

# Simulación Scrumban

## Tarjeta de referencia

### Elementos del juego



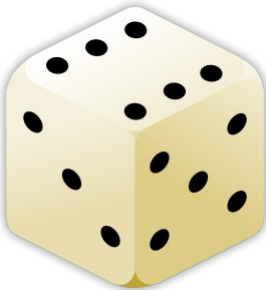
#### Peones de los miembros del equipo

Cada miembro del equipo recibe 3 peones. Cada vez un miembro empieza una actividad, tiene que poner un peón encima de la tarjeta para indicar que está haciendo una actividad. La cantidad de peones está limitada – 3 peones – para limitar el trabajo en curso de cada miembro del equipo:



#### Peón “elemento bloqueado”

Los miembros del equipo no pueden usar los peones rojos porque están reservados para indicar que una tarjeta – de la lista de producto o trabajo no planeado – está bloqueado (ver más en “evolución del conocimiento”).



#### Evolución del conocimiento

Al final de su trabajo cada miembro del equipo tiene que tirar el dado normal.

Qué hacer depende del valor:

1. Añade 1 unidad de trabajo a la última actividad que hiciste
2. Nada – suerte
3. Nada – suerte
4. Toma una tarjeta de eventos y haz lo que está indicado
5. Bloquea la última tarjeta en qué has trabajado
6. Desbloquea cualquiera tarjeta bloqueada



#### Trabajo no planeado

Al final de día, después del trabajo de cada miembro del equipo, alguien del equipo tiene que tirar el dado especial.

Qué hacer depende del valor:

0. Nada
1. Toma una tarjeta de trabajo no planeado
2. Toma dos tarjetas de trabajo no planeado

# Tarjetas de la simulación

Lista de producto			
Val. negocio	<b>150</b>	MoSCoW	<b>Must</b>
Preparar	<b>3</b>	○○○○○○○○○○	
Ejecutar	<b>4</b>	○○○○○○○○○○	
Validar	<b>2</b>	○○○○○○○○○○	
Planeado			
En curso		T. entrega	
Terminado		T. ciclo	

## Elementos de la lista de producto

Es la columna vertebral de la simulación. Tu equipo quiere crear lo más valor posible. Tarjetas tienen un valor MoSCoW, valor de negocio y la estimación inicial del trabajo para cada actividad.

La primera cosa el dueño de producto hace, es priorisar la liste de producto, según sus necesidades.

Finalizar una actividad significa marcar los puntos, según la estimación.

Para calcular tiempo de ciclo y el tiempo de entrega, se puede apuntar cuando una tarjeta está planeado, el trabajo está empezado y terminado.

Creación de valor = valor de negocio x valor MoSCoW:

- Must have: valor de negocio x 2
- Should have: valor de negocio x 1
- Could have: valor de negocio x 0,5
- Won't have: valor de negocio = 0

## Trabajo no planeado

La tarjeta es similar a las tarjetas de la lista se producto, pero no tienen un valor de negocio y tampoco tienen un valor MoSCoW. En lugar tienen una prioridad.

Salvo para las tarjetas de alta prioridad, el dueño de producto decide qué hacer:

- ejecutar inmediatamente
- planear en la próxima iteración
- dejar reportado

Trabajo no planeado			
Prioridad	<b>Alta</b>		
Investigar	<b>1</b>	○○○○○○○○○○	
Ejecutar	<b>2</b>	○○○○○○○○○○	
Validar	<b>2</b>	○○○○○○○○○○	
Reportado			
En curso		T. entrega	
Terminado		T. ciclo	

Como los elementos de la lista de producto, las actividades tienen una estimación de trabajo y también se puede calcular tiempo de ciclo y el tiempo de entrega.

Hay que calcular una pena para cada día que un trabajo no planeado no está terminado:

- -1 para trabajo de prioridad baja
- -10 para trabajo de prioridad media
- -50 para trabajo de prioridad alta

## Event

Eventos son cosas que ocurren y que tienen una influencia en tu trabajo, o al nivel de la capacidad o al nivel de la prioridad. Puede ser un impacto positivo o negativo.

Eventos siempre describen:

- ¿Qué ocurrió?
- ¿Cuál es el impacto?

El equipo tiene que actuar como indicado en el impacto.

Evento
Estás enfermo.
Tienes que quedarte en casa el resto de la semana.