

RÈGLES DU JEU DE L'IA



NOMBRE DE JOUEURS

- 5 à 8 + 1 animateur
- A plus de 8, on fait des équipes

OBJECTIF DU JEU

Apprendre comment réussir un projet Data et IA

CONTEXTE DE L'ENTREPRISE

Vous êtes dans une ETI de 450 salariés qui produit des objets connectés pour les professionnels. Vous faites environ 80M€ de chiffre d'affaires et produisez en France pour plus de 25.000 clients dans le monde qui sont servis en direct. Vous êtes le numéro 5 mondial.

Cette année votre Codir a décidé de devenir une entreprise qui tire pleinement parti de la Data et de l'IA. C'est un axe stratégique majeur pour la réduction des coûts car vous vous êtes rendus compte qu'un concurrent nord-américain commence à vous tailler des croupières sur votre marché. Connaissant ses coûts d'achats matière et son parc machines, vous pensez qu'ils vous dépassent grâce à leur excellence opérationnelle.

L'entreprise est découpée en plusieurs services :

- Marketing & Ventes
- Production
- Logistique & Stockage
- Services Supports (DAF)

MODE DE JEU

C'est un jeu au tour par tour. Si on ne finit pas ce n'est pas grave, c'est l'organisateur qui finit chaque étape.

L'objectif est que le jeu finisse à temps.

DURÉE DU JEU

55 minutes avec le tour 4 en option (+10 minutes).

DÉROULEMENT DU JEU (1/3)

LANCEMENT

Explication du jeu : 5 minutes

Tour 1 : "Qui participe au projet" (5 minutes)

L'organisateur distribue les cartes des rôles à chacun en fonction du nombre de joueurs :

- **5 participants :**

DSI, Utilisateur, Comité de direction, Equipe data et IA, Product owner

- **6 participants :**

+ Data scientist + Data ingénieur - Equipe Data/IA

- **7 participants :**

+ Data Owner/Steward

- **8 participants :**

+ Data Analyst

Chaque carte a une explication de son rôle et de ses objectifs responsabilités dans son métier.

Tour 2 : "Gestion de projet"

2.1 Placement des étapes (10 Minutes)

- L'organisateur distribue les cartes étapes à tous les joueurs,
- Les joueurs en commun placent les étapes.

2.2 Discussion, choix du projet et correction (5 Minutes)

L'organisateur explique pourquoi certaines étapes sont dans tel ou tel ordre et réarrange le jeu. Lors de la présentation de la phase « Evaluation des cas d'usage » le groupe choisit un projet parmi les suivants :

DÉROULEMENT DU JEU (2/3)



1. **Réduire les départs clients** : Identifier le risque de départ clients
2. **Optimiser les coûts de maintenance** : Faire de la maintenance prédictive pour limiter les pannes machines et le nombre d'interventions
3. **Optimiser les stocks** : Identifier les bons niveaux de stocks
4. **Améliorer la productivité du service support** : Identifier les gains de productivité des services support avec des LLMs
5. **Mieux connaître son environnement** : Mettre à disposition les bonnes informations financières à disposition du comité de direction et des managers

Tour 3 : "Réalisation du projet" (20 minutes)

L'organisateur distribue les cartes actions.

Les **joueurs ont seulement 5 minutes** pour placer les actions, chronométré.

Réussite tour 3 : l'organisateur corrige étape par étape (10 min)

Les joueurs indiquent s'ils participent ou non à l'étape (5 min)

Tour 4 (option en fonction du temps) : "Questions spécifiques" (10 minutes)

L'organisateur revient sur le projet choisi sur les cartes actions (10 min)

- Usages : qui et à quel moment va être utilisée l'information calculée par le modèle ?
- Risques : qu'est-ce qui pourrait faire échouer ce projet ? Comment réduire ce risque ?
- Données : quelles sont les données pour réussir ce projet ?

DÉROULEMENT DU JEU (3/3)



Tour 5 : « Evaluation du projet » (5 minutes)

On **distribue les cartes Communication, Mesure de la performance et Tests aux joueurs** qui les disposent sur les étapes. L'objectif est de faire comprendre que ces actions sont fréquentes et peuvent intervenir sur n'importe quelle étape.

Tour final : "Bilan du projet" (10 minutes)

S'il vous reste du temps, demandez aux participants de décrire les usages une fois l'outil déployé.

Ressenti / Etonnement des participants :

L'organisateur demande aux participants ce qu'ils en ont pensé et ce qui les a surpris.

Les participants évaluent les apprentissages soit librement, soit sous forme de ROTI (**note de 1 à 5**).

AIDE AU FACILITATEUR

ORDRE DES ÉTAPES ET COULEURS

- Acculturation
- Evaluation des cas d'usage
- Cadrage métier
- Cadrage technique
- MVP
- Mise à l'échelle
- Industrialisation
- Déploiement
- Maintien en condition opérationnelle

RÈGLES D'UTILISATION

Jeu créé pour ADN Ouest par Archi-Volt et Cross Data dans le cadre de la communauté ADN Data & IA, placé sous licence Creative Commons : Attribution - partage dans les mêmes conditions

