Marshmallow Challenge: un jeu sérieux (Serious Game)

http://marshmallowchallenge.com



Isabelle BLASQUEZ @iblasquez

Septembre 2016

En tant que membre d'une équipe agile auto-organisée,

Je veux créer des équipes de 4 à 6 personnes (max.)

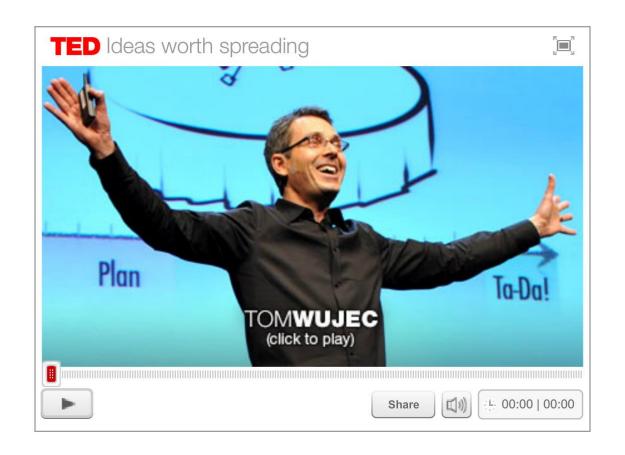
Afin de jouer au marshmallow challenge

En tant que équipe Agile auto-organisée,

Je veux m'attribuer et m'organiser un espace de travail vide

Afin de jouer au marshmallow challenge

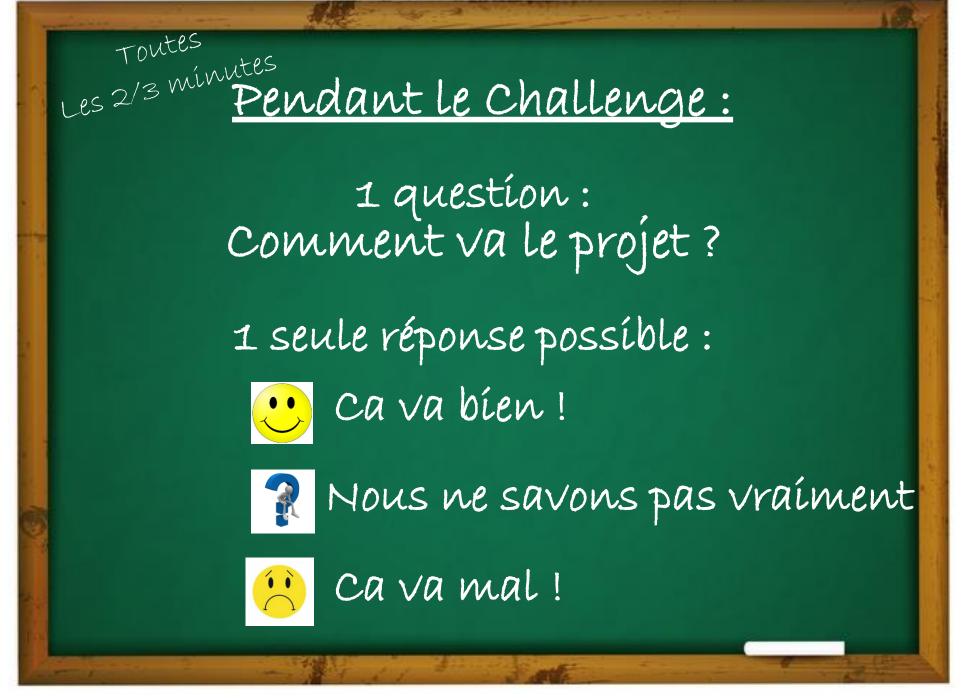
D'après une idée originale de Tom Wujec



Site du Marshmallow Challenge : http://marshmallowchallenge.com En savoir un peu plus sur l'auteur : http://www.tomwujec.com



Isabelle BLASQUEZ - 2016



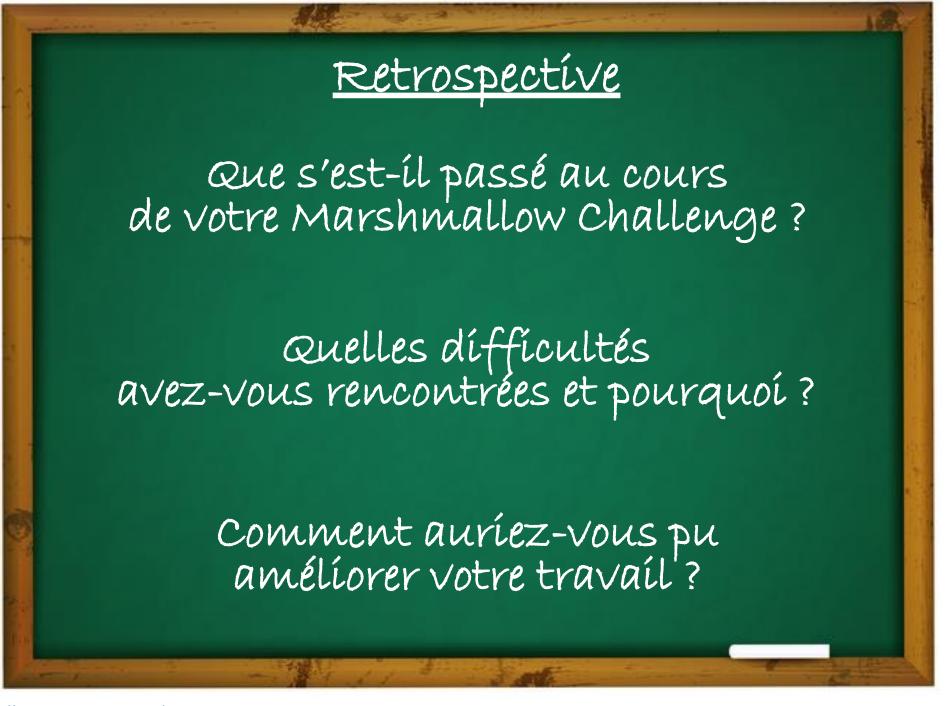


En 18 minutes,

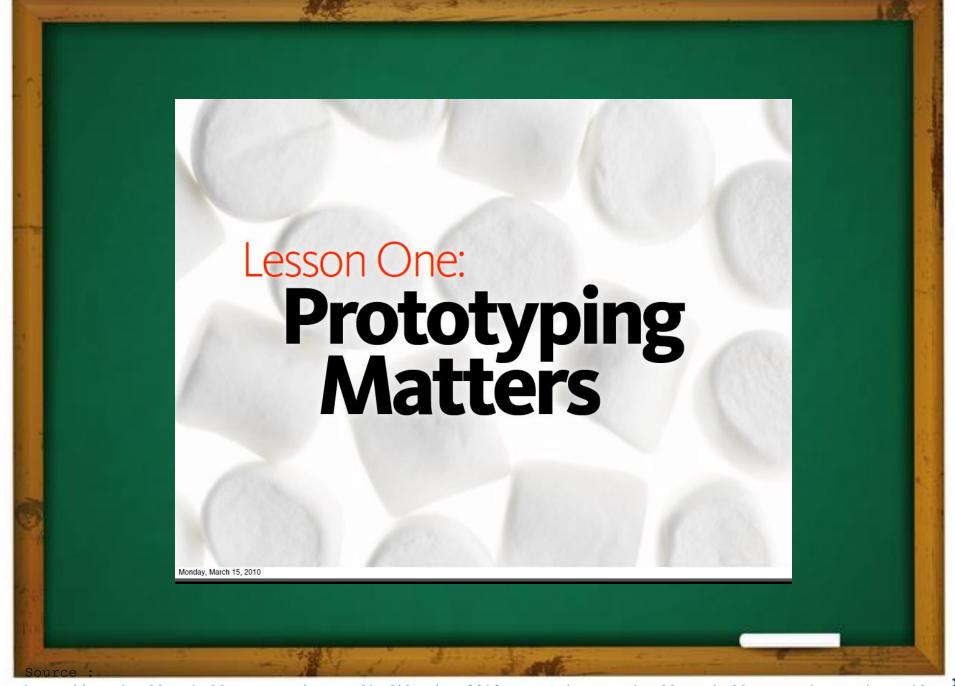
Vous devez bâtir la plus haute structure stable avec le marshmallow obligatoirement en haut de la structure.

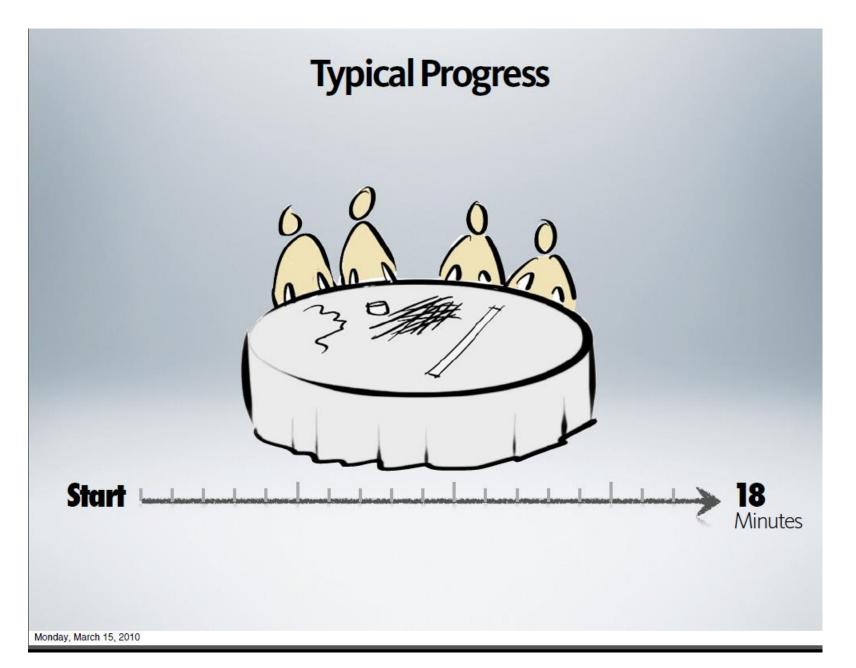
Des Questions avant de commencer?

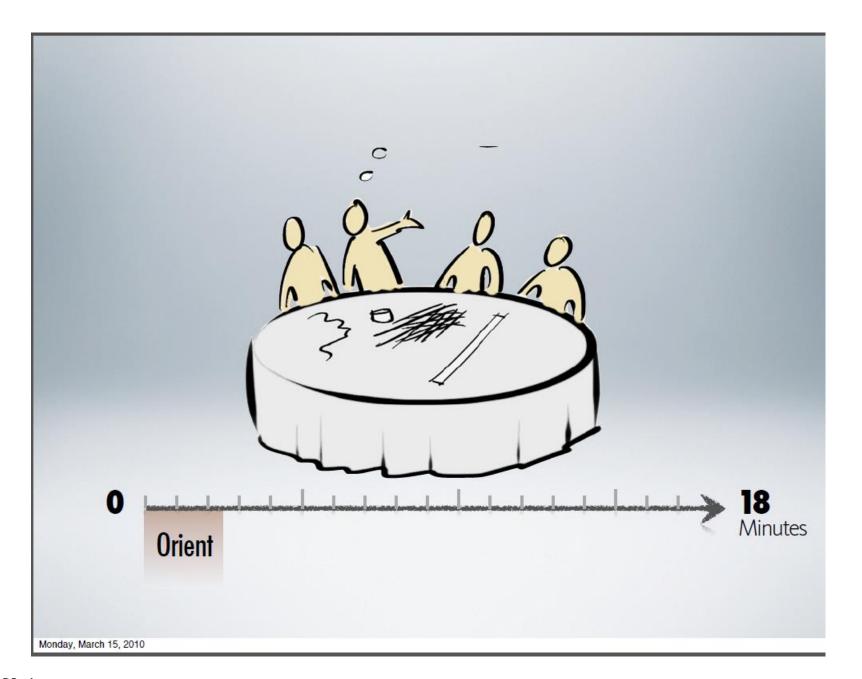


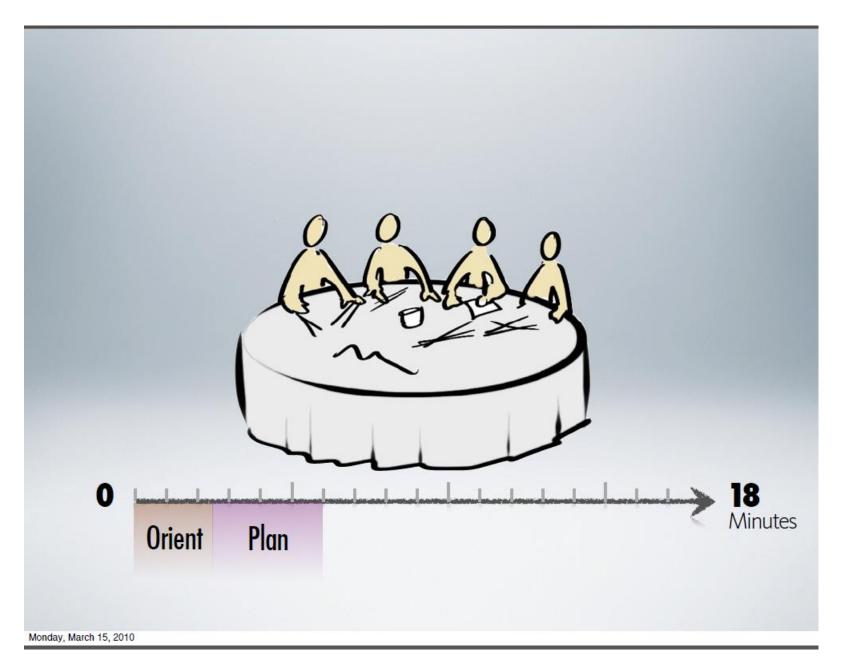


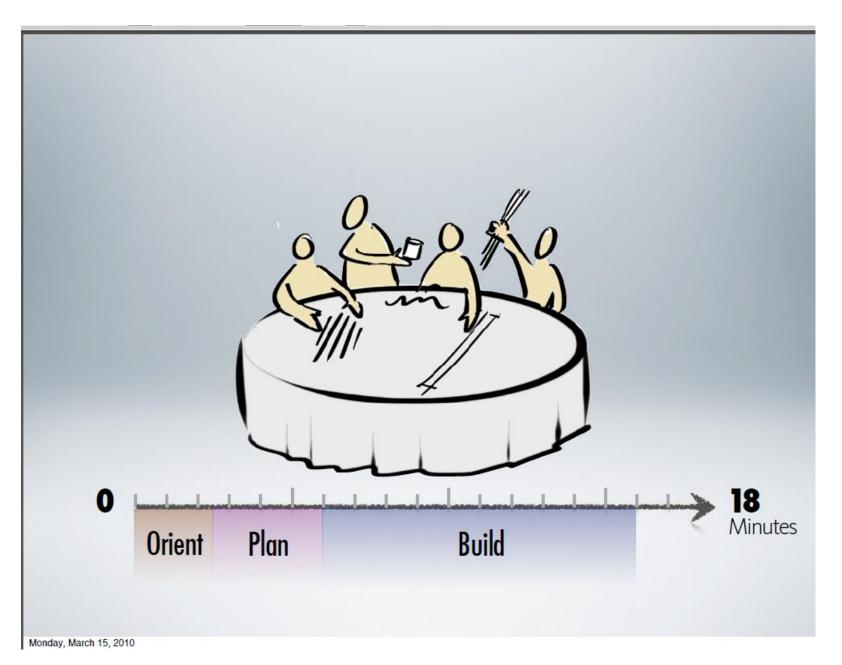




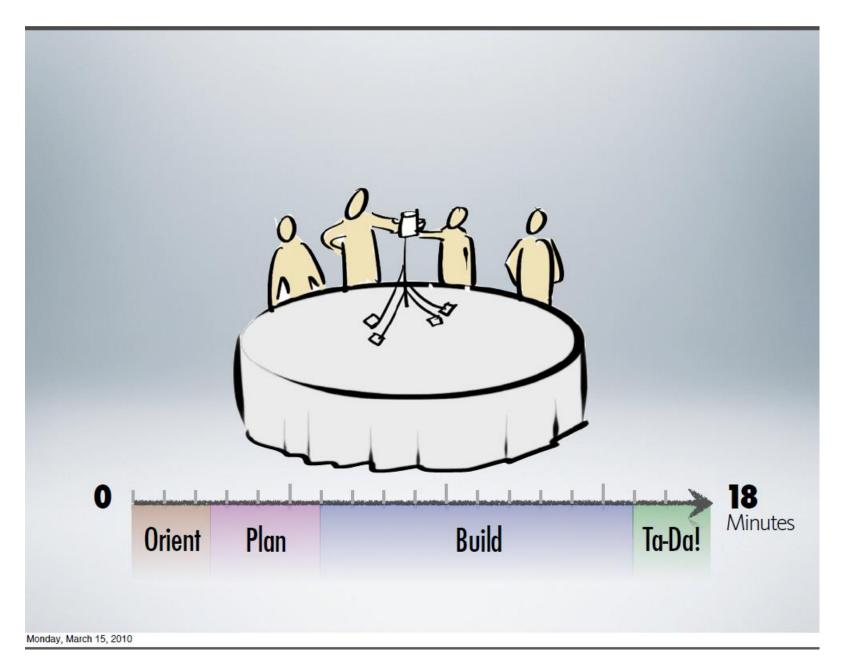




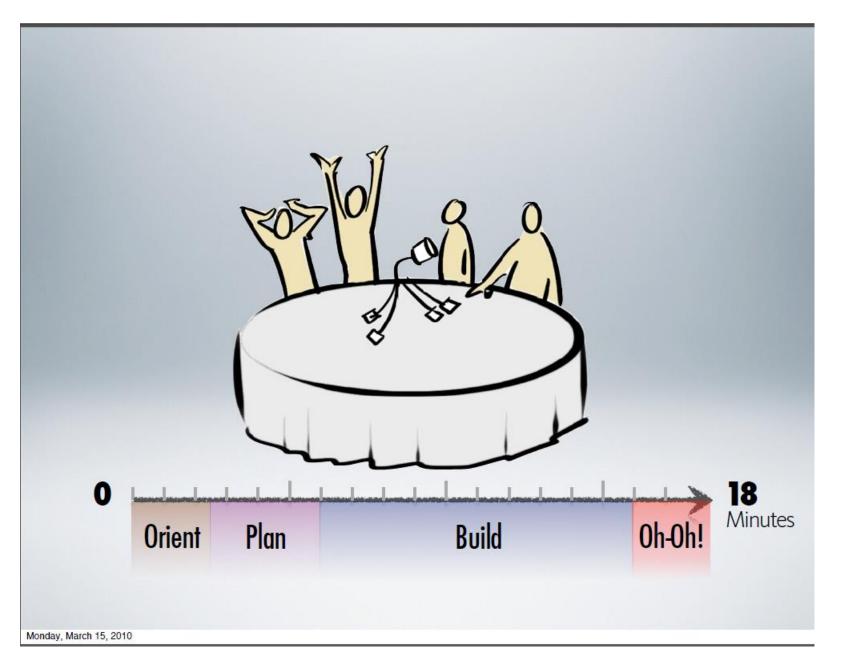




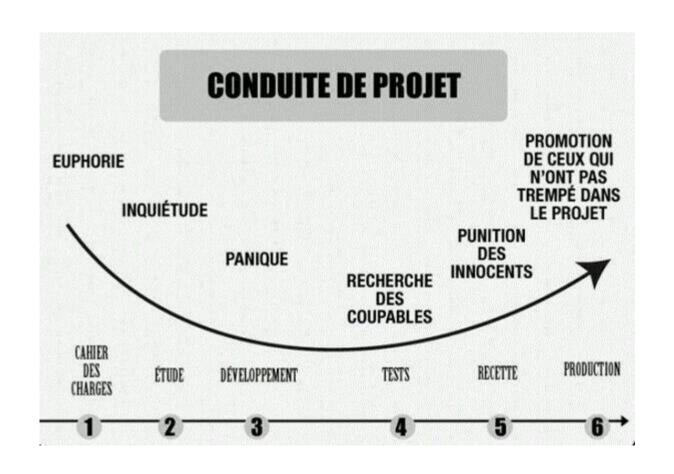
Source :

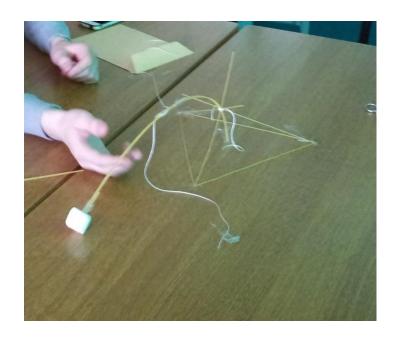


Source :



A l'image du Marshmallow Challenge, trop de projets TITANIC ...







Monday, March 15, 2010



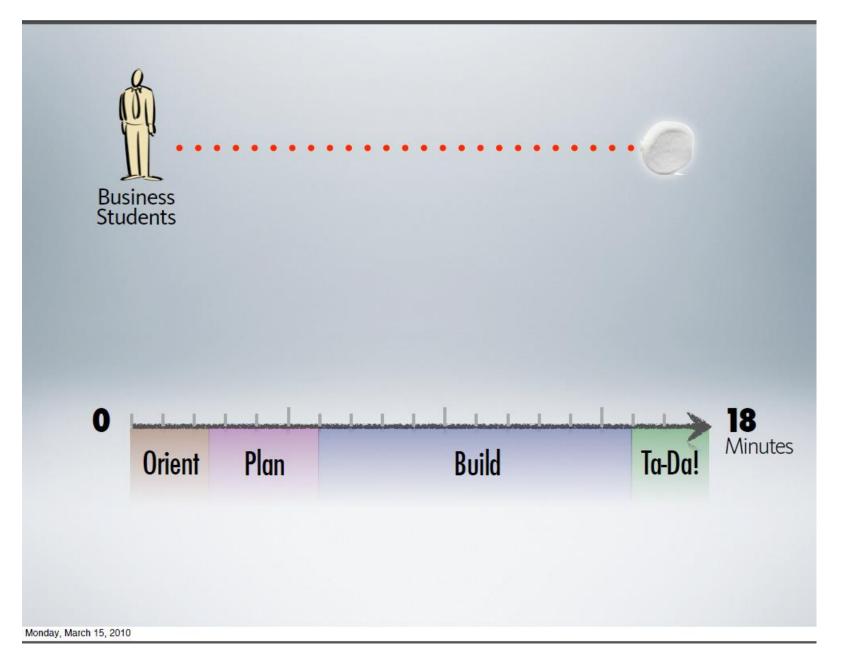
Who Consistently Performs Well?

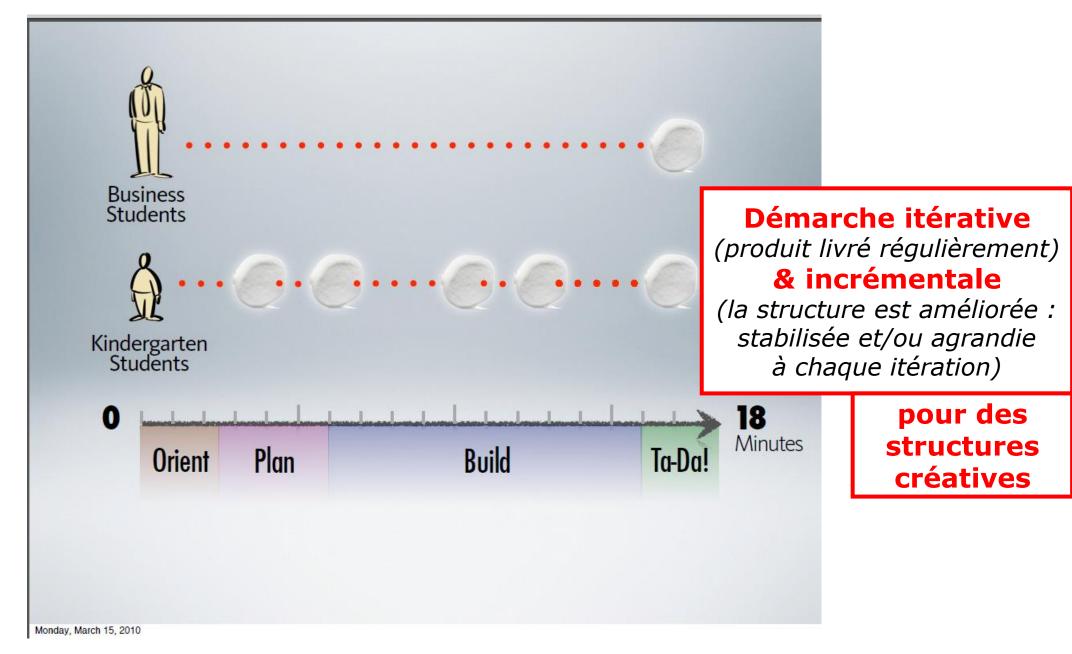
Monday, March 15, 2010





Monday, March 15, 2010

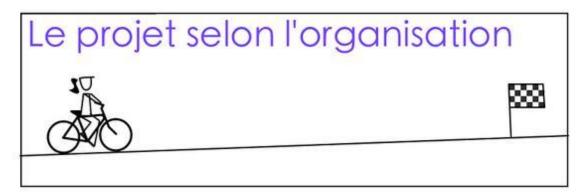


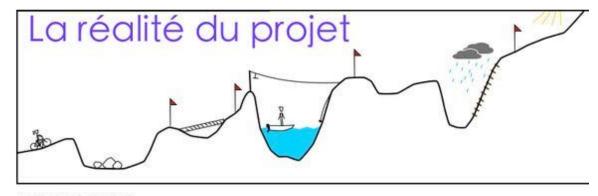


Le risque de notre challenge !!!!



Même s'il paraît tout léger, Le marshmallow peut "peser" énormément dans certains cas...

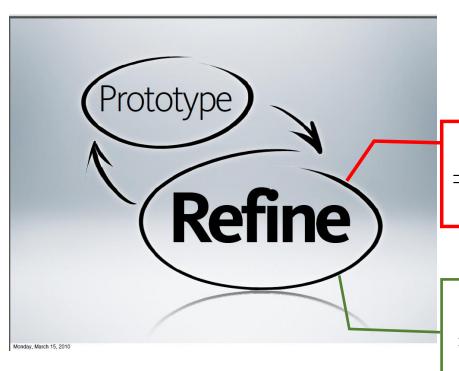




DOGHOUSEDIARIES

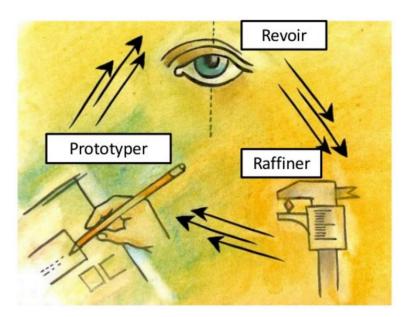
Avec les enfants, le risque est évalué régulièrement au cours du jeu ...

Le prototypage (Essai/Erreur) au cœur de la démarche itérative incrémentale



Echec du prototype

⇒ Le produit est revu et corrigé pour être amélioré



Succès du prototype

⇒ Le produit est amélioré par l'ajout de nouvelles fonctionnalités

Prototyper permet:

- de répondre aux questions (apprendre et mieux comprendre les besoins)
- d'échouer au plus tôt pour mieux réussir

Gestion du risque ds le développement logiciel agile Boucles de Feedback mises en avant par l'Extreme Programming



Tester & communiquer pour apprendre et s'améliorer en continu ...

Gestion du risque & Innovation : Hypothèses & MVP au cœur du Lean Startup

Valider ses hypothèses, c-à-d

Apprendre

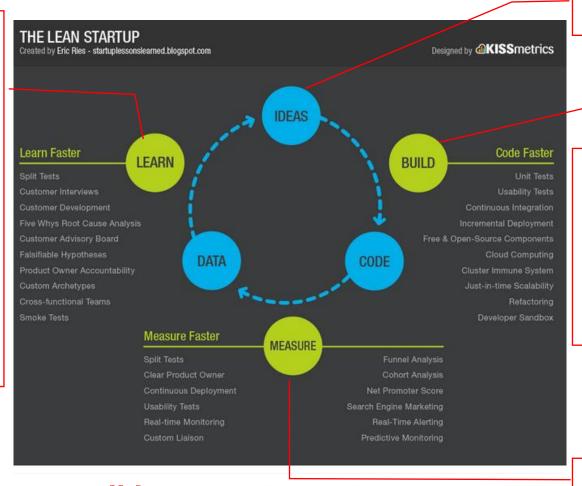
afin d'améliorer l'Idée

lors de la prochaine

itération,

voire la faire pivoter

si nécessaire en
une nouvelle hypothèse
qui nécessitera
un nouveau MVP...



1. Poser son **Hypothèse**

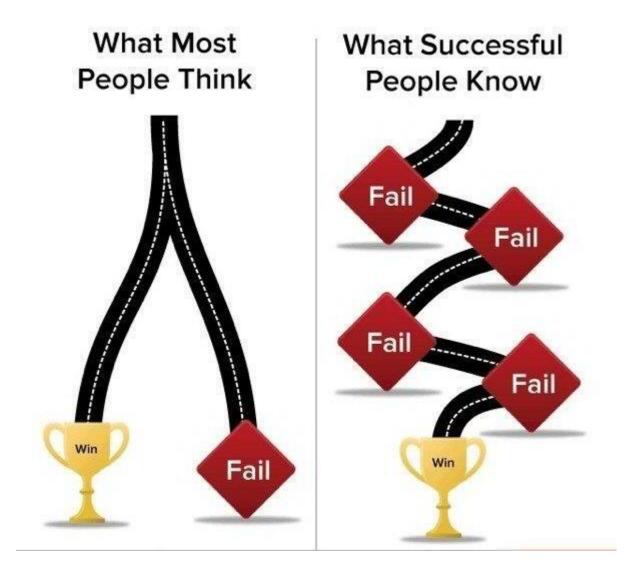
2. **Construire** rapidement le **Code** correspondant pour obtenir un petit MVP (*Minimum Viable Product*)

Le tout le **plus rapidement possible**, de manière extrême, sans gaspillage

Source: Entrepreneurs Love to Learn.

3. **Mesurer** et traiter les **Données** récoltées

Essai/Erreur: un chemin vers la réussite ... (about #Success and #Failure)



Isabelle BLASQUEZ - 2016

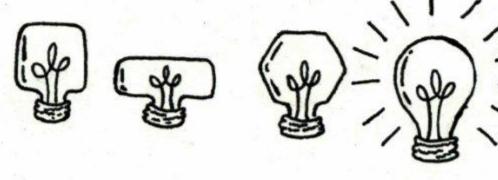
... Car l'échec est une opportunité d'apprendre & d'innover

If you're not failing, you're not learning. Bryan Beecham

If you're not failing, you're not innovating. Elon Musk (Tesla Motors)

I have not FAILED.

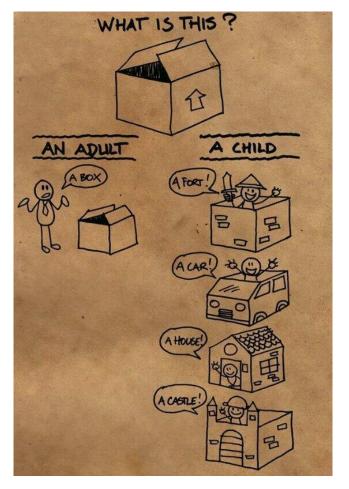
Accumuler des prototypes permet d'explorer rapidement de nouvelles solutions

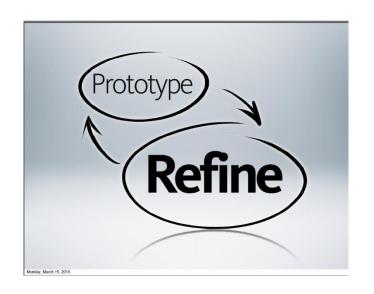


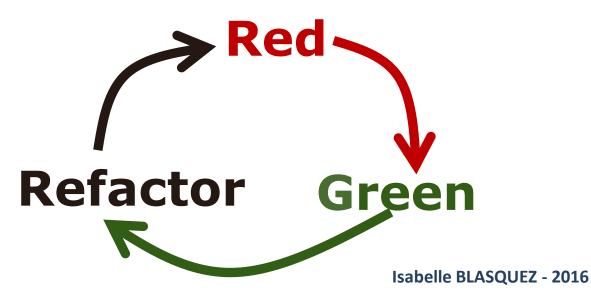
I've just found 10,000 ways that WON'T WORK.

Et le prototypage libère la créativité (les idées) donne confiance et l'envie d'essayer

If you want to be more creative, try to see the world through a child's eyes

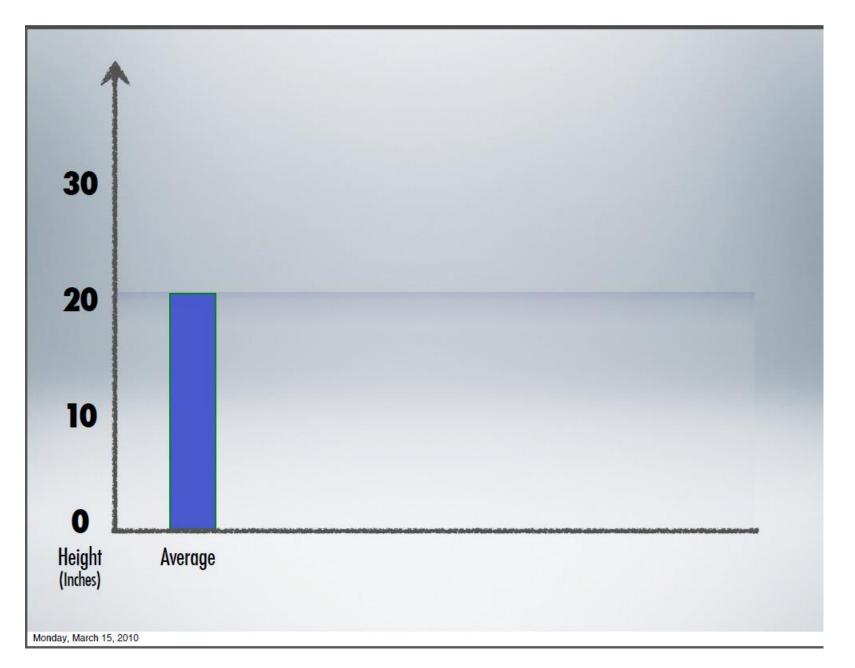


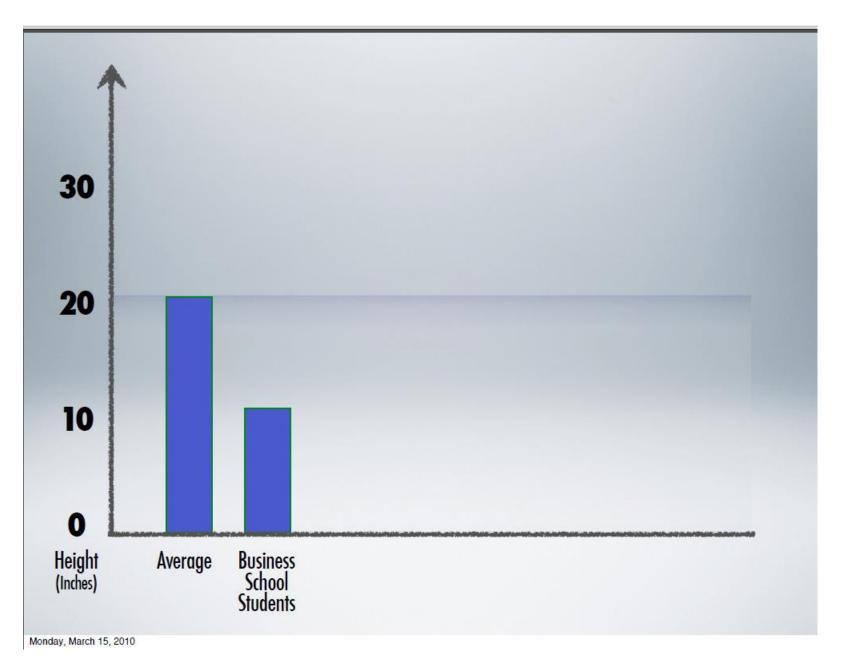




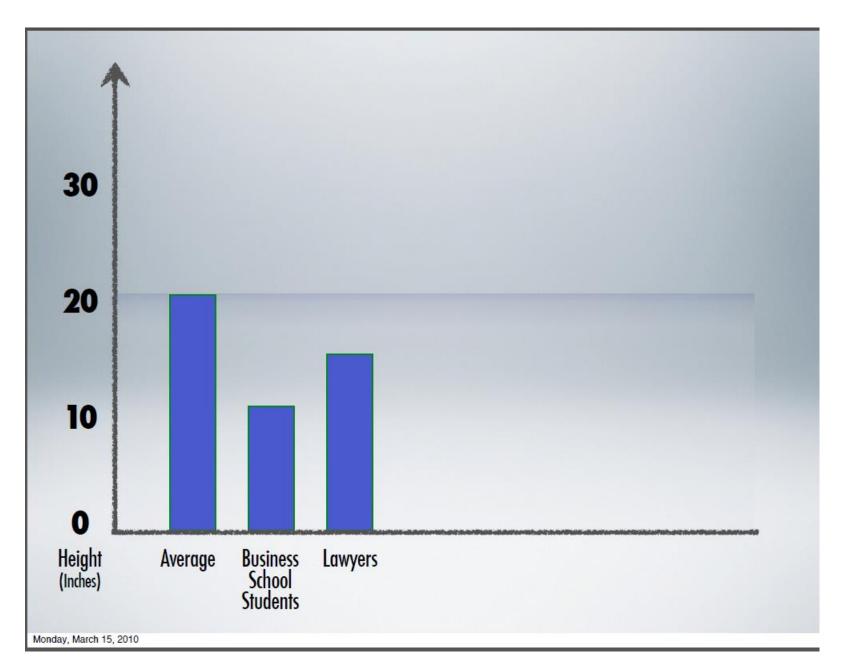
Source: https://twitter.com/helenbevan/status/494383774449541120

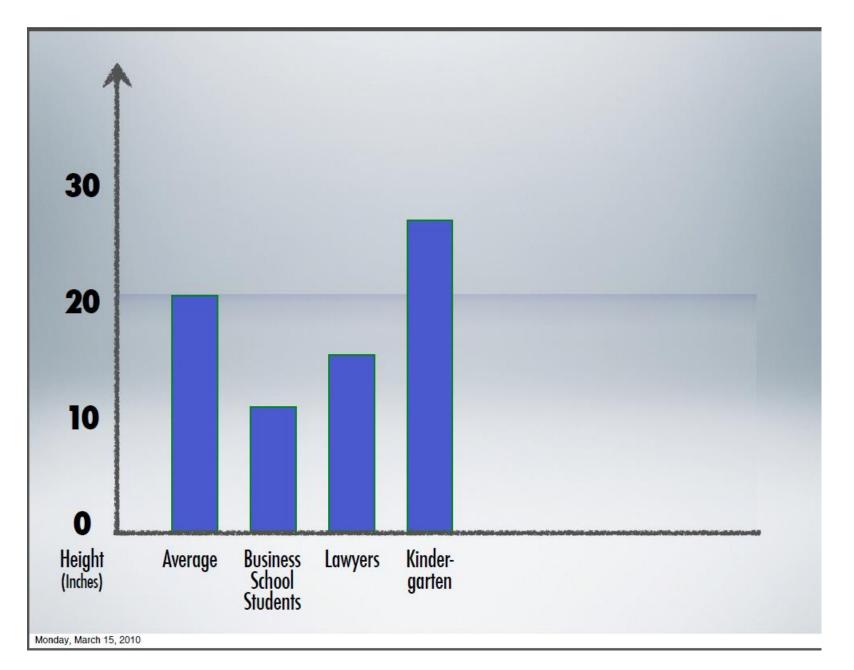


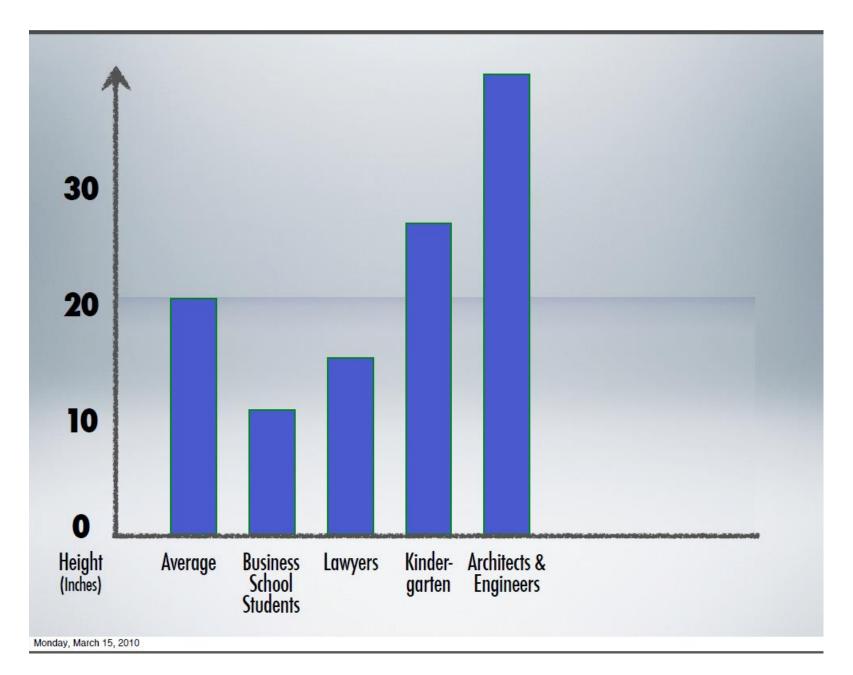


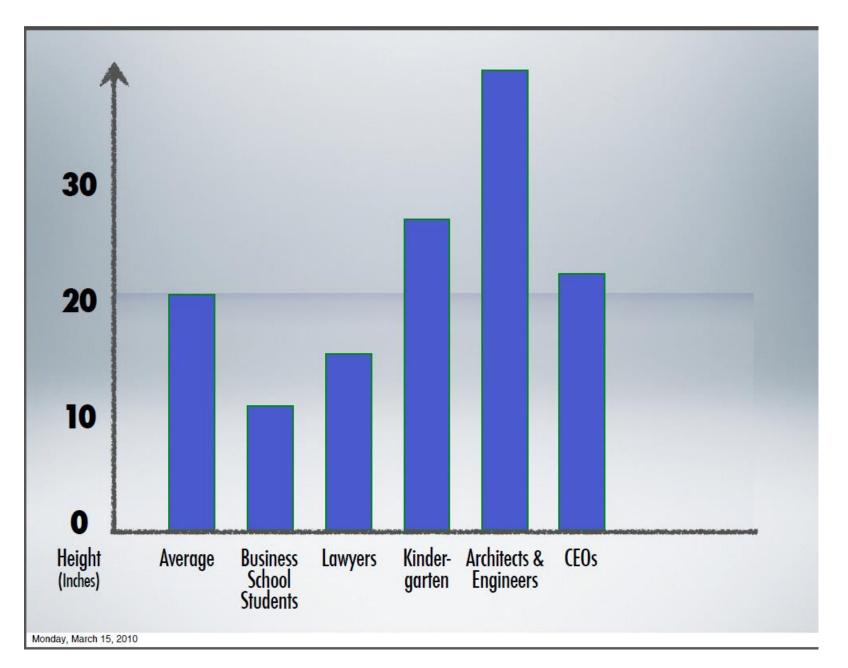


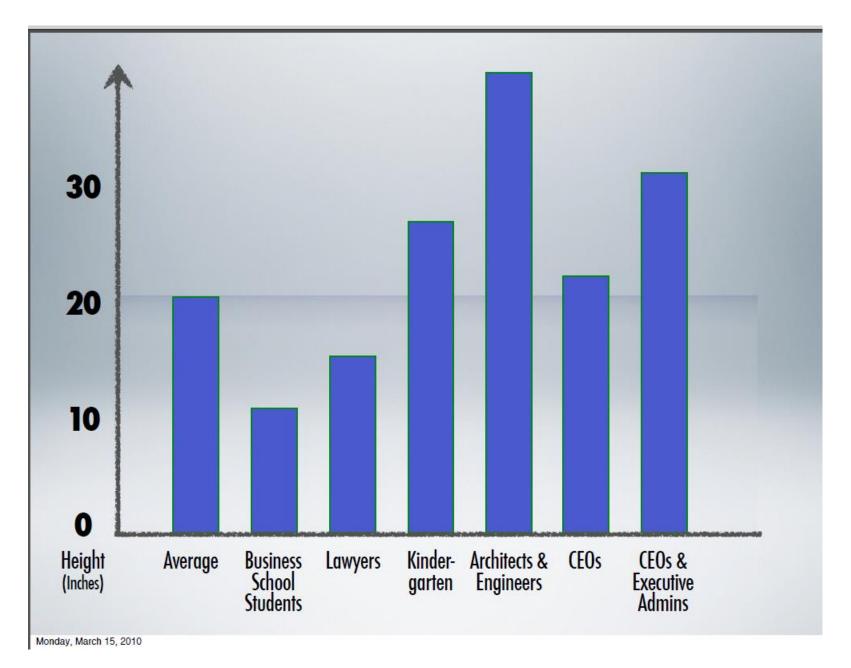
Source :



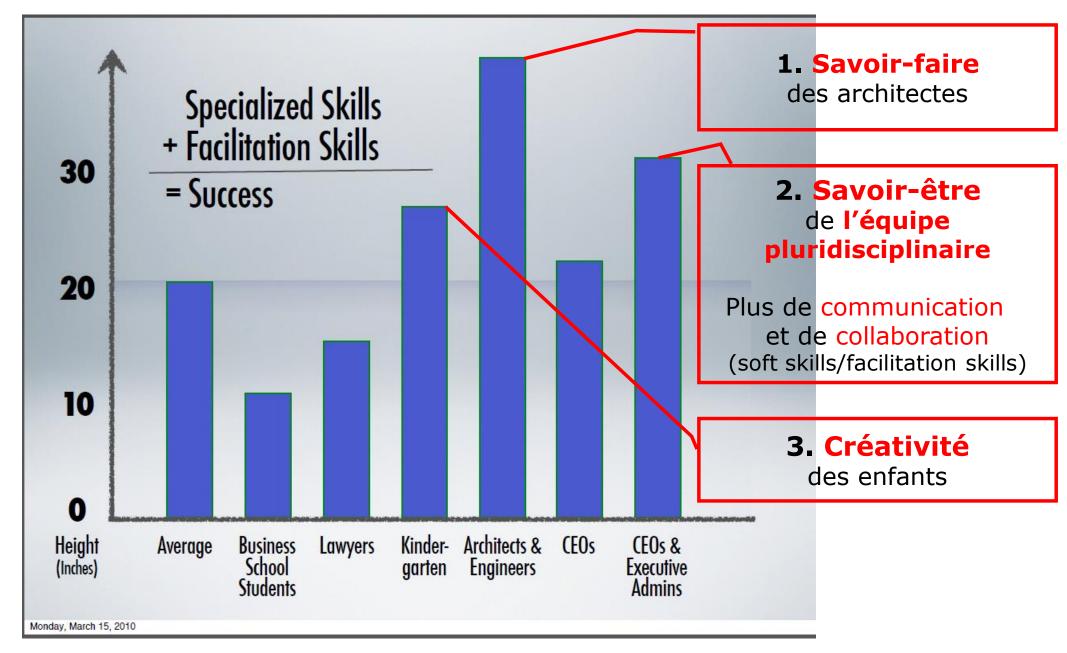


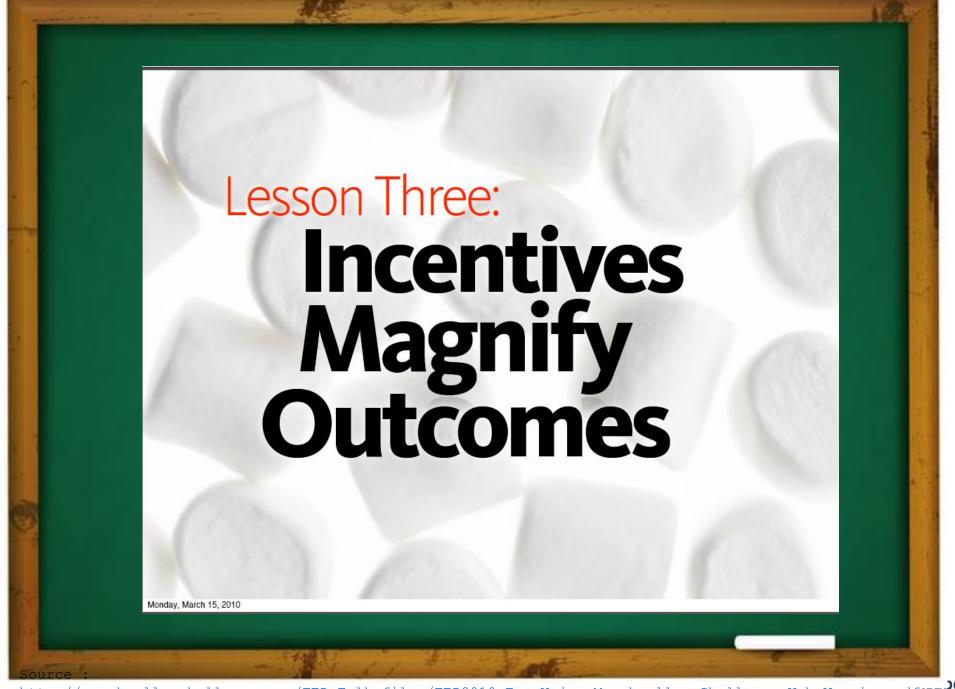


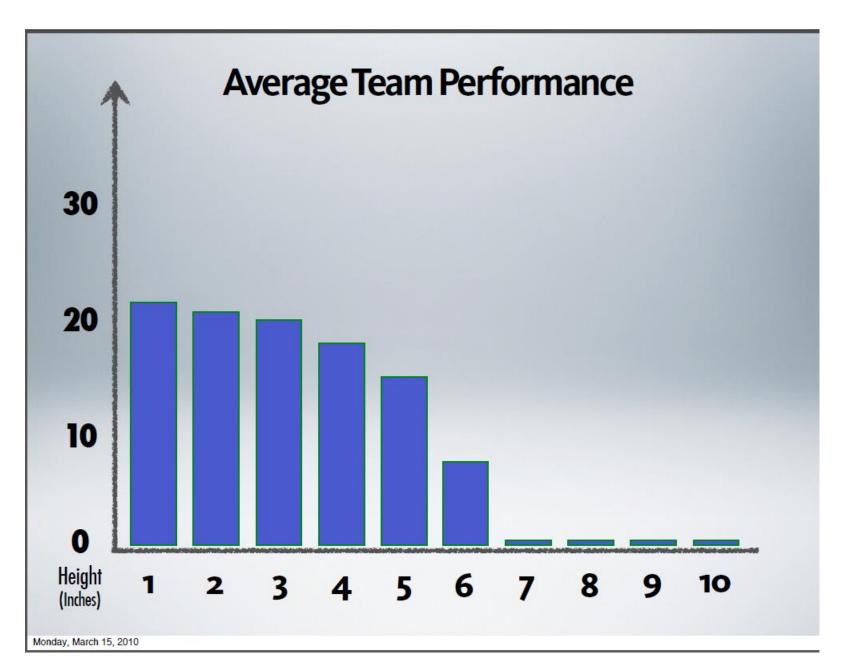




Source :





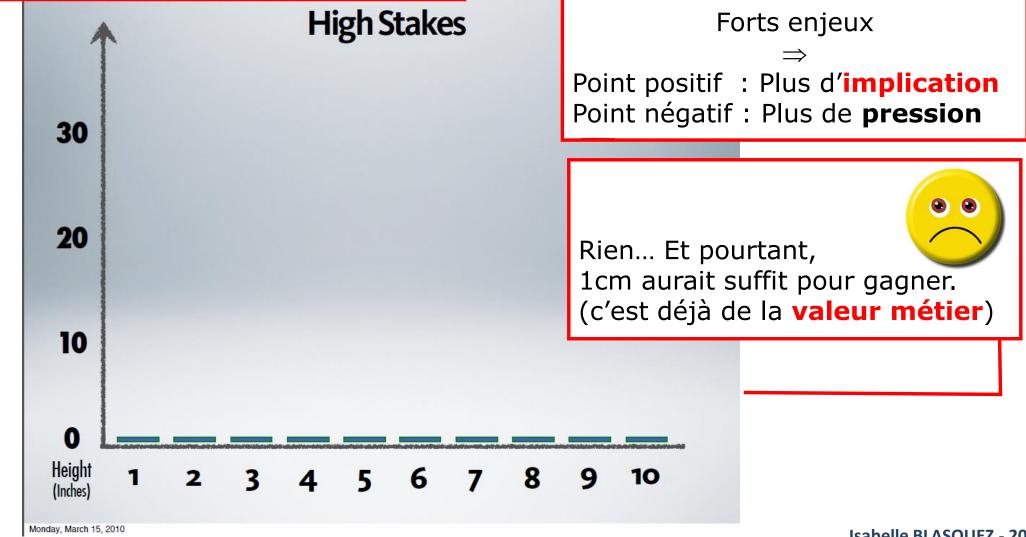


Est-il vrai qu'une forte récompense peut considérablement améliorer les performances ?

(croyance du management)

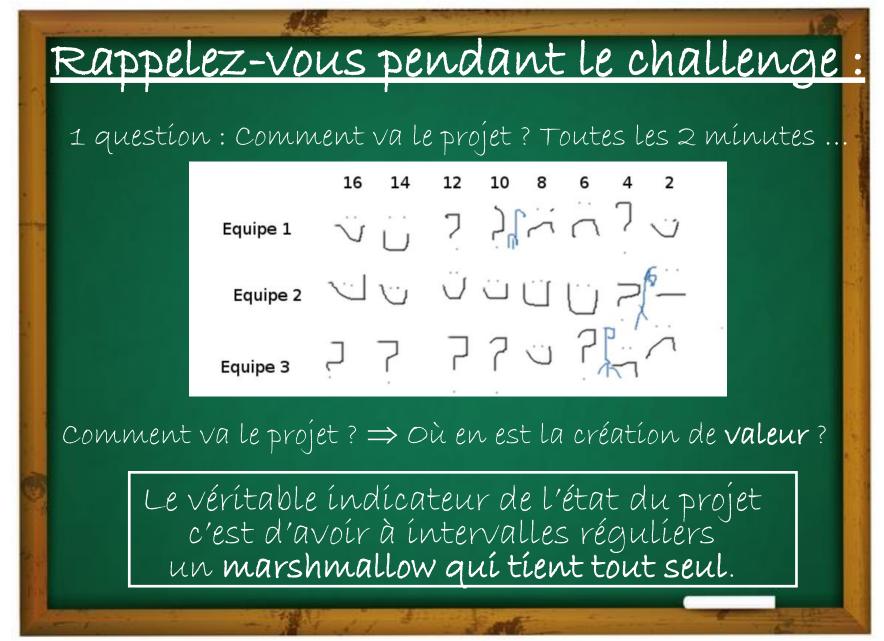


La récompense seule ne suffit visiblement pas à améliorer les performances ...

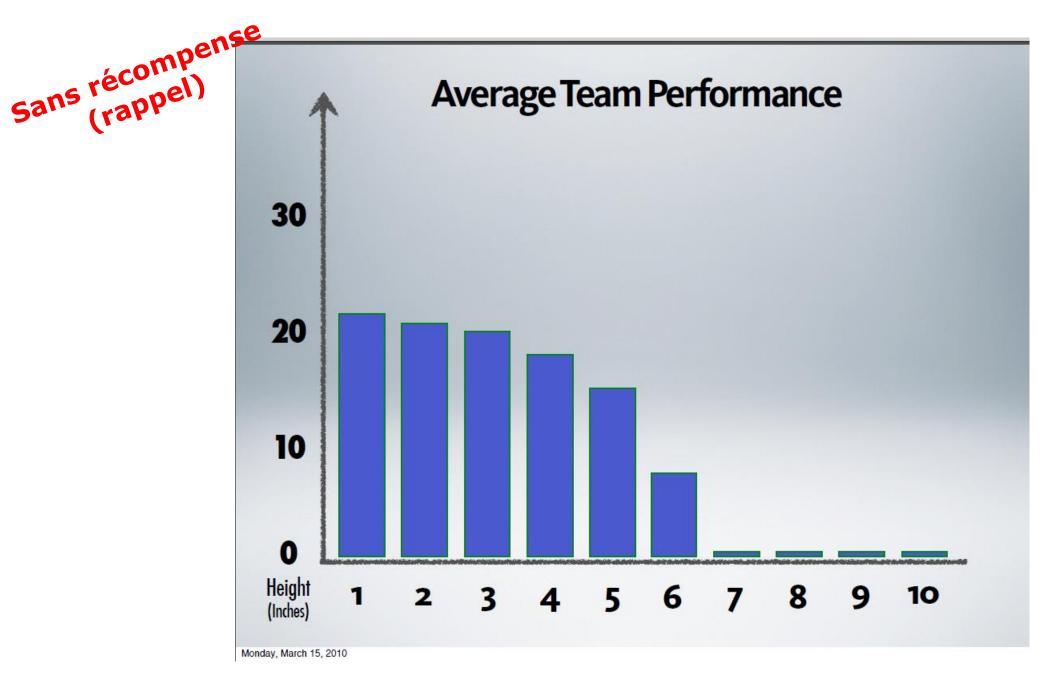


Isabelle BLASQUEZ - 2016

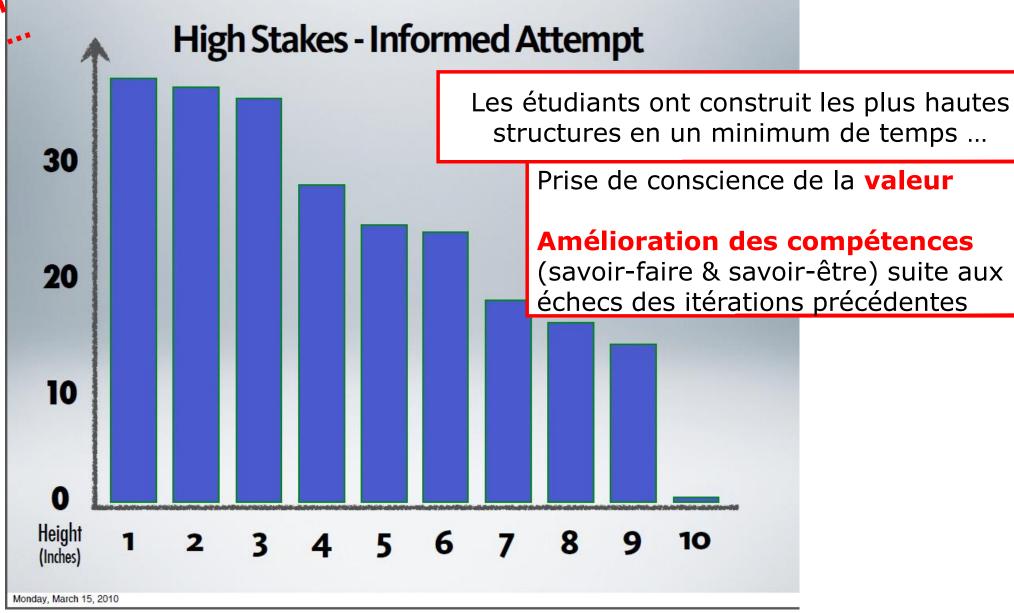
Zoom sur l'indicateur de la création de valeur ...







Avec récompense 2ème itération 4 mois après 4 mois après



Une forte récompense et peu de compétence peuvent tuer la performance

Incentives + Low Skills = Success

Incentives + Skills = High Success

Forte Récompense (implication et prise conscience de la valeur métier)



Fortes Compétences (savoir-faire & savoir-être) améliorées par les échecs (leçons apprises)

Monday, March 15, 2010



Monday, March 15, 2010

