exemple, les tensions et la dynamique observées lors d'un atelier Buy-A-Feature sur un vrai projet ; tensions qui viennent du fait que les parties prenantes peuvent avoir des objectifs plus ou moins divergents.

But du jeu pour les joueurs : Totaliser le **plus de points** possibles en achetant, avec les billets disponibles, les fonctionnalités ayant le plus de valeur pour le projet.

Note : les points sont découverts en fin de partie, les lettres exprimant l'intérêt de l'item en tailles de T-Shirt sont des bons indices de la valeur réelle des éléments.

Règles du jeu :

- Il est interdit de dévoiler ses objectifs secrets.
- Une fonctionnalité est achetée si 1 ou plusieurs joueurs s'accordent pour la financer en totalité.
- Personne n'est obligé de dépenser tout son budget.
- Le jeu se déroule jusqu'à ce que tout le budget soit dépensé (ou bien les joueurs décident de s'arrêter-là).
- Il faut noter qui a contribué à quoi (pour valider les plans de financement individuels).
- Certaines fonctionnalités ont des dépendances ou offrent des réductions pour d'autres fonctionnalités (c'est là que la feuille de calcul est utile)
- Règles sur les items :
 - Tous les items de type "Isolation" : sont mutuellement exclusifs, obligation d'en choisir un.
 - Obligation d'avoir au moins 1 item de type "Toilettes"
 - Obligation d'avoir au moins 1 item "Accès"
- Il y a des bonus pour chaque objectif individuel secret complété dans le plan de financement final (voir le manuel du jeu)
- A la fin du jeu, les joueurs découvrent la valeur réelle des items et les points totalisés.

Remarque : avec tout l'argent disponible il est impossible d'acheter tous les éléments !

Déroulé :

Temps total	Durée	Etape	Commentaires
00:00	5'	Introduction et but de l'atelier	
00:05	5'	Distribution des rôles	Etaler les fiches de personnages sur la table et laisser les joueurs choisir le leur. Il peut être utile de nommer en plus 1 ou 2 observateurs silencieux dont les retours seront utiles au moment du débriefing.
00:10	5'	Les joueurs présentent leur personnage	Chaque joueur présente son personnage (partie publique uniquement !)
00:15	5'	Lancement	- Etaler les fiches de fonctionnalités sur la table (en pendre une pour expliquer comment la lire) - Distribution des billets à chaque joueur (voir le tableau en fonction du nb de joueurs) - Rappel des règles du jeu (expliquer les bonus)
00:20	70'	Séquence de jeu	Les joueurs se débrouillent pour inventer (ou pas) une stratégie et achètent les fonctionnalités pour totaliser des points et tentent le plus possible de d'atteindre leurs objectifs secrets (sans les dévoiler)
01:30	30'	Débriefing	- Observations - Ressentis - Apprentissages - Comment utiliser ce jeu ou l'atelier By-A-Feature à l'avenir
02:00		FIN	

Pitch de lancement du jeu :

Votre groupe c'est lancé dans un projet de construction d'un habitat écologique groupé, avec des logements privés pour respecter l'intimité de chacun et des parties collectives partagées pour optimiser l'espace construit.

La phase d'étude préliminaire est terminée. Le coût des différents éléments souhaité a été estimé par un bureau d'étude. Il faut maintenant valider la faisabilité financière du projet total ainsi que le réalisme des budgets individuels de chacun des membres du projet.

Vous avez trouvé une banque mutualiste qui est motivée pour vous aider à réussir et à financer votre projet. Cette banque étant conscient des difficultés d'un tel projet, j'ai été missionné.e comme facilitateur.rice professionnel.le afin de vous aider à établir votre plan de financement détaillé individuel et collectif, et ainsi maximiser vos chance de réussite.