Crowdfunding Workshop

Description

Qu'est-ce que le Crowdfunding Workshop ?

Simplement un aménagement de l'atelier "Buy a Feature" tiré des "Innovations Games" de Luke Hohmann.

Cette variante a pour objectif de dynamiser l'atelier est d'éviter certains blocages à travers le principe de "crowdfunding".

Comment ?

Le principe de "Buy e Feature" demeure : pousser les participants à échanger, et à se convaincre mutuellement afin d'être en mesure d'investir à plusieurs sur les fonctionnalités apportant à leurs yeux les plus fortes valeurs ajoutées. Le tout aboutissant à un consensus autour de la valeur apportée par le produit dans un budget donné.

Le principe de "crowdfunding" apporte une dynamique dans le sens où chaque feature est mise en jeu pour un temps donné. Sur ce temps, elle doit être financée sachant que tout placement investi dessus est bloqué jusqu' à ce qu'elle soit financée, à concurrence d'un temps max donné.
Si elle n'est pas financée dans les temps, l'argent placé dessus est rendu au investisseurs. Elle est alors reproposée après une éventuelle négociation pouvant donner lieu à un redécoupage.

Instructions

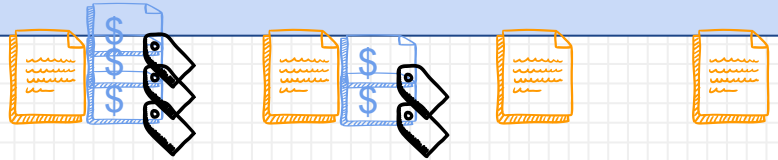
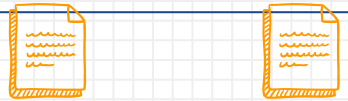
PRE-REQUIS

1. Avoir un produit défini et un lot de features estimées (au regard de l'effort de réalisation). A des fin de découverte de l'atelier, un produit fictif est proposé à travers les slides suivantes.
2. Posséder des billets fictifs d'une valeur au moins équivalente à la valeur représentant le budget qui devra être mis en jeu. Idéalement, il en faut un peu plus afin de permettre une éventuelle activité de change pour faciliter les investissements.

PREPARATION

1. Distribution du budget entre les participants. Lorsque l'atelier est proposé en format découverte, l'estimation globale est de 14050, et le budget réparti entre les participants est de 9400 (soit environ ⅔ de l'estimation globale). Les plus grosses charges sont alors de 1000 et 2000. Aucun participant ne doit être en mesure de payer l'une de ces grosses features seul.
2. Présentation du projet et de son contexte. Pour l'atelier découverte, son fournis :
   - l'objectif global du projet
   - les personas identifiés
   - les features estimées
3. Préparer un support de déroulement de l'atelier

Support de déroulement

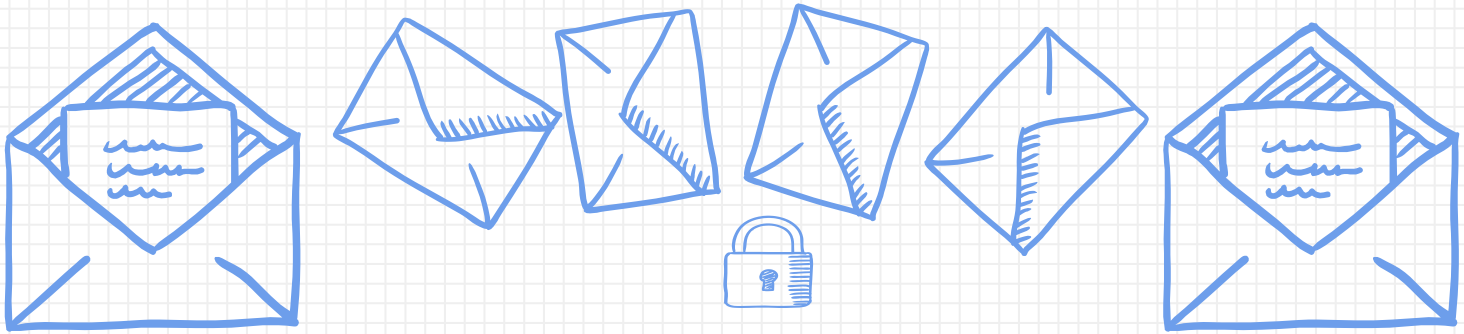
Features financées dans l'ordre de priorité de gauche à droite	
Heure de fin : 15h30	
15h40	
15h50	

Instructions

DEROULEMENT

1. L'ensemble des features sont présentées brièvement. Puis
2. Dès qu'une feature est évoquée ou fait l'objet d'un investissement, elle est placée dans le tableau dans la ligne de nage correspondant à l'heure d'expiration du délai d'investissement (H + 10 minutes).
3. Chaque investissement réalisé sur la feature est positionné à ses côtés, et conserve l'identité de l' investisseur.
4. Dès qu'une feature est financée, elle passe dans la ligne des features financées et l'ensemble des investissements repartent à la banque.
5. Si une feature n'est pas financée dans le temps imparti, les investissements sont rendus aux investisseur, et la feature est retirée, quitte à être aussitôt replacée dans une nouvelle ligne de nage.

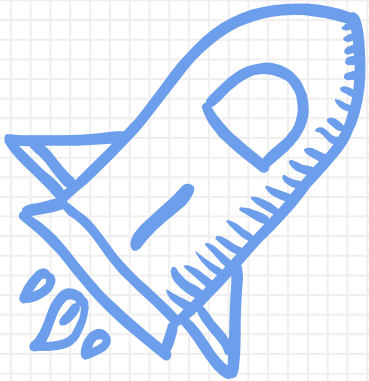
Le produit



No Trace Messenger

La transparence au service de tous !

Elevator pitch



La confiance ne justifie pas l'obscurantisme !

Notre produit fait exactement et seulement ce que nous prétendons, et nous vous donnons tous les moyens de vous en assurer, quelque soit votre niveau.

Les personas

Principaux profils identifiés

Eléonore

Geek / Ingénieure

COMPETENCES

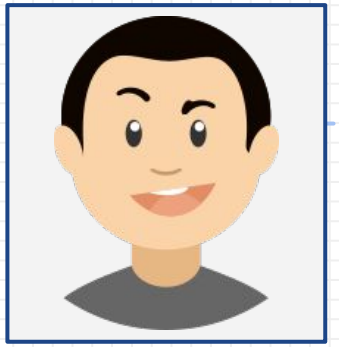
Contributrice à plusieurs projets open-source

Possède des compétences techniques très avancées

TRAITS DE CARACTERES

Suspicieuse par nature

Partisane des complots gouvernementaux et inter-gouvernementaux



Patrick

Geek “bricoleur”

COMPETENCES

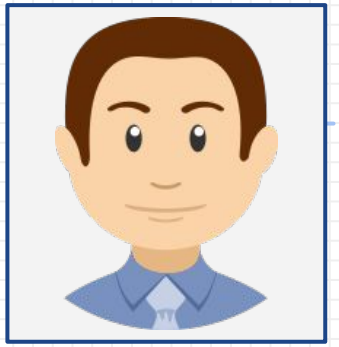
Autodidacte avec un niveau technique limité

TRAITS DE CARACTERES

Curieux

Aime comprendre ce qu’il utilise

A de moins en moins confiance dans les produits propriétaires, même s’il est rarement capable de comprendre la techniques des projets open-sources



Antoine

DSI

COMPETENCES

Compétences système avancées

Peu de compétences en développement

TRAITS DE CARACTERES

Anxieux - Doit tout maîtriser

Cherche à avoir la main sur tous les produits qu'il autorise dans ses services

Prospecte et teste beaucoup avant de prendre un décision

Fonctionnellement trés exigent

Marie

Utilisatrice lambda

COMPETENCES

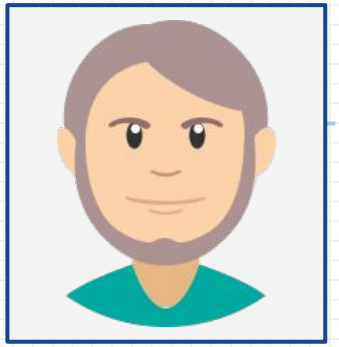
Sensibilisée à l'utilisation basique de produits technologiques récents

TRAITS DE CARACTERES

Frileuse technologique

Abandonne une solution dès la moindre déconvenue

Adore les gadgets



Hector

Sexagénaire

COMPETENCES

Extrêmement limitées

A beaucoup de mal face aux produits modernes

N'envisage pas de lire une quelconque documentation

TRAITS DE CARACTERES

N'a aucune patience

Considère l'ergonomie et l' intuitivité comme un devoir pour toute solution moderne

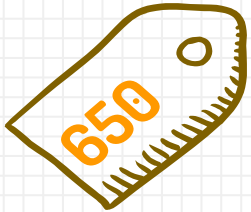
A connu la guerre froide et a une phobie du recueil massif de données personnelles

Les features de support

Liste des fonctionnalités attendues

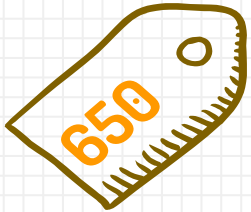
Envoi d'un mail simple

- ✘ Mail texte
- ✘ Destinataire unique
- ✘ Compatible avec les standards permettant aux mails d'être lu avec n'importe quelle solution



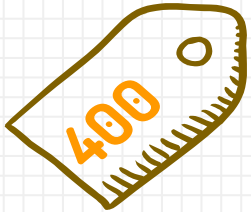
Réception de mails simples

- ✘ Récupération de mails
- ✘ Liste des mails reçus
- ✘ Ouverture des mails avec affichage en mode texte (sans mise en forme)



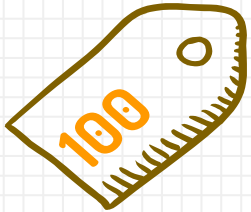
Mise en forme des mails à envoyer

- ✘ Mise à disposition de composants de mise en forme
- ✘ Formatage des mails en HTML
- ✘ Rendu WYSIWYG du mail



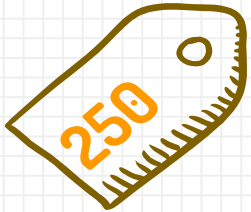
Réception de mails mis en forme

- ✘ Ouverture de mails avec rendu de mises en forme



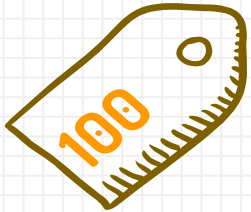
Gestion avancée des destinataires

- ✘ Gestion de plusieurs destinataires
- ✘ Gestion des différents types de destinataires (cc + cci)



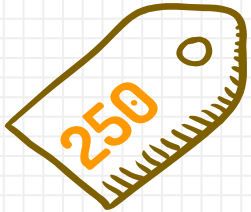
Gestion de base des listes de mails

- ✘ Pagination de la liste des mails
- ✘ Marquer “lu” / “non-lu”
- ✘ Suppression de mails



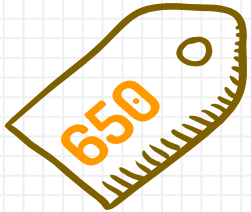
Envoi de pièces jointes

- ✘ Sélection de pièces jointes
- ✘ Intégration des pièces jointes aux mails envoyés
- ⚠ Il existe des standards à respecter



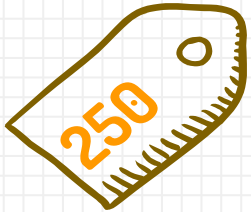
Réception de pièces jointes

- ✘ Traitement des pièces jointes reçues
- ✘ Affichage d'une représentation basique des pièces jointes (pas des pièces jointes elles-mêmes)
- ✘ Possibilité de sauvegarder les pièces jointes



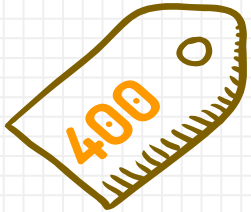
Réception de mails multimédias

- ✘ Affichage de mails avec contenus multimédias intégrés
- ✘ Possibilité de sauvegarder les contenus multimédias



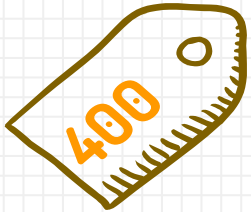
Classement des mails

- ✘ Archivage des mails
- ✘ Sauvegarde des mails
- ✘ Gestion d'étiquettes affectables aux mails



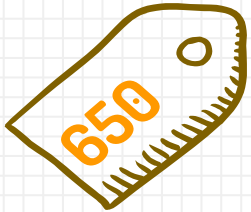
Réponse / Transfert

- ✘ Possibilité de répondre à un mail reçu
- ✘ Possibilité de transférer un mail reçu



Transferts multiples

- ✘ Sélection de plusieurs mails dans la liste des mails reçus
- ✘ Transfert de l'ensemble des mails sélectionnés sous forme d'un mail concaténé

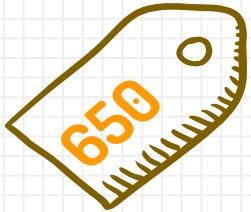


Intégration de contenu multimédia

- ✘ Sélection d'images / vidéos
- ✘ Saisie possible de liens web
- ✘ Intégration dans le contenu du mail

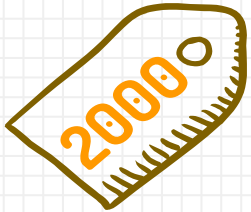
Exposition open-source

- ✘ Publication du repository des sources
- ✘ Documentation des éléments de construction du projet
- ✘ Mise à disposition des outils nécessaires à une communauté (wiki, liste de diffusions, ...)



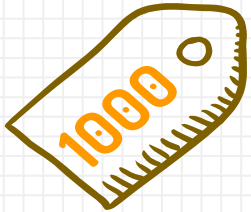
Serveur de mail sécurisé

- ✘ Création d'un serveur hébergeable par les utilisateurs
  (jusqu'ici, le client mail se connecte à un service hébergé de type SaaS)



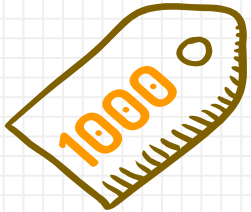
Moteur de recherche

- Possibilité de rechercher des mails selon différents critères



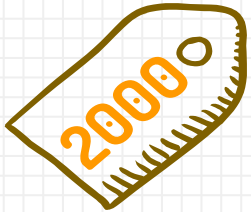
Interface de visualisation du code

- ✘ Possibilité de visualiser le code source utilisé à partir de n'importe quelle fonctionnalité
- ✘ Offre un accès facilité au code pour des personnes ayant les compétences techniques pour les comprendre



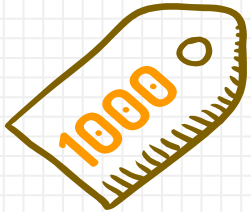
Assistant à la compréhension du code

- ✘ Mise à disposition d'animations illustrant le comportement du code consulté
- ✘ Offre un accès facile à la compréhension du du logiciel à une population non-initiée techniquement



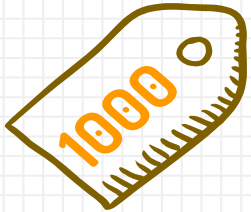
Trace des mails émis

- Visualisation du traitement subi par les mails envoyés



Trace des mails reçus

- Visualisation du traitement subi par les mails reçus



Crédits

Cet atelier vous est proposé par Chris Deniaud

@ChrisDENIAUD
Chris.Deniaud.eu

Les éléments intégrés dans cette présentation proviennent de :

- Modèle de présentation : SlidesCarnival
- Avatars : Freepik

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.