

---

**Praca zespołowa wg metodyki Agile – gra fabularna**  
*Ziemowit Dworakowski, Edyta Brzychczy*

---

**1:** Wybierzcie lidera zespołu (osobę, która będzie prowadzić „spotkania projektowe”). Zadaniem tej osoby jest prowadzenie projektu zgodnie z koncepcją AGILE i, miejmy nadzieję, zapewnienie ukończenia projektu. Aby uzyskać temat projektu, rzucić kością d20 na **poniższej liście przydziałów projektowych**. Przeczytajcie temat i upewnijcie się, że wszyscy członkowie zespołu rozumieją, co należy zrobić – ale nie dyskutujcie strategii i konkretnych zadań, które będą konieczne do ukończenia tematu, to będzie rola lidera zespołu!

**2:** Przeprowadźcie symulację trzech do czterech spotkań projektowych. Każde spotkanie może trwać maksymalnie 8 minut (użyjcie timer!). Przed każdym spotkaniem projektowym każda osoba, poza liderem, potajemnie rzuca kością d20, odczytuje wynik z listy losowych rezultatów i podczas spotkania podąża za scenariuszem sugerowanym przez kość. Dobrze byłoby zrobić krótką (2–3 minuty) przerwę po każdym spotkaniu, aby pozwolić liderowi zespołu przemyśleć dalszą strategię.

**3:** Po zakończeniu cyklu spotkań wspólnie omówcie atmosferę spotkań, narzędzia używane przez lidera zespołu do utrzymania motywacji i skupienia zespołu na pracy. Zastanówcie się i przedyskutujcie:

- *Gdybyście zaczęli projekt jeszcze raz – czy zarządzalibyście nim inaczej?*
- *Jakie były najciekawsze odkrycia i wyzwania podczas spotkań?*
- *Jak ewoluowała dynamika zespołu w trakcie symulowanych spotkań?*
- *Czy nastąpiły jakieś zmiany w komunikacji, współpracy lub podejmowaniu decyzji?*
- *Z perspektywy czasu, jak zastosowałibyście doświadczenia zdobyte z tej symulacji w sytuacjach zarządzania projektami w prawdziwym życiu?*

---

## Lista przydziałów projektów

- 1–2. Jesteście start-upem oferującym usługi dla szpitali. Macie zaprojektować prosty system śledzenia tac narzędziowych między salą operacyjną a sterylizatornią z naciskiem na ergonomię i redukcję błędów.
  - 3–4. Jesteście zespołem B+R miejskiego przedsiębiorstwa komunalnego. Przydzielono wam zaprojektowanie i wdrożenie cichego systemu pokryw kontenerów z czujnikami hałasu dla nocnych godzin ciszy.
  5. Jesteście start-upem z branży gospodarki obiegu zamkniętego. Macie zbudować opakowanie zwrotne i proces ponownego obiegu dla lokalnego browaru wraz z prostą aplikacją do śledzenia cykli.
  - 6–7. Projektujecie i sprzedajecie niestandardowe chwytaki do cobotów. Zgłosiła się firma spożywcza, która potrzebuje miękkiego chwytaka do delikatnych produktów. Rozpoczynacie ten projekt.
  8. Jesteście grupą naukowców tworzących tor do pomiaru techniki biegu. Chcecie zaprojektować modułowe płytki naciskowe i algorytmy podstawowej analizy rytmu.
  - 9–10. Jesteście zespołem w firmie ogrodniczej. Waszym zadaniem jest zaprojektowanie czujnikowego, grawitacyjnego układu podlewania szklarni mikro-gospodarstwa bez drogich komponentów.
  - 11–12. Jesteście częścią zespołu inżynierów procesu w zakładzie przerobczym. Waszą misją jest zbudowanie prostej sygnalizacji stref i logiki „światło-stop”, ograniczającej wejścia nieuprawnione i wypadki serwisowe.
  - 13–14. Jesteście zespołem deweloperskim w muzeum techniki. Wasz projekt to ścieżka zwiedzania AR z interakcjami kinetycznymi działająca offline na tanich urządzeniach.
  15. Jesteście zespołem wspierającym edukację techniczną. Waszą misją jest zaprojektowanie mobilnego laboratorium mechaniki w walizce dla liceów, z doświadczeniami niewymagającymi zasilania sieciowego.
  - 16–17. Jesteście zespołem inżynierów logistyki w małej firmie e-commerce. Macie zbudować grawitacyjny sorter paczek z regulacją ramp i prostą telemetrią przepływu.
  18. Jesteście zespołem projektowym w administracji miasta. Macie opracować dyskretny czujnik dymu do mieszkań komunalnych oraz program edukacyjny ograniczający palenie papierosów w lokalach.
  - 19–20. Jesteście zespołem inżynierów współpracującym z teatrem. Waszym zadaniem jest zbudowanie cichego, bezpiecznego rekwizytu transformującego scenografię, sterowanego ręcznie lub siłownikiem.
-

### **Zadanie lidera zespołu**

Jesteś liderem zespołu. Twoim celem jest zorganizowanie serii spotkań projektowych z zespołem, które będą symulować proces zarządzania projektem z użyciem podejścia agile. Jesteś odpowiedzialny za przydzielanie ról zespołowych (np. marketingowcy, naukowcy, inżynierowie sprzętu lub czujników itd.) i delegowanie konkretnych zadań osobom, które mają zostać wykonane w ciągu następnych 2 tygodni.

Założenie jest takie, że między każdym spotkaniem mijają 2 tygodnie. W tym czasie twój zespół wykonuje zadania, które im przydzieliłeś – i napotka przeszkody i problemy po drodze – z którymi będziesz musiał poradzić sobie podczas następnego spotkania (poprzez modyfikację przydziałów prac, terminów itd.). Słuchaj członków swojego zespołu. Czasami zgłoszą ci konieczność zmiany zakresu projektu lub uwzględnienia zmian w już wykonanych zadaniach. Lepiej załóż, że wiedzą, o czym mówią (chyba że masz dobry powód, by tak nie sądzić).

Czasami będziesz musiał zrozumieć rzeczywisty powód problemów, członkowie twojego zespołu czasami nie będą chcieli wprost zgłaszać rzeczywistej przyczyny problemów. To jest twój zespół, jednak nie są twoimi wrogami ani niewolnikami.

Pamiętaj o utrzymaniu miłej atmosfery, pozytywnej motywacji i asertywnej postawy w przypadku problemów.

### **Zadanie członka zespołu**

(powtarzane dla każdego spotkania zespołu poza pierwszym)

Na poprzednim spotkaniu przydzielono ci zadanie do wykonania. Jesteś rozsądnie dobrze wyszkolonym specjalistą, więc w normalnych okolicznościach powinieneś być w stanie wykonać każde zadanie, które lider zespołu ci przydzielił (nawet jeśli w prawdziwym życiu jeszcze tego nie potrafisz). Jednak rzuć kością d20 by na poniższej liście losowych rezultatów zobaczyć, jak tym razem poszło to zadanie. Podczas spotkania spróbuj odegrać, co się stało – nie raportuj tego po prostu zwykłym tekstem. Wyobraź sobie, że jesteś w prawdziwym projekcie i pozwól liderowi zespołu zarządzać tym, co się wydarzyło. Twoim zadaniem nie jest „wygrać” z liderem zespołu, ale stworzyć wiarygodne scenariusze rozwoju komunikacji zespołowej i umiejętności zarządzania zespołem.

### Lista losowych rezultatów zadania

- 20 Zadanie okazało się znacznie łatwiejsze, niż początkowo się wydawało. Skończyłeś je szybko, a następnie wykonałeś trochę pracy, która może być powiązana z twoim lub czyimś zadaniem w przyszłości (możesz „przekazać” ją komuś, komu przydzielono trudne zadanie, lub ułatwić sobie następne przydzielenie).
- 15–19 Nic niezwykłego się nie dzieje – Twoje zadanie zostało ukończone zgodnie z planem.
- 13–14 Ukończyłeś zadanie bez problemu, ale podczas planowania następnego sprintu okazuje się, że zadanie przydzielone tobie będzie wymagać zmian w pracy wykonanej przez kogoś innego w poprzednim cyklu. Musisz albo przekonać lidera do zmiany kierunku prac, albo sprawić, by ktoś z zespołu przerobił jedno z poprzednich zadań.
- 11–12 Ukończyłeś zadanie bez problemu, ale z powodu cięć w firmie lub konieczności dodatkowych dochodów przydzielono ci dodatkowe obowiązki (przez wyższego menedżera lub przez zewnętrznego pracodawcę). Do końca projektu będziesz mógł poświęcić tylko 30% swojego poprzedniego zaangażowania w projekt.
- 9–10 Miałeś trudności z zadaniem i skończyłeś je, ale nie jesteś już zmotywowany i czujesz, że robienie czegoś innego byłoby lepsze. Jeśli otrzymasz kolejne zadanie związane z tym tematem, będziesz potrzebować znacznie więcej czasu (w następnym cyklu wykonasz co najwyżej połowę przydzielonego zadania, nawet jeśli następnym razem wypadnie ci pozytywny wynik na kości).
- 7–8 Zadanie zostało ukończone bez problemu, ale gdy lider ujawnia treść następnego zadania, czujesz, że potrzebujesz więcej czasu, niż wynosi założenie lidera. Jeśli lider się zgodzi, jest w porządku. Jeśli nie, w następnym cyklu nie będziesz rzucać kością, ale wykonasz tylko połowę przydzielonego zadania.
- 6 Ukończyłeś zadanie bez problemów, ale skontaktował się z tobą inwestor/właściciel firmy. Poinformował cię, że zakres projektu ulega zmianie (wymyśl nowy produkt lub funkcjonalność, którą musisz włączyć do swojego planu. Zrób z tego dużą zmianę, która całkowicie unieważnia co najmniej jedno już wykonane zadanie i wprowadza co najmniej jedno całkowicie nowe zadanie).
- 5 Zadanie okazało się zbyt trudne, a nieprzewidziane problemy (techniczne?) pojawiły się już na samym początku. Chcesz to zrobić i czujesz, że potrafisz, ale będziesz potrzebować kolejnego sprintu, aby to osiągnąć. Ponieważ masz już pomysł, jak to rozwiązać, w następnym cyklu prawdopodobnie będziesz w stanie również pomóc komuś innemu w jego zadaniu.
- 4 Złapałeś ciężką grypę – spędziłeś ostatnie dwa tygodnie w łóżku i nic nie zrobiłeś. Na szczęście teraz czujesz się znacznie lepiej.
- 2–3 Brakuje ci umiejętności, aby wykonać zadanie, nawet go nie rozpoczęłeś. Jeśli lider uzna zadanie za kluczowe, będziesz potrzebować szkolenia w następnym cyklu, aby pomyślnie je ukończyć (podczas następnego cyklu robisz przerwę, nie rzucasz kością i odbywasz „szkolenie”). Dopiero po tym będziesz w stanie rozwiązać zadanie (w jeszcze kolejnym cyklu).
- 1 Od teraz będziesz osobą z pewnymi ukrytymi problemami. Zgodzisz się na wszystkie sugestie lidera, ale nigdy więcej nie wykonasz żadnej pracy w projekcie – zawsze znajdziesz wymówki, by tego nie zrobić (byłeś chory, miałeś trudności techniczne, cokolwiek, co brzmi rozsądnie). Nadal będziesz rzucać kością w każdym cyklu, ale będziesz ignorować wyniki tych rzutów