

Elementos disponibles:

- Pizarra
- Ordenador
- Dos salas?
- Ventanas y cortinas
- Mesas y sillas
- Proyector
- Candado de la moto
- Candado normal
- Libros

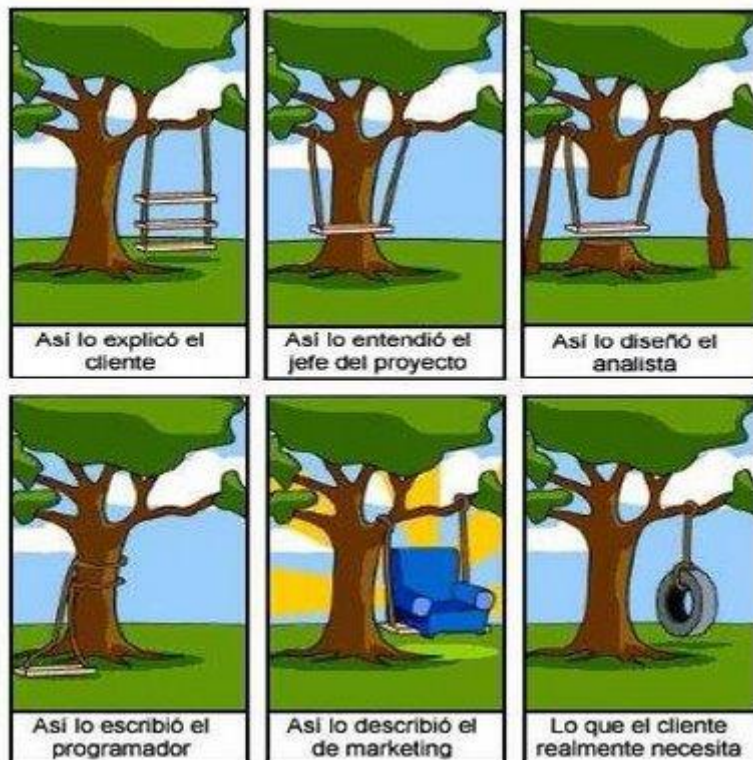
Jugar con:

- Código morse

Elementos que necesitamos:

- Inscripción desde la web
- Tablón fuera para apuntar los tiempos
- Manifiesto ágil
- walkie talkie
- Cámara?
- Tablero scrum con post-it?
- Altavoces música ambiente
- 

Recursos:



Decorar con frases del estilo: Trabaja en equipo, comunícate.

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. El jefe se va a ir y os va a dejar trabajando con el equipo de la empresa. Cuando terminéis, le dais un toque al móvil y revisará cómo os habéis desenvuelto en este primer día de trabajo.

Pasos:

El comienzo debe ser buscar donde se acuñó el término (País). Será la contraseña para el ordenador. Poner encima una fotografía de la conferencia. Y una frase que sea: Inicios del Software.

En el ordenador debe haber una cuenta atrás y un reloj, el reloj, a los 10 minutos comenzará a ir mal, debido a la crisis del Software. Efecto 2000. Al arreglar esto, se nos da una clave, de un candado que vaya por dígitos. Ahí vamos a ir guardando todas las demás llaves físicas pues es muy complicado esconderlas por la clase sin que sean encontradas.

En el ordenador podemos meter código binario o código morse.

Tener el manifiesto ágil y a partir de ahí, sacar una conclusión sobre donde debemos buscar en uno de los libros (Llevamos bastantes para ver el problema de la gran cantidad de documentación). Se pueden meter todos en un baúl.

Mapa de una oficina (con diferentes ordenadores) que en realidad es la clase, muestra una mesa donde hay algo.

Tablero Scrum con post-its que diga quién debe hacer algo. Quedan tres por acabar. Nos dice el nombre que junto con el mapa sacaremos la pista.

El jefe se va, en su mesa ha dejado su Tablet, nos ha pedido que le echemos un vistazo, pero tiene una contraseña. En una web sencilla, con JS, hacemos el patrón con un código de colores.