

SoftwareRoom

Elementos disponibles:

- Pizarra
- Ventanas y cortinas
- Mesas y sillas
- Proyector
- Candado normal
- Sobre
- Proyector y ordenador de clase

Elementos que necesitamos:

- Inscripción desde la web. 3 – 5 miembros. 40 min. La inscripción no asegura que queden plazas.
- Tablón fuera para apuntar los tiempos.
- Manifiesto ágil
- Libros biblioteca
- Tablero scrum de corcho
- Altavoces música ambiente
- Tablet/Movil
 - Comentar al otro grupo de hacer una app, que cada 10 min permita pedir una pista y responder a través de ella.
- Corchos enfrente del salón de actos.
- Ordenador de la biblioteca
- Acetatos
- Algo para apuntar
- Tinta invisible con linterna
- Cartulina
- Currículums trabajadores PGS
- Rotuladores indelebles (para acetato)
- Caja
- Web local
- Audio morse
- Post-its
- Teléfono de mentira y Tablet
- Disfraz guarda: Sombrero, gafas de sol, ropa oscura.
- .pdf con los contactos
- Hacer cuadrados con roles y su explicación
- Lista de requisitos y no requisitos

Diseño:

- Crear un logo para el scape room.
 - Llamado: SoftwareRoom.
 - Sugerencia: un ordenador con las letras SR dentro.

- Cartel publicitario del scape room

Manualidades:

- 1 Tarjeta de acreditación de jefe: una foto de un jefe de una empresa, tipo la tarjeta de la universidad.
- 1 Photocall en el que aparece el logo repetido como un patrón.
- Hacer 5 “disfraces”, que consisten en gafas exageradas, corbata con elástico... Goma eva.
- Hacer paredes con cartón

Recursos:

Poner en la pizarra: “Trabaja en equipo, comunícate”.

Normas:

- No se puede usar el móvil.
- Cada objeto solamente se usa una vez. Menos el ordenador.
- El ordenador del profesor no se toca.

Cosas por probar:

- Ordenador de la biblioteca, hacer que localhost apunte a otra web

Contexto:

Ya eres ingeniero del Software, vas a entrar en una empresa en la que tienes que solucionar varios problemas que se solucionaron en parte gracias a la Ingeniería del software. Se han quedado encerrados, el jefe va a volver dentro de 40 minutos, tenéis que salir de ahí antes de que llegue. Para ello, debéis conseguir el número y llamar al guardia de la empresa. Hay que decir que tienen que terminar todas las tareas (*Importante para la prueba de SCRUM*).

Pasos:

Se le da la URL en papel con un sobre, un boli y un papel.

Para comenzar, la pantalla del ordenador estará encendida y se verá una web que tiene:

- Una foto de la conferencia donde se acuñó el término de la Ingeniería del Software
- Una frase: ¿Dónde fue?
- Un campo para meter una contraseña

La contraseña es “alemania”, y la URL sería: conferencia-alemania.com

Aparece una página con un fondo lleno de “9”, y un cuadrado que diga: “El lenguaje de más bajo nivel del Software es el binario”, así como una explicación sobre como traducir a binario.

Al conseguir la clave, tendremos una caja que se abrirá con dicha clave y que contiene una llave y la siguiente pista que es un acetato de un mapa de los trabajadores de la empresa.

La otra parte del mapa estará escondida entre la ventana y las cortinas.

Esta llave abre un diario secreto. En este diario está escrito el manifiesto ágil, poniendo por ejemplo letras en mayúsculas o palabras subrayadas, que nos conducen a un título de uno de los libros que tengamos. Al final de este, colocamos: "Gracias al manifiesto ágil, hemos ganado un X% de productividad en esta empresa". Donde X es la página del libro.

Es necesario que haya muchos libros para que esta prueba tenga sentido.

La página del libro contiene una URL al audio del ordenador. Por otra parte, en la pared se cuelga una cartulina con la traducción de morse a cada una de las letras **con tinta invisible**. Al acceder a la URL que hemos encontrado en el libro escuchamos los pitidos. Además, en la cartulina con tinta visible se pondría "Escucha lo que no ves". La palabra para traducir es "pizarra"

Cuando nos acerquemos a la pizarra, se busca una tarjeta de acreditación. El responsable del scape room, es el guardia de seguridad del despacho del jefe y sólo dejará que se entre ahí, si se le entrega dicha acreditación. Esta acreditación debe rellenarse con un código que viene escrito en el libro.

Podemos tener por otra parte documentación sobre currículos de los trabajadores. (usar los que se crearon para PSG).

En la otra sala tendríamos el tablero del Scrum (con una descripción) y la Tablet.

En el tablero de Scrum, estarían todas las tareas finalizadas menos dos de ellas. Cada tarea tiene una descripción y el nombre de la persona que la está realizando.

Al realizar las dos tareas encontraras una URL.

Las tareas son:

- Saber diferenciar los roles. Roles → Descripción. Con papeles recortados unirlos.
- Saber identificar qué es un requisito y qué no.

Esa URL muestra un patrón de colores con JS para desbloquear la Tablet que también estará en el despacho del jefe. Al desbloquearla aparecerá un .pdf que pone contactos. Al buscar en los contactos aparecerá el móvil del guardia al que deben llamar.

Imprimir

