

Juego N° 2: Roles y Responsabilidades de SCRUM

Objetivo: aprender los diferentes roles de SCRUM con sus respectivas responsabilidades. Conocer las responsabilidades compartidas entre los diferentes roles y discutir la importancia o incumbencia de cada una según el rol que corresponda.

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

- Tarjetas o Post-it para escribir las responsabilidades.
- Un marcador.
- Dos afiches por equipo.

Resumen: este juego permitirá facilitar los conceptos de los roles y 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 afiche en tres secciones iguales y etiquetarlas con lo siguiente: Team, Scrum Master, Product Owner. Se podrá luego re-utilizar cada sección del afiche en otras instancias del juego.

Responsabilidades a 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 Backlog (Grooming)
- 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
- Hablar con los involucrados
- Priorizar el Product Backlog
- Hacer el Product Backlog visible para todos
- Hacer seguimiento de progreso del Release
- Crear Items del Product Backlog

Reglas:

- Prepara el afiche 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.
- Después de colocar las tarjetas, tomar 5 minutos para debatir acerca de la distribución final de las tarjetas.
- Una vez que hayan finalizado la discusión podrán comparar su resultado con otros equipos de trabajo de la clase.