

Ser un Miembro del Equipo

Objetivo de Aprendizaje

El objetivo de esta actividad de aprendizaje es hacer que los estudiantes apliquen el concepto SCRUM de primera mano al desempeñar el papel de un miembro del equipo en un proceso de desarrollo y ser evaluado por él.

Objetivos de Aprendizaje y Resultado

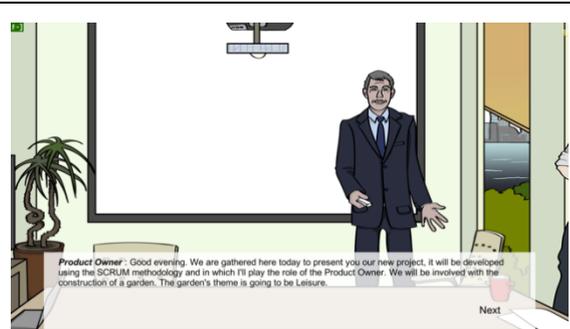
Después de jugar este escenario, los estudiantes podrán:

- Conocer el rol específico de un Miembro del Equipo en el concepto SCRUM.
- Reconocer todos los desafíos que enfrenta un Miembro del Equipo y cómo complementan las otras posiciones en una administración de SCRUM.
- Prepararse para desempeñar el papel de un Miembro del Equipo en cualquier tipo de configuración.

Cómo usar LEAP

EQUIPO SCRUM

Explicar el rol del Equipo SCRUM. El Equipo de SCRUM es responsable de entregar incrementos de producto potencialmente enviados cada sprint (el objetivo de sprint). Aunque habrá varias disciplinas representadas en el equipo, sus miembros se denominan



genéricamente desarrolladores. Aclare que el equipo de desarrollo en SCRUM se autoorganiza, aunque puede haber interacción con otros roles fuera del equipo.

Al comenzar el juego, se le presentará al estudiante la información del Product Owner, comunicando las demandas del cliente.

Después de terminar con la sesión informativa, el Product Owner presentará el grupo de ideas. Esta es la lista de edificios/tareas que el proyecto actual, dependiendo del escenario, tendrá.

Explique que, como Equipo SCRUM, el alumno será responsable de seleccionar las 15 tareas que estarán en los sprints.

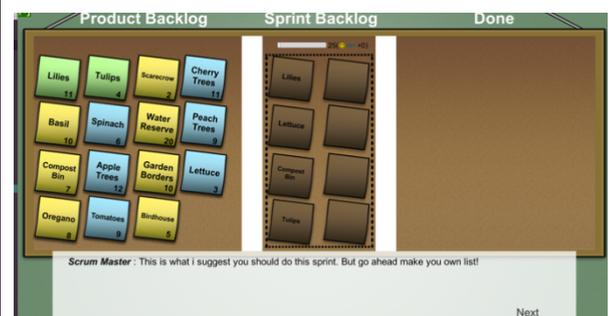
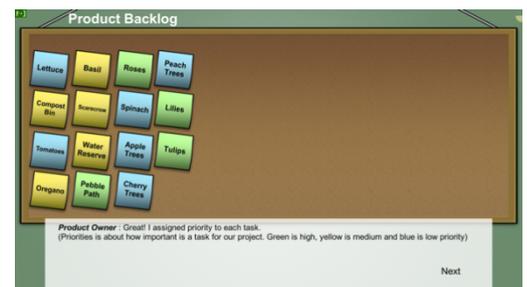
No puede seleccionar más de 15 tareas y el botón "Siguiete" aparecerá solo cuando tenga 15 tareas seleccionadas.

Después de hacer clic en el botón siguiente, se le presentarán al jugador las 15 tareas que eligió en forma de posts-it. Luego, el Product Owner asignará las prioridades según la lista predefinida.

El SCRUM Master establecerá los esfuerzos de acuerdo con la lista predefinida del equipo.

Explique que, antes de comenzar un nuevo Sprint, el SCRUM Master presentará al equipo su recomendación para las tareas que el equipo debe elegir. Depende del estudiante si va a seguir sus instrucciones o no.

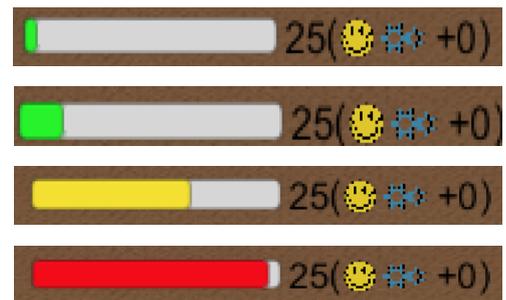
El estudiante será completamente responsable de las tareas que se realizarán en el próximo sprint. Al



arrastrar y soltar las notas de post-it desde el lado izquierdo hacia el lado en el medio, el estudiante llena la lista de sprint backlog.

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 esta primavera y los puntos de bonificación adquiridos de los sprints anteriores.:

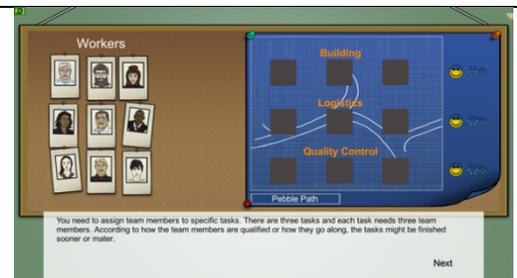
- Lista de sprint backlog vacía
- Barra verde: suma de los esfuerzos menores o iguales a 10
- Barra amarilla: suma de los esfuerzos más de 10 y menos 20
- Barra roja: suma de los esfuerzos mayores o iguales a 20



Explique que, como miembro del Equipo SCRUM, el estudiante tiene control total sobre el tiempo de sprint. El objetivo es maximizar la cooperación entre colegas y las tareas que se asignarán. Cada tarea consta de 3 subtareas y cada una de ellas necesita 3 trabajadores para que pueda completarse.

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 ellos; 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.

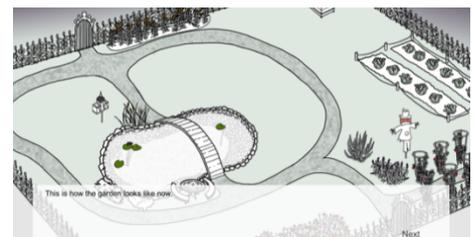
Después de terminar con la tarea actual, el estudiante puede presionar el botón "Siguiente" para pasar al siguiente.



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

Explicar el sistema de calificación para el rol del Equipo SCRUM:

Para cada tarea que el cliente solicitó y el Equipo terminó, el jugador obtiene 5 puntos. Luego, por cada tarea obligatoria que se mantuvo en el atraso durante la selección inicial, el jugador obtiene 10 puntos y por



cada tarea de Alta Prioridad (asignada por el Product Owner) el jugador obtiene 10 puntos más.



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 ingeniería agrícola/urbana y cómo?
- ¿Cuáles son las ventajas de usar el proceso SCRUM y ser Product Owner?

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 la instalación que desee, quién implementará algunos de los deseos del cliente y quién elegirá realmente 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/>