



## 42 Genius

### Agile Game – LEGO

요약 : 이 프로젝트는 협업, 의사소통, 비판적 사고, 창의력을  
증진시키는데 목표를 두고 있다.

# Contents

I	Foreword	.....	3
II	Common Instruction	.....	4
III	Advice	.....	5
IV	Agile Game – LEGO	.....	6

# Chapter I

## Foreword

### Day 4

나 : 이기적인 원주민을 저렇게 무서운 방법으로 추방하는 원주민들은 처음 봐요.

bocal : 난 자네가 추방당할 줄 알았는데 의외로 협업능력이 있었는가 보군?

나 : 이제 화가 좀 풀렸나요?

bocal : 아직이네, 다음부터 실수하지 말라는 의미로 이번엔 세그폴트 에러 구간이네.

나 : 여기만 통과하면 용서해 주시는 거죠?

bocal : 통과만 한다면. 여기도 협동을 중시하네. 하지만 원주민들이 허용하지 않을 만한 행동은 하지 말게.

나 : 그거야 쉽죠. 반대쪽에서 봐요.

bocal : (멀어져 가는 나를 보며 혼잣말로) 여기만 통과하면 본과정에서 많은 도움이 될 걸세.

## Chapter II

### Common Instructions

- 애자일 개발 방법론 시뮬레이션에 오신 것을 환영합니다.
- 본 서브젝트를 통해서 애자일한 방법론을 간접적으로나마 경험하세요.
- 여러분들은 42기업에 속한 신생 팀입니다. 고객(사회자)의 요구사항을 만족시킬 상품을 만드는 것이 공식적인 목표입니다.
- 공식적인 요구사항은 총 1개 입니다.
- 팀이 중간에 와해되거나, 파산, 도산 등의 경우가 생기면 안됩니다.
- 업무 시간이 끝나고 나온 산출물 중에서 가장 우수한 팀의 제품을 고객이 구매할 것입니다.
- 6명이 한팀이 되어 애자일 개발을 경험합니다.
- 설계/디자이너 : 2명 - 설계, 디자인
- 엔지니어 : 2명 - 건축, 제작
- 납품 : 2명 - 재료 공급
- 각 역할을 20분 주기로 순서에 상관 없이 바꿉니다. 해보지 않은 역할을 해야합니다. 명시되지 않은 역할도 겸업으로 가능합니다. 예) 분쟁조정위원회
- 각 역할 로테이션 마다 낮은 확률로 새로운 요구사항이 등장할 수 있습니다.
- 역할과 책임을 분리할 필요가 있습니다. 엔지니어라고해서 엔지니어링만하는 것은 아닙니다.
- 더 자세한 사항은 회사 내규에 따르세요.

## Chapter III

### Advice

- 지금 여기서 내가 무엇을 할 수 있는지에 대해 생각해보세요.
- 처음에 무엇을 해야할지 모르는 상황에서 "빨리 정해주세요!"식의 분위기는 "애자일"하지 않습니다!
- 협력이 잘 되게 하는 건 모두의 책임입니다. 잘 되는 조직, 뛰어난 조직의 특징은 개개인들이 모두 적극적인 건 아니지만 책임감은 가지고 있다는 것입니다.
- 사고 원인의 90%는 누군가 말을 해야 하는데 안 한 경우입니다. 한 명이라도 말했다면 일어나지 않았을 실수일 것입니다.
- 단기적으로는 협력이 잘 되지 않을 수 있습니다. 하지만 장기적으로 잘 되려면 협력은 반드시 필요합니다.
- 팀의 프로세스는 가급적 15분의 짧은 반복 주기를 가지길 추천합니다. 프로세스가 종료될 때마다 5분의 회고 시간을 가지세요.
- 프로세스가 Waterfall / Agile / Adhoc 어디에 가까운지 파악하면서 애자일하게 수정하세요!
- 궁금증을 사회자에게 물으시면 안됩니다. 단, 고객에게 묻는 것은 가능합니다.

## Chapter IV

### Agile Game – LEGO

Turn-in directory : None
Files to turn in : None
Allowed functions : None

- 팀빌딩 : 20분
  - 아이스 브레이킹
  - 팀명 선택
  - 회사, 팀 내규 선택
  - 작전회의
- 휴식 : 10분
- 1세트 : 30분 – 과제 제시
  - 진행시간 : 20분
  - 회고 및 휴식 : 10분 (최소 5분 회고)
- 2세트 : 역할 변경 후, 진행
- 3세트 : 역할 변경 후, 진행
- 종료 : 총 2시간 소요