

Zasady Gry (dla uczestników)

- każdy zespół dostaje do opieki ZOO we wskazanym mieście
- każdy z członków zespołu dostaje do opieki jeden obszar ZOO, w skład którego wchodzi: afrykarium i administracja mediami, ptaszarnia i infrastruktura ZOO, oceanarium i administracja, insektarium
- wraz z obszarem do opieki każdy z członków zespołu otrzymuje listę wymagań (patrz "Lista Wymagań") do zrealizowania. Każdy jest opiekunem jednego z obszarów i w pełni za niego odpowiada. **Zwróćcie uwagę na najpilniejsze zadania, żeby nie doszło do zamknięcia ogrodu**
- każde z wymagań ma określony budżet (kosztuje określoną ilość jednostek)
- głównym miernikiem działania zespołu jest liczba osób odwiedzających ZOO. Na starcie gry **ZOO ma 150 000 odwiedzin miesięcznie**
- każde z zadań ma wpływ na ilość osób odwiedzających ZOO, a zarazem i na jego budżet
- każde ZOO dysponuje budżetem 55j w ramach miesiąca - per ZOO
- gra jest przygotowana na przeprowadzenie 3 rund. Każda z rund symuluje jeden miesiąc w życiu ZOO
- niefrasobliwość w dobrze wymagań do realizacji może w konsekwencji spowodować zamknięcie danego obszaru ZOO lub całego ZOO i koniec gry!

Rozumiem zasady, co dalej (dla prowadzących)

1. Na całą grę zarezerwuj 75 - 120 minut.
2. W grze może brać udział maksymalnie 16 osób. Podziel grupę na maksymalnie 4 zespoły 3-4 osobowe. Każdy zespół musi składać się z takiej samej ilości osób.
3. Przygotuj przestrzeń dla każdego zespołu oraz zapewnij widoczne dla wszystkich miejsce, gdzie będzie wyświetlany ekran z aplikacją internetową wspomagającą grę.
4. Przedstaw uczestnikom zasady gry (wyżej)
5. Każdej osobie z zespołu przypisz inny obszar ZOO ("Afrykarium i administracja mediami", "Ptaszarnia i infrastruktura ZOO", "Oceanarium i administracja", "Insektarium"). Jeżeli zespoły liczą po 3 osoby, pominiemy Insektarium.
6. Uruchom dedykowaną aplikację internetową dla gry <http://agile-zoo.com/game>
7. Wybierz opcję "Dodaj zespół" dla każdego zespołu i przekazaj zespołom, w jakiej miejscowości znajduje się ZOO, którym będą się opiekować.
8. Przeczytaj na głos expose (patrz: EXPOSE)
9. Każdej grupie rozdaj expose (dla utrwalenia)
10. Każdemu członkowi grupy rozdaj "główne problemy" obszaru, za który odpowiada oraz zestaw wymagań. (patrz:)
11. Ustal czas trwania jednego sprintu - sugerujemy 7 minut.
12. Wystartuj pierwszy sprint. W ciągu 7 minut każdy z zespołów musi dokonać jego zaplanowania - wybrać zadania, które chce zrealizować w ramach budżetu dla całego ZOO
13. Gdy minie czas na planowanie, każdy z zespołów powinien przeczytać na głos identyfikatory wybranych zadań. Wybierz te identyfikatory w aplikacji.
14. Po zaznaczeniu wybranych zadań dla każdego z zespołów, wystartuj sprint ("przycisk Wystartuj sprint"). Mechanizm gry nie pozwoli na dobranie wymagań, które przekraczają zadany budżet.
15. Po chwili pokaże się ekran z rezultatami sprintu dla każdego zespołu (ZOO). Aplikacja pokaże konsekwencje wykonania wybranych zadań lub niewykonania innych.
16. Najważniejszą konsekwencją doboru określonych zadań jest ilość odwiedzających ZOO oraz ilość jednostek budżetowych przyznanych na następny sprint.
17. Co ważne, niektóre z wymagań przestaną już być dostępne do realizacji - w grze będą one oznaczone jako "nieaktywne". Przed rozpoczęciem kolejnego sprintu, musisz zabrać uczestnikom wymagania, których nie mogą już realizować.
18. Po omówieniu wyników, zaplanuj 2gi sprint. Powtórz kroki 12-17. To samo wykonaj dla trzeciego sprintu, który kończy grę.
19. Po zakończeniu trzeciego sprintu, podsumuj grę. Ogłoś wyniki, a następnie przeprowadź krótką (10-20 minut) na retrospektywę tego, co się wydarzyło z uczestnikami. W czasie gry obserwuj uczestników, abyś sam mógł zainicjować tematy dyskusji.