

Ser un Product Owner

Objetivo de Aprendizaje

El objetivo de esta actividad de aprendizaje es que los estudiantes apliquen el concepto SCRUM de primera mano desempeñando el papel de Product Owner en un proceso de desarrollo y siendo evaluado por él.



Objetivos de Aprendizaje y Resultado

Después de jugar este escenario, los estudiantes podrán:

- Conocer el rol específico de un Product Owner en el concepto SCRUM.
- Reconozca todos los desafíos que enfrenta un Product Owner y cómo complementan las otras posiciones en una administración de SCRUM.
- Prepárese para desempeñar el papel de Product Owner en cualquier tipo de configuración.

Cómo usar LEAP

Product owner

Comenzar un juego como Product Owner llevará al jugador a la escena introductoria donde el cliente le informará al jugador sobre las especificaciones del proyecto que desea que complete. De acuerdo con las demandas del cliente, el alumno deberá adaptar su estrategia.

Después del briefing breve, el Product Owner (el



jugador) informará al resto del equipo sobre las especificaciones a través del sistema de diálogo, de acuerdo con la información adquirida previamente. Llame la atención sobre el hecho de que los estudiantes deberán responder preguntas sobre:

- el tipo de jardín que a construir
- el tamaño de la trama
- la cantidad de plantas que puede acomodar
- el mes en que se debe entregar el proyecto



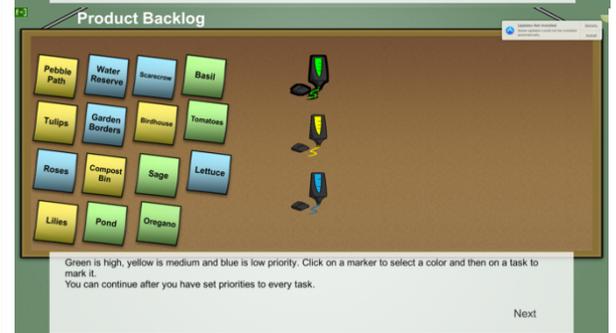
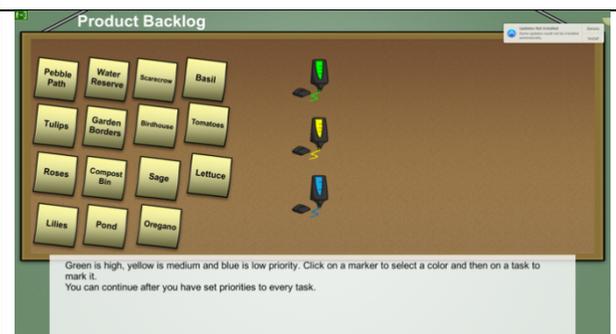
Después del briefing, el Product Owner presentará el grupo de ideas. El alumno podrá ver una lista de edificios/tareas que tendrá el proyecto actual.

Explique que, después de presentar el conjunto de ideas a la lista, el SCRUM Master preguntará si necesitamos mantener un edificio, seleccionado al azar cada vez. Al seleccionar "Sí" como respuesta, el edificio/tarea se mantendrá en el grupo de ideas. Seleccionar "No" dará como resultado el descarte del edificio/tarea.



Después de que el equipo haya seleccionado las tareas a realizar en esta sesión de juego, el próximo objetivo es asignar prioridades a las tareas.

Aclare que hay tres tipos de prioridades, alta, media y baja, y cada una está representada por un marcador (azul, amarillo y verde, respectivamente). Muestre a los alumnos que, al hacer clic en un marcador, el cursor cambia al icono del marcador en el que hizo clic y al hacer clic en una publicación cambiará su color para representar la prioridad. Cuando todo esté listo, el equipo comenzará a



trabajar en las tareas. Anunciarán lo que planean hacer en el próximo sprint (tiempo de trabajo) mostrándolo en el tablero.

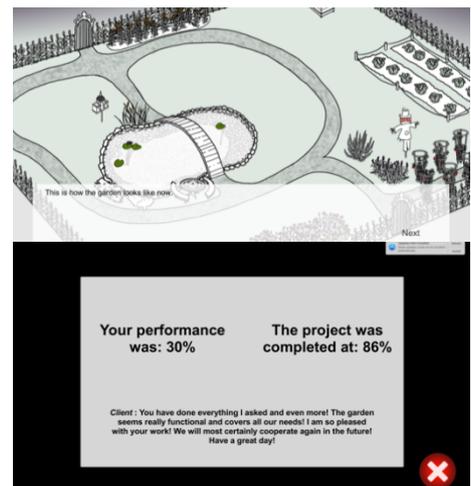
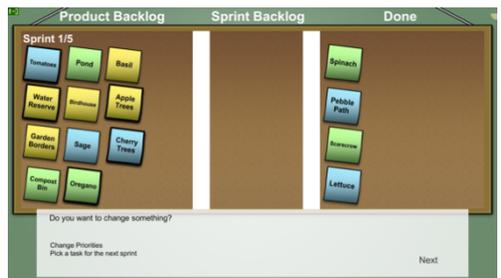
Como Product Owner, el alumno no puede participar directamente en el procedimiento, sino que, después de cada sprint, el cliente se comunicará con el jugador.

Explica las tres reacciones diferentes del cliente y tres acciones diferentes para que el jugador responda.

Ambas opciones, que el alumno puede elegir responder, solo se pueden utilizar una vez por sprint. Cuando el usuario se sienta listo, al hacer clic en el siguiente botón continuará el procedimiento de producción, que ocurrirá 5 veces en total.

Al final del juego aparecerá la pantalla de recapitulación, así como la pantalla final.

Explique a los alumnos que la clasificación del rol del propietario del producto comienza al encontrar cuántas opciones correctas de diálogo se tomaron durante la sesión informativa del equipo. Por cada respuesta correcta, el jugador obtiene 6 puntos. Luego, el juego cuenta las tareas obligatorias que el usuario establece como la mayor prioridad durante el juego. Finalmente, por cada solicitud de cliente completada, el jugador recibe 10 puntos.



Colaboración de Clase

Preguntas para estimular la discusión en el aula:

- ¿SCRUM hace que sea más fácil priorizar las ideas en lugar de implementar cada idea que surge?
- ¿Debería el jugador obedecer lo que el cliente pregunta y cambiar tanto la priorización ya existente como la próxima lista de tareas pendientes?
- ¿El proceso SCRUM mejora esta situación específica de la ingeniería agrícola / urbana y cómo?
- ¿Cuáles son las ventajas de usar el proceso SCRUM y ser propietario de un producto?

Evaluación

Haga que los estudiantes jueguen y evalúen el proceso SCRUM. Haga que creen equipos de tres y permita que cada persona elija solo el rol del PO. Acuerde quién elegirá las instalaciones que desee, quién implementará algunos de los deseos del cliente y quién elegirá las instalaciones que el cliente desea. Haga que los estudiantes expliquen la flexibilidad de este proceso, la necesidad de ajustar el progreso existente con los deseos del cliente y la conexión entre los puntos obtenidos y el acuerdo de implementar lo que el cliente pide todos los días.

Materiales auxiliares

Manifiesto AGILE: <http://agilemanifesto.org/>

Guías SCRUM: <http://www.scrumguides.org/>

Portal LEAP: <http://leaproject.eu/>