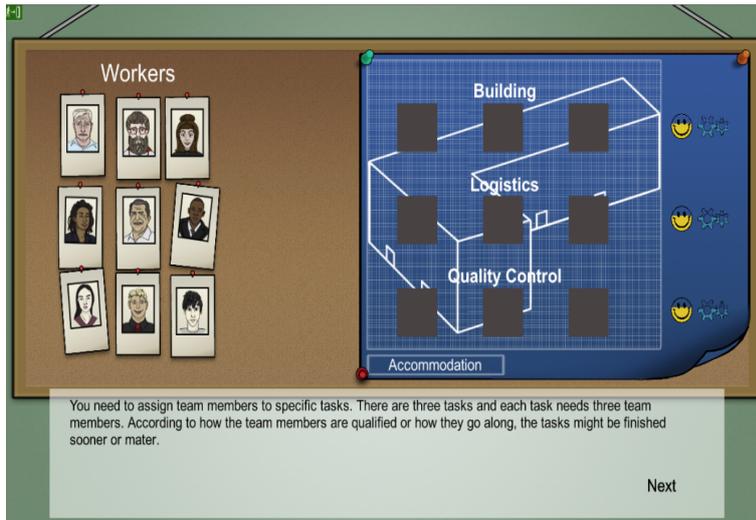


Ser un SCRUM Master

Objetivo de Aprendizaje

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



Objetivos de Aprendizaje y Resultado

Después de jugar este escenario, los estudiantes podrán:

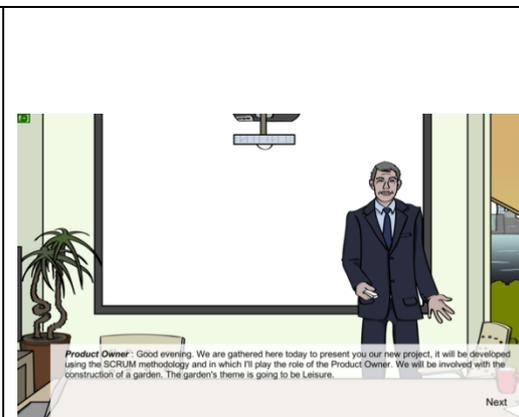
- Conozca el rol específico de un SCRUM Master en el concepto SCRUM.
- Reconozca todos los desafíos que enfrenta un SCRUM Master y cómo complementan las otras posiciones en una administración SCRUM.
- Prepárate para jugar el papel de SCRUM Master en cualquier tipo de configuración.

Cómo usar LEAP

SCRUM Master

Explique al alumno el rol de SCRUM Master. El SM a menudo se considera un entrenador para el equipo y hace todo lo posible para ayudar al equipo a desempeñarse en su nivel más alto. Es responsable de asegurar que todos los miembros del Equipo SCRUM entiendan los objetivos, el alcance y el dominio del producto lo mejor posible.

Al comenzar el juego, se le presentará al estudiante la información del Product Owner, que comunicará las demandas



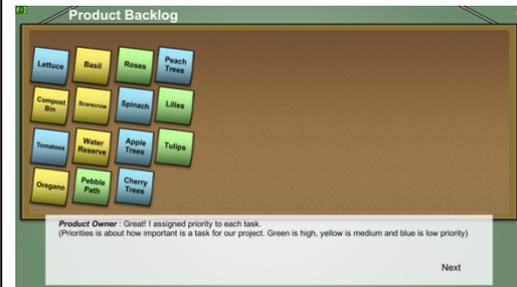
del cliente.

Después de terminar con la sesión informativa, el propietario del producto presentará el grupo de ideas.

Después, el jugador será responsable de seleccionar las 15 tareas que estarán en los sprints.

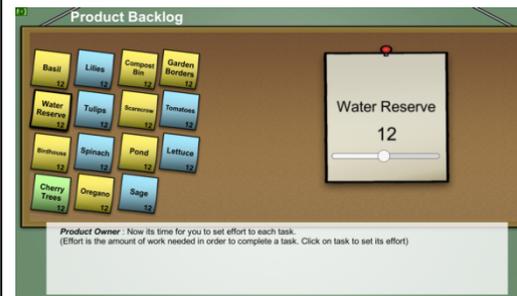
Explique a los alumnos que solo pueden seleccionar 15 tareas.

Después de hacer clic en el botón siguiente, se le presentarán al estudiante las 15 tareas que eligió en forma de posts-it. Entonces, el Product Owner asignará las prioridades basadas en nuestra lista predefinida.



El siguiente deber del estudiante como SCRUM Master es definir los esfuerzos. Aclare que haciendo clic en una tarea aparecerá un deslizador y el jugador puede ajustar el esfuerzo para la tarea seleccionada.

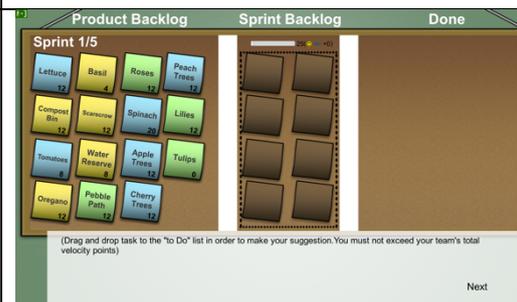
Después de cambiar las prioridades de 5 tareas, aparecerá el botón "Siguiente". Explique que el alumno debe cambiar y experimentar con los esfuerzos de cada tarea y solo debe hacer clic en el botón "Siguiente" cuando confía en sus elecciones.



Otro deber de SM es sugerir al equipo qué hacer en el próximo sprint. Explique que esta tarea se completa arrastrando un post-it al área marcada por las líneas punteadas.

Debajo del título "sprint backlog", el jugador puede ver una barra horizontal y un número, junto con algunos iconos. Explique que esto representa los puntos de esfuerzo disponibles para este sprints y los puntos de bonificación adquiridos de los sprints anteriores:

- Lista de sprint backlog vacía
- Barra verde: suma de los esfuerzos menores o iguales a 10



- Barra amarilla: suma de los esfuerzos más de 10 y menos 20
- Barra roja: suma de los esfuerzos mayores o iguales a 20

Por lo tanto, el sprint backlog funciona como una recomendación para el equipo de SCRUM para qué tareas elegir.

El estudiante también puede dejar el sprint backlog vacío, pero le costará puntos, porque deja al equipo sin una pista sobre lo que es importante y dónde deben concentrarse.

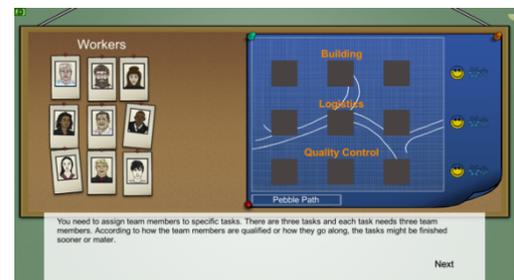
Como SCRUM Master, el estudiante tendrá control total sobre el tiempo de sprint. Explique que el objetivo es maximizar la cooperación entre los miembros del equipo y las tareas a las que se asignarán. Explique que cada tarea consta de 3 subtareas y cada una de ellas necesita 3 trabajadores, por lo que se puede completar.

Por lo tanto, el jugador se presentará con los trabajadores de su equipo, cada uno con diferentes características y habilidades que puede ver al pasar sobre ellos. Explica las diferentes habilidades. (Hay 6 habilidades diferentes que se asignan a cada trabajador al azar cada vez que el jugador comienza un juego nuevo).

El estudiante puede asignar un trabajador a una subtarea simplemente arrastrando y soltando su imagen a las casillas negras en el centro.

Cada una de las subtareas muestra un icono de cara sonriente y un ícono de engranaje. Explique que el primero representa cómo cooperan los miembros del equipo que el estudiante asignó a esa subtarea y el engranaje de su capacidad total para realizarlo. Hay 3 estados en ambos:

Cara sonriente: Completamente completo: los miembros del equipo se gustan unos a otros; Medio lleno - Este es el estado normal, los miembros del equipo tienen una relación promedio



entre sí; Vacío: la cooperación entre los miembros del equipo no es buena y debe evitarse

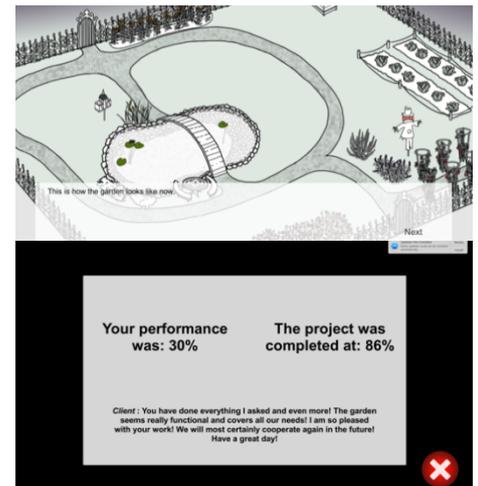
Engranaje: Completamente completo: las habilidades de los trabajadores les permiten realizar un trabajo extraordinario en esta subtarea; Medio lleno - Este es el estado normal; la subtarea se completará de manera promedio; Vacío: el resultado final se verá más como un desastre. Debes evitar esto.

Después de terminar con la tarea actual, el estudiante puede presionar el botón "Siguiete" para pasar al siguiente.

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

Explique al alumno la calificación del SCRUM Master.

- 5 puntos por cada tarea que sugieran al equipo SCRUM según lo recomendado por el Product Owner.
- 5 puntos son recompensados si una tarea recomendada es obligatoria (independientemente de si fue requerida por el Cliente y el Product Owner).
- 10 puntos son recompensados por cada tarea obligatoria realizada por el equipo. Finalmente, los últimos puntos se dan a partir de la desviación que el jugador tiene al asignar esfuerzos a las tareas. El esfuerzo asignado se compara con el esfuerzo real de la tarea (siempre constante y oculto para el jugador) y la diferencia se suma a la desviación.



Colaboración de Clase

Preguntas para estimular la discusión en el aula:

- ¿SCRUM hace que sea más fácil numerar el esfuerzo que requiere cada idea, en lugar de permitir que cada instalación tenga el mismo número que representa el esfuerzo?

- ¿Debería el jugador obedecer lo que los Clientes demandan y cambiar la próxima lista de tareas pendientes?
 - ¿El proceso SCRUM mejora esta situación específica de ingeniería agrícola / urbana y cómo?
 - ¿Cuáles son las ventajas de usar el proceso SCRUM y ser un SCRUM Master?
-

Evaluación

Haga que los estudiantes jueguen y evalúen el proceso de SCRUM. Haga que creen equipos de tres personas y permita que cada persona elija solo el papel del SM. acuerde quién elegirá las instalaciones que desee, quién implementará algunos de los deseos del Cliente y quién elegirá de manera exclusiva 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 ganados y el acuerdo de implementar lo que el cliente exige todos los días.

Materiales auxiliares

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

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

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