

Dinámica Nº 1: Valores y Categorías de Responsabilidades en SCRUM

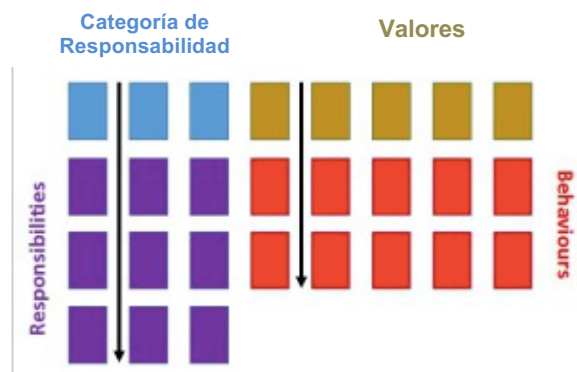
Objetivo: aprender las categorías de responsabilidades y valores de SCRUM, asociando a cada uno de ellos sus responsabilidades y comportamientos, respectivamente.

Materiales que cada grupo deberá llevar para el desarrollo del juego en la clase:

- 27 tarjetas o post-it para escribir los roles (3), las responsabilidades (9), los valores (5) y los comportamientos (5).
- Un marcador.
- Un afiche

Resumen

A través de esta dinámica se hará una correspondencia entre los roles y valores de SCRUM, con sus responsabilidades y comportamientos, respectivamente. Para ello se dispondrán de 4 grupos de tarjetas o post-it. El objetivo es distribuir las tarjetas de responsabilidades debajo de las tarjetas de roles. Luego hacer lo mismo para las tarjetas de valores con las tarjetas de comportamiento. El afiche debería quedar de la siguiente forma:



Preparación: dividir el área de trabajo en cuatro secciones, dos verticales y dos horizontales (como en la figura) y etiquetarlas con lo siguiente: **Categorías de Responsabilidades (Roles), Responsabilidades, Valores y Comportamiento.**

Escribir en las tarjetas lo siguiente:

- Categorías de Responsabilidades (Roles):
 - Scrum Master
 - Product Owner
 - Developers
- Responsabilidades
 - Tomar decisiones sobre lo que hará el producto
 - Priorizar el Product Backlog
 - Remover impedimentos, conflictos y facilitar las reuniones
 - Decidir qué herramientas y técnicas se usarán, y qué personas trabajarán en cada tarea
 - Tener autoridad sobre cómo se hace el trabajo

- Proteger al equipo de las distracciones y colaborar para que logren el objetivo de cada Sprint
- Implementar los descubrimientos resultantes de las Retrospectivas
- Trabajar cerca de los Stakeholders
- Colaborar con el equipo para que logre su máximo potencial

- Valores

- Compromiso
- Concentración (Foco)
- Apertura
- Respeto
- Coraje

- Comportamientos

- Tener claras las categorías de responsabilidades (roles) y objetivos para cada categoría de responsabilidad.
- Hacer pocas cosas a la vez
- Confiar en el proceso de Scrum para guiar el trabajo a cumplir para satisfacer los requerimientos del producto.
- Aceptar a las diferentes personas que conforman un equipo. Cada uno tiene sus propios antecedentes y experiencias.
- No tener miedo para resolver problemas.
- Compartir el conocimiento. Ser interdisciplinario.
- Crear un ritmo de trabajo sincronizado y constante a medida que el proyecto avanza.
- Estar presente en las reuniones
- Estar dispuesto a fijar metas reales y cumplirlas
- Ser abierto en el trabajo, el progreso, el aprendizaje, y los problemas

Instrucciones

- Cada equipo tendrá hasta 20 minutos para área de trabajo y distribuir las tarjetas. Cada equipo tendrá autonomía para organizarse y debatir cómo realizarán la distribución.
- El docente verá que cada grupo distribuya correctamente las tarjetas.
- El primer grupo en terminar será el ganador.
- Una vez que hayan finalizado la discusión podrán comparar su resultado con otros equipos de trabajo de la clase

Dinámica Nº 2: Categorías de Responsabilidades (Roles) y Responsabilidades de SCRUM

Objetivo: aprender las diferentes categorías de responsabilidades de SCRUM con sus respectivas responsabilidades. Conocer las responsabilidades compartidas en el equipo Scrum y discutir la importancia o incumbencia de cada responsabilidad según que corresponda.

Resumen: este juego permitirá facilitar los conceptos de las categorías de responsabilidades (roles) y de las responsabilidades en SCRUM. Una vez que las tarjetas estén preparadas, se podrá repetir este juego varias veces para reforzar el objetivo de forma más rápida, sin tener que hacer la configuración previa de las tarjetas.

Preparación: dividir el área de trabajo en tres secciones iguales y etiquetarlas con lo siguiente: **Developers, Scrum Master, Product Owner.**

Responsabilidades para escribir en las tarjetas:

- Asistir a la Sprint Retrospective
- Asistir a la Sprint Review
- Asistir a la Sprint Planning
- Asistir a la Daily Meeting
- Asistir Refinamiento del Product Backlog
- Facilitar eventos SCRUM
- Asegurar que se siguen las reglas SCRUM
- Resolver Impedimentos organizacionales
- Dar coaching al equipo
- Hacer seguimiento de progreso del Sprint
- Mejorar el proceso
- Construir
- Integrar el Software
- Probar
- Resolver Impedimentos técnicos
- Diseñar
- Desplegar (Instalar)
- Mejorar Prácticas técnicas
- Asegurar Calidad adhiriéndose a una definición de hecho.
- Hablar con los involucrados
- Priorizar el Product Backlog
- Hacer el Product Backlog visible para todos
- Hacer seguimiento de progreso del Release
- Crear Ítems del Product Backlog
- Comunicar explícitamente el Objetivo del Producto

Reglas:

- Prepara el espacio de trabajo con las secciones para cada rol.
- Tomar 10 minutos para pensar acerca de cuál tarjeta creen que corresponde con cuál rol. Luego colocar cada tarjeta en forma de pila inmediatamente debajo del nombre del rol distinguiendo de alguna forma las que son obligatorias de las que son opcionales.
- Después de colocar las tarjetas, tomar 5 minutos para debatir acerca de la distribución final de las tarjetas.
- El docente verá que cada grupo distribuya correctamente las tarjetas.
- El primer grupo en terminar será el ganador.
- Una vez que hayan finalizado la discusión podrán comparar su resultado con otros equipos de trabajo de la clase.

Dinámica Nº 3: Roles y Responsabilidades de SCRUM

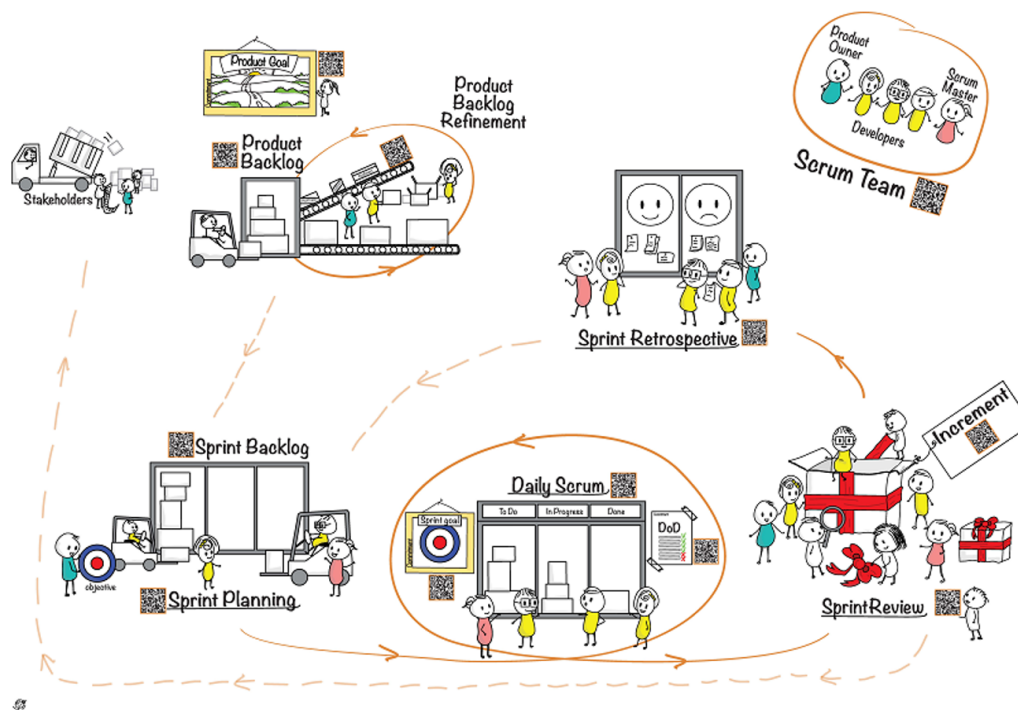
Objetivo: internalizar el conocimiento sobre el framework Scrum, organizando categorías de responsabilidades (roles), ceremonias y artefactos con sus definiciones y timebox según lo propone Scrum 2020.

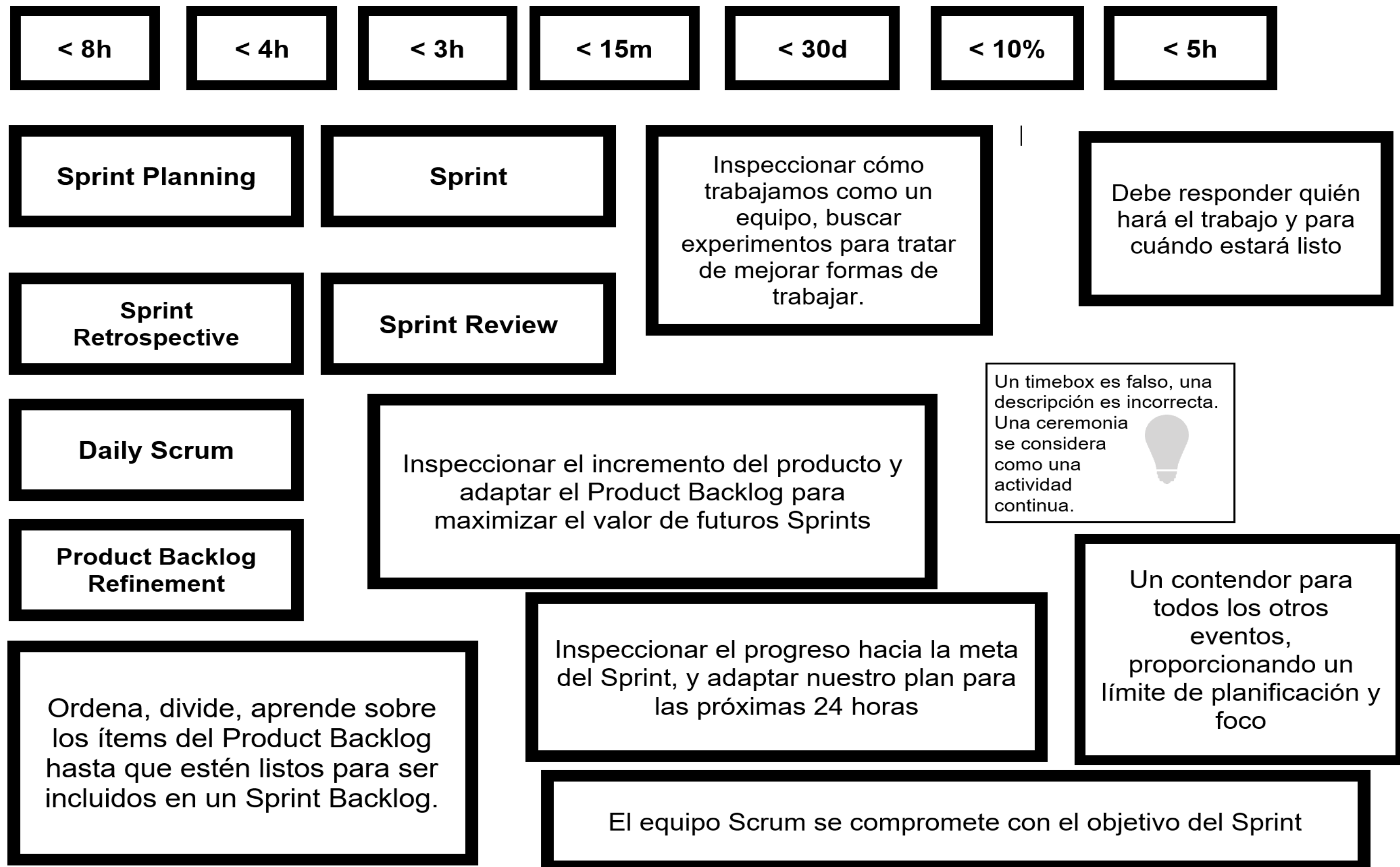
Resumen: esta dinámica permitirá afianzar los conocimientos sobre el framework, se presentarán los elementos que conforman el framework para que cada equipo lo estructure. Tener en cuenta que un timebox es falso, una descripción es incorrecta. Un evento es considerado una actividad continua.

Instrucciones:

- Poner las ceremonias en el orden que deben aparecer durante un Sprint.
- Dibujar flechas para indicar el flujo que deben seguir cada una de las ceremonias.
- Colocar las descripciones/objetivo debajo de cada ceremonia.
- Asociar el timebox a cada ceremonia
- Explicar los roles que deben asistir a cada ceremonia y justificar.

Framework de Referencia







Developers

1-Asistir a la Sprint Retrospective

2. Asistir a la Sprint Review

3. Asistir a la Sprint Planning

4. Asistir a la Daily Meeting

5. Asistir Refinamiento del Product Backlog

11 Mejorar el proceso

12 Construir

13 Integrar el Software

14 Probar

15 Resolver Impedimentos técnicos

16 Diseñar

17 Desplegar (Instalar)

18 Mejorar Prácticas técnicas

19 Asegurar Calidad adhiriéndose a una definición de hecho.

Scrum Master

1-Asistir a la Sprint Retrospective

2. Asistir a la Sprint Review

3. Asistir a la Sprint Planning

6. Facilitar eventos SCRUM

7 Asegurar que se siguen las reglas SCRUM

8 Resolver Impedimentos organizacionales

9 Dar coaching al equipo

10 Hacer seguimiento de progreso del Sprint

11 Mejorar el proceso

Product Owner

1-Asistir a la Sprint Retrospective

2. Asistir a la Sprint Review

3. Asistir a la Sprint Planning

5. Asistir Refinamiento del Product Backlog

11 Mejorar el proceso

20 Hablar con los involucrados

21 Priorizar el Product Backlog

22 Hacer el Product Backlog visible para todos

24 Crear ítems del Product Backlog

25 Comunicar explícitamente el Objetivo del Producto

23 Hacer seguimiento de progreso del Release

