



42 Genius

Agile Game – DEV

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 – DEV	6

Chapter I

Foreword

Day 5

나 : 생각보다 제약사항이 많네요.

bocal : 축하하네. 이번이 마지막 행성일세. 그동안 즐거웠네.

나 : 그럼 드디어 블랙홀을 탈출할 수 있는가요?

bocal : 그렇네. 하지만 이제 곧 감자서버가 살아날거네. 그전에 행성을 통과해야 다시 돌아갈 수 있네.

나 : 이번 행성은 어떤 곳인가요?

bocal : 나도 처음 온 장소라네. 듣기로는 어제 본 원주민들과 비슷하면서도 어렵다고 들었네. 이번 행성은 악명 높은 블랙홀행성이네.

나 : 블랙홀 속인데 또 블랙홀이요?

bocal : 그러니 악명 높은 거 아니겠나? 대신 생존하면 이곳을 탈출할 수 있을거네.

나 : 그런데 탈출은 어떻게 하는 거죠?

bocal : 그건 나도 모르네.

나 : !?, bocal이 모르는데 내가 어떻게 이곳을 탈출해요?

bocal : 누군가 이곳을 탈출하면 남은 사람들은 기억을 잃는다고만 전해지네. 이런, 감자서버가 살아날려고 하네. 어서 움직이게.

나 : 네, 그래도 혹시 모르니 확인하러 와줘요.

bocal : (떠나는 나를 보며)그동안 만나서 반가웠네. 여기서 익힌 4C를 이용하면 본과정도 수월하게 해결할 수 있을걸세. 자네의 앞날에 코드가 있기를.

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. 깃허브프로그래밍도 병행합니다.
- 기획 / 설계 : 2명 - 설계, 디자인
- 개발 : 2명 - 제작
- QA : 2명 - 유지보수, 테스트
- 각 역할을 40분 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. 개발자라고해서 개발만하는 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 – DEV

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 : 60분 – 과제 제시
 - 진행시간 : 40분
 - 회고 및 휴식 : 20분 (최소 10분 회고)
- 2세트 : 역할 변경 후, 진행
- 3세트 : 역할 변경 후, 진행
- 종료 : 총 3시간 30분 소요