

Split my story : vers les étoiles - rapidité

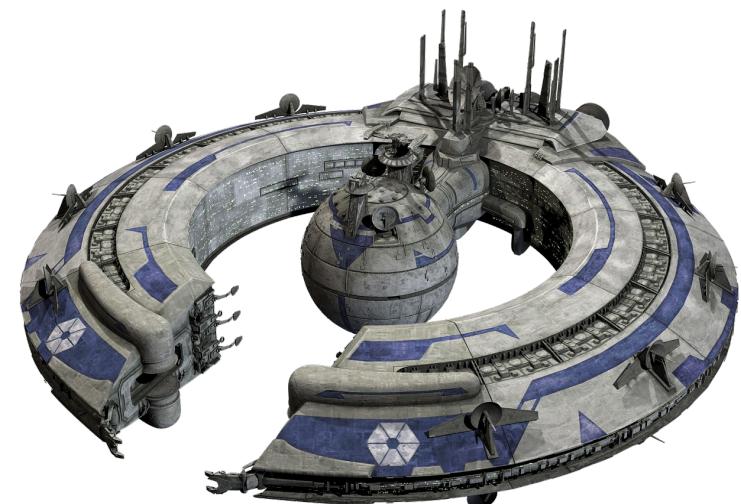
- **Nombre de joueurs :** de 2 à 6 personnes ; 2 équipes de 2 ou 3 personnes et un facilitateur ou 3 équipes de 2 personnes.
- **But :** apprendre les différents axes de découpage d'une story selon ceux proposés par Mike Cohn
- **Constituer les équipes et demander à chacune de se trouver un nom. Chaque équipe joue l'une contre l'autre.**
- **Expliquer le contexte (storytelling)**
- **Règle du jeu :**
 - Phase 1 [10 min] Expliquer les 6 axes de split avec le poster de Mike Cohn. Laisser les équipes poser des questions sur ces axes et débattre dessus pour que tout le monde soit d'accord. Au besoin montrer un exemple avec une ou deux cartes du jeu.
 - Phase 2 : avec 2 équipes de 2 personnes
 - Le maître du jeu lit les stories une à une et laisse un temps de réflexion de 30s avant que les équipes puissent réagir.
 - Une fois le délai écoulé, chaque équipe récupère l'axe selon lequel elle pense pouvoir découper la story. Plusieurs axes peuvent être récupérés par une équipe. Chaque équipe peut récupérer un axe. Une fois les axes récupérés, chacune des équipes annonce les nouvelles stories afin de justifier l'axe de découpage choisi. Si le découpage est correcte, l'équipe la plus rapide gagne 2pts et 1pt pour la seconde si elle a aussi découpé suivant un axe. Par contre, si le découpage n'est pas correcte, l'équipe la plus rapide perd 2pts. Si elle est seconde, elle ne perd que 1 pt.
 - Phase 2 : avec 3 équipes
 - Chaque équipe joue le rôle tournant de maître du jeu. L'équipe 1 lit une story pour les équipes 2 et 3. Puis, c'est au tour de l'équipe 2 de lire une story et au tour de l'équipe 3...

Split my story : vers les étoiles – construction 1/2

- **Nombre de joueurs :** de 2 à 15 personnes en équipe de 2 à 5 personnes et un maître du jeu
- **But :** Mettre en pratique les axes de split proposés par Mike Cohn
- **Constituer les équipes et demander à chacune de se trouver un nom. Chaque équipe joue l'une contre l'autre.**
- **Règle du jeu :**
 - les équipes construisent des stories selon les thèmes suivants :
 - Armement et défense
 - Commandement et pilotage
 - Moteur et propulsion
 - Téléportation
 - Hôpital et infirmerie
 - Les équipes doivent s'arranger pour que leurs stories soient découpables selon 1 ou plusieurs axes et les exprimer selon la voix du client : en tant que..., je souhaite... afin de.. avec en plus des critères d'acceptance.
 - Le maître du jeu récupère toutes les stories et retourne story par story pour chacune des équipes à tour de rôle. Chaque équipe découpant les stories d'une autre équipe. Les équipes ont chacune 3 min pour effectuer le découpage.

Split my story : vers les étoiles – construction 2/2

- Attribution des points pour la phase de construction des stories :
 - Au moins 5 stories par thème : + 10 pts
 - Tous les personnages ont au moins une Story : + 10 ptsLes stories qui sont exprimées selon la voix du client avec les 3 parties : en tant que... je souhaite... afin que ...rapportent 4 pts. Les stories sans la plus value utilisateurs rapportent 2 pts.
 - Les stories qui comportent 3 tests d'acceptance rapportent 3 pts supplémentaires, 1pt si au moins 1 test d'acceptance.
 - Les stories découpables selon 1 axe rapportent 2 pts supplémentaires. Les stories découpables selon deux axes rapportent 5 pts. 3 axes ou plus, 10pts
- Attribution des points pour la phase de découpage des stories :
 - 3 pts par story découpée
 - Tous les types de split utilisés : + 20 pts:



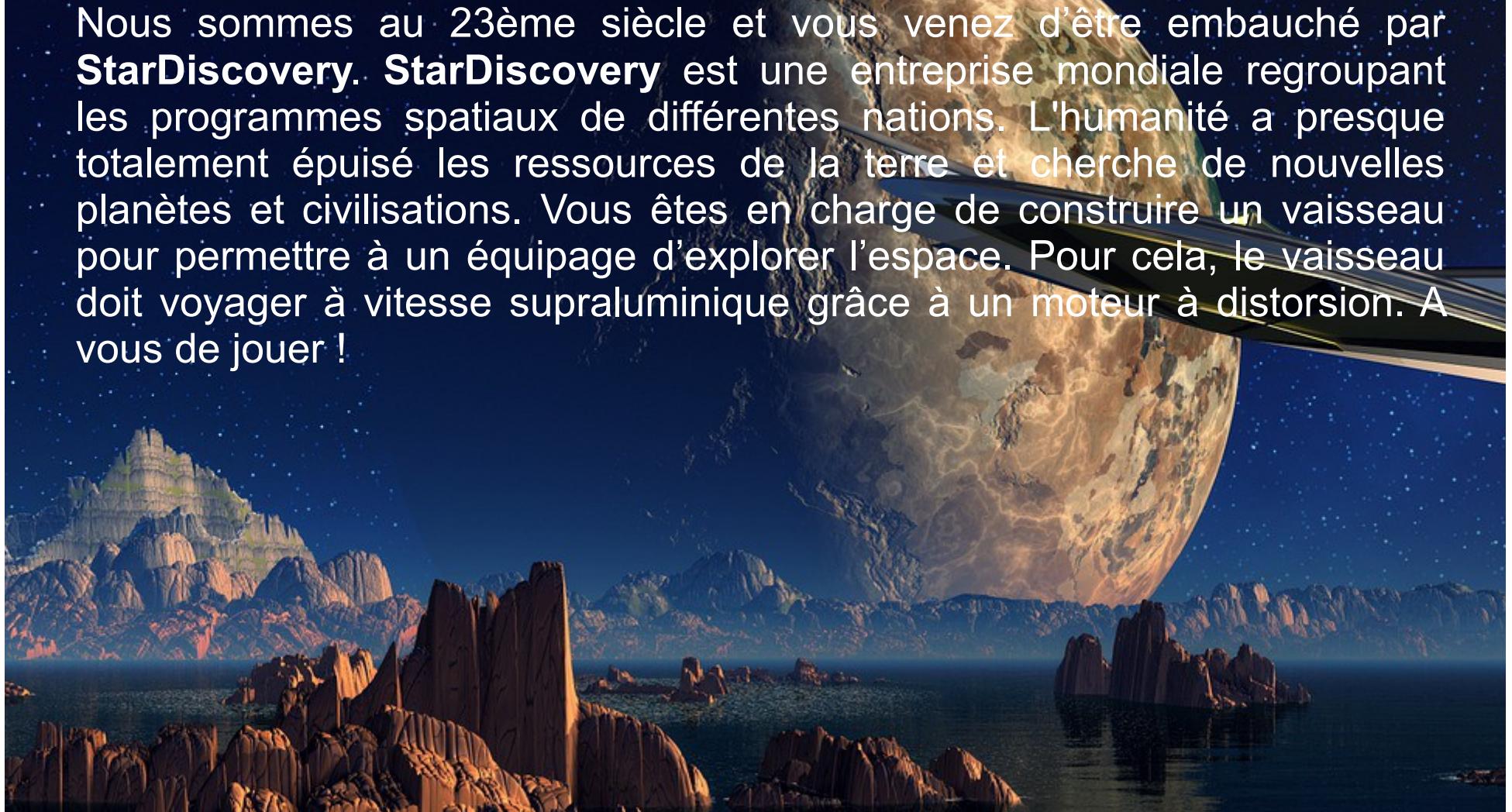


ANNEXES



Contexte

Nous sommes au 23ème siècle et vous venez d'être embauché par **StarDiscovery**. **StarDiscovery** est une entreprise mondiale regroupant les programmes spatiaux de différentes nations. L'humanité a presque totalement épuisé les ressources de la terre et cherche de nouvelles planètes et civilisations. Vous êtes en charge de construire un vaisseau pour permettre à un équipage d'explorer l'espace. Pour cela, le vaisseau doit voyager à vitesse supraluminique grâce à un moteur à distorsion. A vous de jouer !



Les personnages

- **Le capitaine** : il est en charge du vaisseau et de toutes les personnes à bord (> 100p). Il prend les décisions militaires concernant les autres vaisseaux et espèces rencontrées. Il décide aussi des stratégies militaires à bord. C'est aussi la personne responsable de l'exploration et de la prise de contact avec les espèces extraterrestres. Il gère une équipe resserrée d'experts que sont : le navigateur en chef, le médecin en chef, l'ingénieur scientifique...
- **Le navigateur en chef** : c'est l'expert de navigation. Il utilise notamment des logiciels et consoles qui permettent de calculer les routes, la vitesse, la consommation du vaisseau, l'état des réacteurs...
- **Le médecin en chef** : il a en charge une équipe de 2 médecins et deux infirmières afin d'assurer la bonne santé de tous les passagers du vaisseau.
- **L'ingénieur scientifique** : il récupère des données et effectue des expériences scientifiques afin de comprendre les différents systèmes explorés ainsi que la compatibilité de l'atmosphère des planètes visitées avec la vie humaine.
- **Le machiniste en chef** : il est responsable de l'état des réacteurs du vaisseau et commande une équipe de 2 machinistes. C'est aussi son équipe qui entretient les machines pour la mise en place des boucliers de protection, le bon fonctionnement des canons à proton ainsi que le système qui permet le recyclage de l'air dans le vaisseau.