

Zamek dla milionera

Materiały:

- dużo papieru A4,
- 2 pary nożyczek,
- kilka rolek przezroczystej taśmy klejącej,
- pisaki, markery
- dowolne inne materiały konstrukcyjne

Zadanie do wykonania:

Każdy zespół ma wybudować zamek dla milionera. Milioner chce mieć w nim własną galerię sztuki. Milioner płaci za oddanie poszczególnych elementów następująco:

- Fosa - **\$10**
- Most - **\$25**
- Kondygnacja zamku - **\$15**
- Wieża - **\$25**
- Okno otwierane - **\$10**
- Ozdoba upiększająca zamek \$1
- Mur (min. 10 cm długości) pomiędzy wieżami - **\$25**

UWAGA 1: Milioner płaci tylko za elementy, które się nie rozpadają i są częścią integralną zamku.

UWAGA 2: Żeby milioner mógł zacząć zarabiać na wystawianiu dzieł sztuki, musi mieć przynajmniej najprostszą wersję zamku, czyli 4 wieże i mury łączące je.

Przebieg prac:

- Podziel uczestników na 2 zespoły: Iteracyjnych i Wielkie wdrożenie.
- Wyjaśnij powyższe zasady.
- Rozdaj materiały konstrukcyjne.
- Narysuj dla obu zespołów 2 wykresy gdzie na osi x jest czas (iteracje/minuty), a na osi y zarobiona kwota. U "Iteracyjnych" zaznacz, w której iteracji powstała najprostszą wersja zamku (dla przypomnienia: 4 wieże i mury łączące je), natomiast u "Wielkiego Wdrożenia" na osi y zaznacz deklarowaną kwotę, którą zespół chce zarobić na koniec planowania.

Czas (minuty)	"Iteracyjni"	"Wielkie wdrożenie"
1:00	1 minuta planowania	1 minuta planowania
2:00	1 minuta pracy	2 minuta planowania
3:00	1 minuta planowania + jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy	3 minuta planowania
4:00	1 minuta pracy	4 minuta planowania
5:00	1 minuta planowania + jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy	5 minuta planowania
6:00	1 minuta pracy	6 minuta planowania

Zamek dla milionera

7:00	1 minuta planowania + jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy	7 minuta planowania
8:00	1 minuta pracy	8 minuta planowania
9:00	1 minuta planowania + jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy	9 minuta planowania
10:00	1 minuta pracy	10 minuta planowania + deklaracja, ile zespół planuje zarobić
11:00	1 minuta planowania + jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy	1 minuta pracy
12:00	1 minuta pracy	2 minuta pracy
13:00	1 minuta planowania + jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy	3 minuta pracy
14:00	1 minuta pracy	4 minuta pracy
15:00	1 minuta planowania + jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy	5 minuta pracy
16:00	1 minuta pracy	6 minuta pracy
17:00	1 minuta planowania + jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy	7 minuta pracy
18:00	1 minuta pracy	8 minuta pracy
19:00	1 minuta planowania + jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy	9 minuta pracy
20:00	1 minuta pracy	10 minuta pracy
21:00	Koniec prac – jedna osoba liczy i oznacza ukończone elementy w ostatniej iteracji, a zespół sumuje zarobione w każdej iteracji i nanosi na wykres przy odpowiednich iteracjach	Koniec prac – zespół liczy ukończone elementy całego zamku, sumuje zarobione za nie pieniądze i nanosi na wykres

Po zakończeniu prac pora na porównanie efektów i zadanie paru pytań:

- Jak wyglądają wyniki finansowe zespołów, który zespół zarobił więcej, dlaczego?
- Kiedy pojawiły się pierwsze profity dla miliardera i dla zespołów?
- Co jeśli w połowie prac miliarder by zbankrutował?
- Jak wyglądają zamki obydwu zespołów (kwestie UX i projektowania!)?
- Co by się stało w przypadku pojawienia się nowych wymagań od miliardera, np. kraty przy bramie, krużganków, dodatkowych budynków mieszkalnych, stajni, kaplicy?
- Jak przebiegała współpraca w zespołach? Czy z czasem się zmieniała?
- Jaki zespoły oceniają komfort pracy? Co miało na niego wpływ?
- Co zyskujemy dzięki Scrumowi? A na co pozwala Waterfall?
- To kiedy sprawdza się Scrum? A kiedy warto skorzystać z Waterfalla?