| **Instrucciones** |
| --- |

* + **30** **seg** - Ir a la sala de reunión.
  + **2 min** - Leer la ficha y asignar los roles.
  + **3 min** - Comenzar el juego de roles de acuerdo con el escenario y las descripciones de los personajes.
  + **1 min** - Proporcionar retroalimentación al Desarrollador Java Junior.
  + **4 min** - Cambiar de roles, repetir el juego de roles y brindar retroalimentación.
  + **4 min** - Cambiar de roles, repetir el juego de roles y brindar retroalimentación.

| **Revisión de los puntos clave** |
| --- |

* Aplicar una mentalidad de orientación al futuro significa que trato de anticipar y considerar las necesidades de los demás en la planificación para el futuro.
* Es necesario planear cómo alcanzaré mis objetivos, basado en los hechos que ocurren en el presente que impactan mis objetivos futuros.
* Al gestionar mi tiempo, debo planear mi trabajo, enumerar mis tareas, asignar tiempo a cada tarea, priorizar las tareas, y escribir una planificación para mi trabajo.
* Scrum es una estructura que permite a los equipos estar actualizados sobre los avances diarios en el desarrollo de software, aplicaciones y otros proyectos.
* Un equipo de Scrum incluye distintos roles para asegurar que el proceso para crear un producto sea eficiente y eficaz. Estos roles son:
  + Administrator: Responsable de crear el proyecto y administrar los flujos de trabajo
  + Product Owner: Responsable de dar prioridad a todas las tareas en el “backlog.” Trabaja con el equipo para estimar el tiempo para cada tarea.
  + Scrum Master: Responsable de mantener al día las operaciones diarias del equipo. El Scrum Master trabaja con el Product Owner y el equipo para acordar un compromiso de sprint y ayudar al equipo a cumplir sus objetivos.
  + Equipo/Desarrolladores: Cada día, los desarrolladores tienen que tomar decisiones que afectan el futuro de un producto. Utilizando Scrum, los desarrolladores pueden explorar fácilmente el backlog del producto, que se actualiza constantemente según la visión del equipo en general. Conocer el futuro del producto facilita la toma de decisiones en la arquitectura del proyecto.

| **Juego de Roles** |
| --- |

* **La situación**: Tu equipo está en el proceso de crear una aplicación para un cliente y está a punto de comenzar un nuevo sprint. Apenas hayan terminado de revisar el Scrum backlog con todo el equipo, cada quien va a sus computadoras para comenzar a trabajar. Este juego de roles debe comenzar con Andrea llamando a la puerta del Scrum Master para discutir un problema con la línea de tiempo.
* **Andrea Morales (Desarrolladora Java Junior)**: Eres una Desarrolladora Java Junior en una firma internacional. Tu equipo está en el proceso de crear una aplicación para un cliente, y está a punto de comenzar un nuevo sprint. Antes de comenzar, tenías que revisar la línea de tiempo para el proyecto, con el fin de asegurar que la carga de trabajo que te fue asignada sea manejable. Notaste que el Scrum Master del proyecto te asignó 40 horas al proyecto. Sin embargo, tienes que dedicar 20 horas a otro proyecto. Asumes que el Scrum Master simplemente no ha hablado con tu jefe directo. En este juego de roles, debes identificar el problema en la línea del tiempo del proyecto, y usar una mentalidad de orientación hacia el futuro y la habilidad de gestión de tiempo para explicarle tu punto de vista al Scrum Master.
* **Scrum Master:** Eres Scrum Master por primera vez y estás ansioso por asegurar que el proceso se ejecute sin problemas. Eres responsable de establecer los plazos, asignar tareas a los desarrolladores y mantener las operaciones diarias del equipo al día. Este sprint es particularmente importante, y has pedido permiso de varios jefes para que los desarrolladores trabajen horas extras para cumplir los objetivos. Estás por comenzar a trabajar cuando una desarrolladora, Andrea, toca la puerta de tu oficina.
* **Observador:** Observar si el Desarrollador Java Junior demuestra una mentalidad de orientación hacia el futuro en su conversación con el Scrum Master, y que aplique los puntos clave de este juego de roles. Además, observar si el desarrollador y el Scrum Master aplican la habilidad de gestión de tiempo en este escenario.

| **Puntos de retroalimentación**   * ¿Cómo demostró Andrea una mentalidad de orientación a futuro en su conversación con el Scrum Master? * ¿Por qué era necesario aplicar la habilidad de gestión de tiempo en este escenario? ¿Quién lo demostró más, Andrea o el Scrum Master? ¿Por qué? * ¿Qué debe hacer diferente el Desarrollador Java Junior en el futuro para equilibrar mejor sus prioridades? |
| --- |