

Gătește AGIL!

Etape anterioare obligatorii / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Niciuna.
Obiective de învățare	Practicați principiile managementului de proiect ale filozofiei AGILE.
Subiecte	Niciunul în special, această secvență se concentrează pe dezvoltarea abilităților.
Vârsta recomandată	Toate
Materialele necesare	PC-uri sau console (ps4/ps5, xbox, switch)
Durata secvenței	1 oră
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup
Abilități dezvoltate	Colaborare și lucru în echipă, comunicare, rezolvare de probleme, planificare
Gama de prețuri a jocului	10 - 15€
Jocuri similare de utilizat cu abordarea secvenței	Overcooked 2
Sfaturi pentru scurtarea duratei secvenței	Această secvență este deja potrivită pentru o sesiune de 1 oră.
Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă și incluzivă	Continuarea jocului, overcooked 2, oferă o mulțime de caracteristici de accesibilitate care sunt rezumate aici. Acesta variază de la modul daltonism la opțiuni de asistență pentru jucătorii cu dizabilități sau SLD. Dacă aveți aceste profiluri în

sala de clasă, preferați overcooked 2 sau verificați dacă dezvoltatorii au adăugat aceste caracteristici la primul joc.

Pas cu pas: cum se implementează secvența



Figura 1: Gameplay Overcooked (sursa: <https://www.voidu.com/fr/overcooked-2-3>)

În această secvență, elevii vor juca un joc de gătit haotic, dar distractiv, numit Overcooked. Modalitatea de joc este despre primirea comenzilor la un restaurant și pregătirea și combinarea în cooperare a ingredientelor în cel mai eficient mod pentru a servi cât mai multe feluri de mâncare.

Controalele sunt simple; esența gameplay-ului rezidă în organizație. Jucătorii trebuie să împartă sarcinile și să ocolească obstacolele care le sunt aruncate, fie că este un restaurant bântuit cu mese în mișcare sau podele alunecoase de gheață.

În spatele acestei premise simple se ascunde o filozofie de management de proiect folosită în industria software: dezvoltarea AGILE.

- **Idei de configurare:**

Local

Vă puteți juca în sala de clasă. Dacă aveți o singură copie a jocului, faceți mai multe runde cu un grup de elevi, apoi treceți la alt grup. Permiteți elevilor care nu joacă să dea sfaturi între runde sau să noteze ce cred că ar trebui să facă elevii care joacă pentru a se îmbunătăți.

Odată ce o rundă s-a încheiat, lăsați jucătorii să discute, să informeze și să planifice. Abia atunci, lăsați-i pe alți elevi să-și împărtășească observațiile și să le compare cu cele ale jucătorilor.

La distanță

Puteți găzdui sesiuni de la distanță cu grupuri mici de elevi deținând un cont Steam și cumpărând o copie a jocului. Apoi vă puteți invita studenții la o sesiune. Utilizați aplicații vocale precum Discord sau funcția de chat încorporată a Steam. Datorită funcționalității „Remote Play Together” oferită de Steam, puteți avea jucători cu controlere conectate la computerul lor să joace cu dvs. de la distanță. Este un fel de simulare a jocului antrenor-coop.

Pentru mai multe informații despre Remote Play Together, consultați [acest link](#).



- **Pasul 1: Intrați în haos (5 - 10 minute)**

Cereți elevilor să joace un nivel fără a explica multe. Probabil vor avea un scor prost. Treceți la grupuri diferite de fiecare dată dacă găzduiți local.

- **Pasul 2: Analiză și acțiuni corective (5 - 10 minute)**

Cereți elevilor să joace un nivel. După ce au jucat, ar trebui să identifice ce a mers prost și ce acțiuni ar putea întreprinde pentru a-și îmbunătăți performanțele.

Exemple de probleme pe care le pot găsi:

- Trebuie să stabilim roluri adecvate (toată lumea face totul în același timp și este haos)
- Nu lucrăm bine împreună
- Nu este clar pentru toată lumea ce trebuie să facă pentru a-și îndeplini sarcinile
- Un jucător nu a avut idee ce să facă și a rămas fără îndrumare
- Probleme de comunicare

Și acțiunile pe care le pot decide să le pună în aplicare:

- Planificarea înainte de a începe (Discutați ce trebuie să facă înainte de a începe nivelul)
- Comunicați tot timpul
- Faceți o cursă de descoperire în care analizează nivelul, notați tipurile de feluri de mâncare de făcut, dar nu încercați să obțineți puncte



- **Pasul 3: repetarea pasului 2 (15 minute)**

La fiecare cursă, jucătorii ar trebui să încerce să evalueze dacă au îndeplinit acțiunile decise și să analizeze punctele care mai au nevoie. pentru a fi abordat, definiți noi acțiuni și încercați din nou. Ideea este să stabilim un ciclu de îmbunătățire continuă.

- **Pasul 4: Debrief și discuție (15 minute)**

Elevii tăi au învățat să fie AGILI!

Filosofia AGILE este folosită în principal în dezvoltarea de software, dar câștigă popularitate în alte domenii. Devine un standard industrial.

Acest videoclip rezumă stilul de management al proiectelor AGILE.

AGILE își propune să descompună livrarea unui produs în pași mici adaptativi și iterativi numiți sprinturi. La sfârșitul fiecărui sprint, se produce o bucată din produs sau o versiune mai slabă a acestuia, nu produsul final.

- În Overcooked, un sprint este o încercare la un nivel, reprezentat de cronometru.

Această organizare ne permite să arătăm clientului micile creșteri ale produsului sau să-l testăm și să obținem feedback mai rapid și iterativ.

- Jocul arată acest lucru folosind sfaturile și scorul de la sfârșitul unui nivel. Cu cât sunt serviți mai mulți clienți, cu atât scorul este mai bun.

În AGILE, echipa adună informații despre nevoile utilizatorilor în mod iterativ și se adaptează rapid la acestea.

- În joc, ordinele și prioritatea lor (ordine în linie) sunt exact asta!



Problemele pe care le poate întâmpina echipa pe parcurs pot modifica organizarea și distribuția rolurilor.

- În Overcooked, acest mediu de dezvoltare haotic este reprezentat de obstacole și planuri de nivel în continuă schimbare. Jucătorii trebuie să fie adaptabili, deoarece respectarea sarcinii tale inițiale nu te va duce prea departe.

În cele din urmă, echipele care lucrează cu metoda AGILE au mici întâlniri înainte și după un sprint pentru a evalua sprintul anterior și a se organiza pentru următorul.

- În Overcooked, momentele dintre niveluri sunt la fel de importante ca și jocul. Jucătorii trebuie să informeze și să planifice pentru a-și optimiza următoarea încercare.

Obținerea jocului:

<https://store.steampowered.com/app/448510/Overcooked/?l=french>

<https://www.epicgames.com/store/fr/p/overcooked>

Console online/magazine fizice

Referințe:

Sursa imaginii: <https://www.voidu.com/fr/overcooked-2-3>

Echipa Monday.com. (22 aprilie 2021). Agile vs scrum care este diferența. Preluat la 26 ianuarie 2022, de pe Monday.com.

https://monday.com/blog/project-management/agile-vs-scrum/?marketing_source=adwordssearch&marketing_campaign=eu1-s-dsa-e-desk-monday&aw_keyword=&aw_match_type=&cluster=&subcluster=&qclid=Cj0KCQiAwea



[NBhDEARIsAJ5hwbeQu75liAATf6T-y18lVgLysoTaEv2ovqiGpXICyqEP_JjiCQYXx5waArbWEALw_wcB](https://www.youtube.com/watch?v=NbhDEARIsAJ5hwbeQu75liAATf6T-y18lVgLysoTaEv2ovqiGpXICyqEP_JjiCQYXx5waArbWEALw_wcB)

Vinícius de Sá Lucena, S. (2019, decembrie 2). Utilizarea unui joc video pentru a întări importanța de a avea un proces de la Medium.

<https://sergioviniciuss.medium.com/using-a-video-game-to-reinforce-the-importance-of-having-a-process-b4d9e6193ace>

Heiliger, M. (2020, 5 martie). Supragătirea echipei de la Medium.

<https://medium.com/serious-scrum/overcooking-your-team-6730b9b51db7>

[Crispagileacademy]. (2021, 8 septembrie). „Scurtă explicație despre agile - Acesta este Agile

[Fișier video]. Preluat de la <https://www.youtube.com/watch?v=Tj-lavaMkxU>

