

Simulando SCRUM

Ejercicio para experimentar el marco de trabajo de SCRUM

(Idea original: “Applying Scrum” de Christiane Gresse von Wangenheim, Universidade Federal de Santa Catarina – adaptado para uso en ambiente remoto)

INSTRUCCIONES

- Los estudiantes se integrarán en equipos de entre 4 a 3 integrantes.
- El equipo ejecutará dos iteraciones (sprint) para producir resultados para un proyecto simulado.
- El equipo ganador será el que logre el mayor puntaje de ganancias y el mayor número de puntos de satisfacción.
- Para cada iteración se seguirá un esquema de pasos con tiempo delimitado que buscarán simular el flujo de trabajo de SCRUM

Pasos de cada iteración a ejecutar

(deberá tomarse el tiempo para cumplir con las delimitaciones indicadas a continuación)

Pasos	Tiempo a usar
1. Estimación de puntos de complejidad para las historias de usuario	5 minutos
2. Reunión de planificación del Sprint	5 minutos
3.1 Reunión de inicio	2 minutos
3.2 Ejecución del primer período (simulando primer día)	3 minutos
3.3 Reunión diaria de SCRUM para el primer período	2 minutos
3.4 Ejecución del segundo período (simulando segundo día)	3 minutos
3.5 Reunión diaria de SCRUM para el segundo período	2 minutos
3.6 Ejecución del tercer período (simulando tercer día)	3 minutos
4. Reunión de revisión del sprint	3 minutos
5. Liberación de resultados	2 minutos
6. Reunión de retrospectiva del sprint	3 minutos

El proyecto: Construcción de figuras Tangram para empresas de publicidad

- El proyecto es parte de una nueva iniciativa de publicidad usando figuras construidas con piezas Tangram que puedan ser utilizadas como símbolos gráficos dentro de la publicidad que las empresas de publicidad utilizan.
- La empresa DOESEVERYTHING para la que el equipo del proyecto trabaja, ha negociado varios contratos con las siguientes empresas de publicidad (clientes) quienes han dado sus solicitudes de lo que requieren.

Cliente 1: Publicidad básica diversa

Este cliente a solicitado figuras de tangram diversas pero muy básicas o sencillas de realizar. Sus requerimientos se definen en conjuntos de figuras de acuerdo a las siguientes historias de usuario. Las figuras de tangram que se pueden incluir en estos paquetes se presentan en la siguiente lámina.

ID	Historia de usuario	Ganancias	Puntos de satisfacción
E1_1	Como realizadores de publicidad diversa, requerimos el diseño de 5 figuras Tangram básicas distintas	\$ 70.00	+8
E1_2	Como realizadores de publicidad diversa, requerimos el diseño de 4 figuras Tangram básicas distintas	\$ 30.00	+6
E1_3	Como realizadores de publicidad diversa, requerimos el diseño de 3 figuras Tangram básicas distintas	\$ 20.00	+4
E1_4	Como realizadores de publicidad diversa, requerimos el diseño de 2 figuras Tangram básicas distintas	\$ 10.00	+2

Figuras tangram básicas

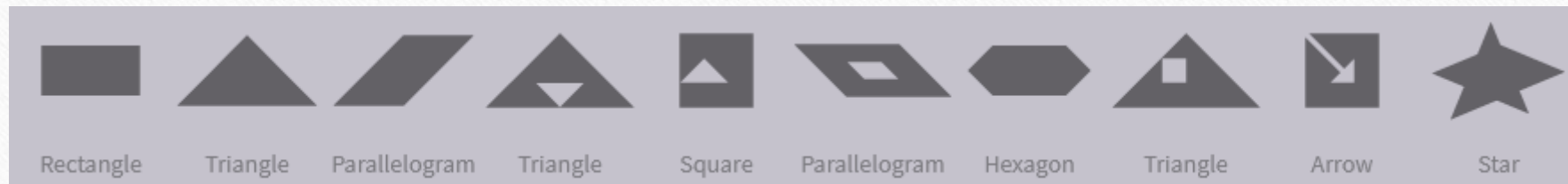


Cliente 2: Publicidad Técnica

Este cliente a solicitado figuras de tangram con formas geométricas para incluir en publicidad técnica formal. Sus requerimientos se definen en conjuntos de figuras de acuerdo a las siguientes historias de usuario. Las figuras de tangram que se pueden incluir en estos paquetes se presentan en la siguiente lámina.

ID	Historia de usuario	Ganancias	Puntos de satisfacción
E2_1	Como realizadores de publicidad técnica, requerimos el diseño de 5 figuras Tangram geométricas distintas	\$ 60.00	+2
E2_2	Como realizadores de publicidad técnica, requerimos el diseño de 4 figuras Tangram geométricas distintas	\$ 40.00	+2
E2_3	Como realizadores de publicidad técnica, requerimos el diseño de 3 figuras Tangram geométricas distintas	\$ 30.00	+1
E2_4	Como realizadores de publicidad técnica, requerimos el diseño de 2 figuras Tangram geométricas distintas	\$ 20.00	+1

Figuras tangram geométricas

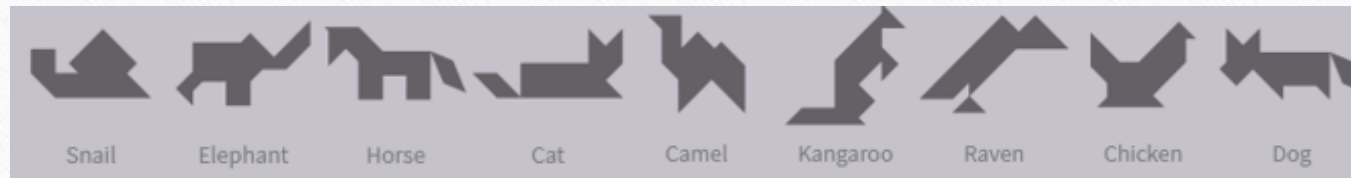


Cliente 3: Publicidad Veterinaria

Este cliente a solicitado figuras de tangram con formas animales diversos para incluir en publicidad de productos veterinarios. Sus requerimientos se definen en conjuntos de figuras de acuerdo a las siguientes historias de usuario. Las figuras de tangram que se pueden incluir en estos paquetes se presentan en la siguiente lámina.

ID	Historia de usuario	Ganancias	Puntos de satisfacción
E3_1	Como realizadores de publicidad veterinaria, requerimos el diseño de 5 figuras Tangram de animales distintas	\$ 100.00	+4
E3_2	Como realizadores de publicidad veterinaria, requerimos el diseño de 4 figuras Tangram de animales distintas	\$ 50.00	+3
E3_3	Como realizadores de publicidad veterinaria, requerimos el diseño de 3 figuras Tangram de animales distintas	\$ 20.00	+1
E3_4	Como realizadores de publicidad veterinaria, requerimos el diseño de 2 figuras Tangram de animales distintas	\$ 10.00	+1

Figuras tangram de animales



1. Estimación de puntos de complejidad para las historias de usuario

- Crear una tarjeta por cada historia de usuario definida para los clientes del proyecto
- Colocar todas las tarjetas de historias de usuario en el tablero de tareas en la columna de “Pila del producto”
- Estimar la complejidad de cada historia de usuario asignando en cada tarjeta los puntos de complejidad que le corresponden. Utilizar la siguiente escala:

1 - 2 - 3 - 5 - 8 - Imposible



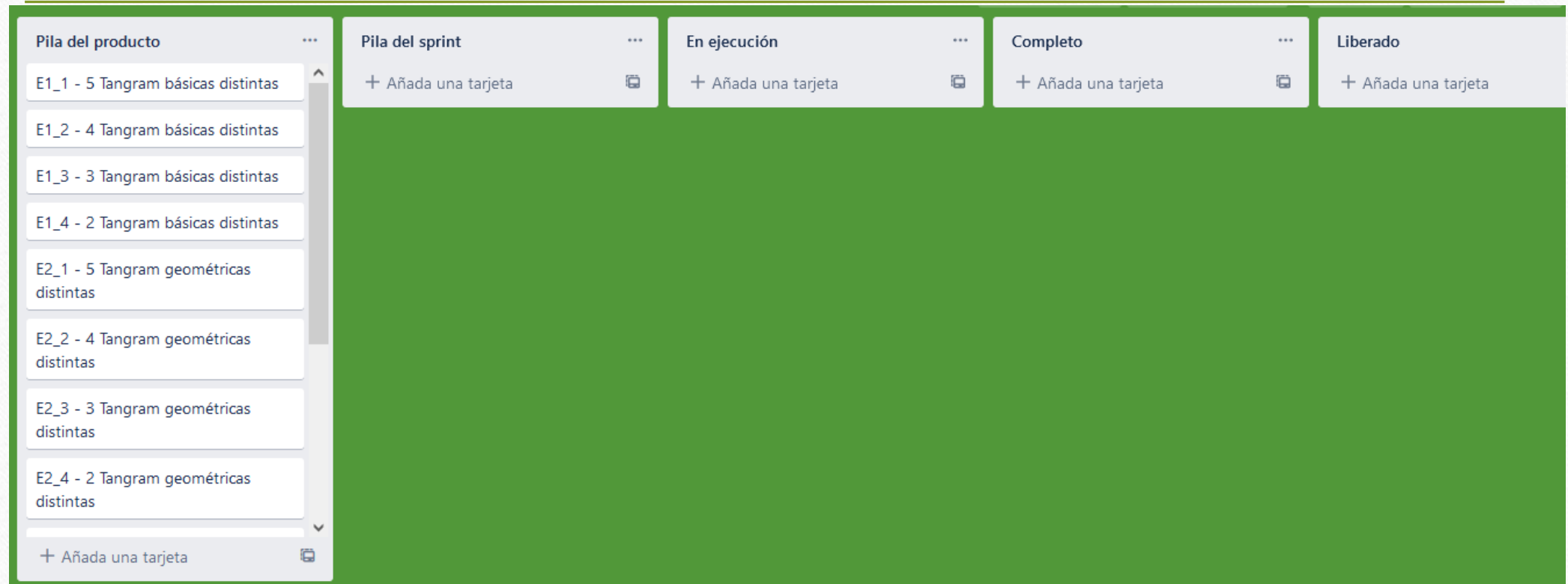
The screenshot shows a Jira ticket card. At the top, it has a card icon and the title 'E1_1 - 5 tangram básicas' in bold, followed by 'in list [Product BackLog](#)'. Below this is a section header 'Description' with a hamburger menu icon to its left and an 'Edit' button to its right. The description text includes: 'Ganacias - \$ 70.00', 'Puntos de satisfacción - +8', 'Estimación: 3', and '(un valor entre 1 - 2 - 3 - 5 - 8 - Imposible)'.

E1_1 - 5 tangram básicas
in list [Product BackLog](#)

Description [Edit](#)

Ganacias - \$ 70.00
Puntos de satisfacción - +8
Estimación: 3
(un valor entre 1 - 2 - 3 - 5 - 8 - Imposible)

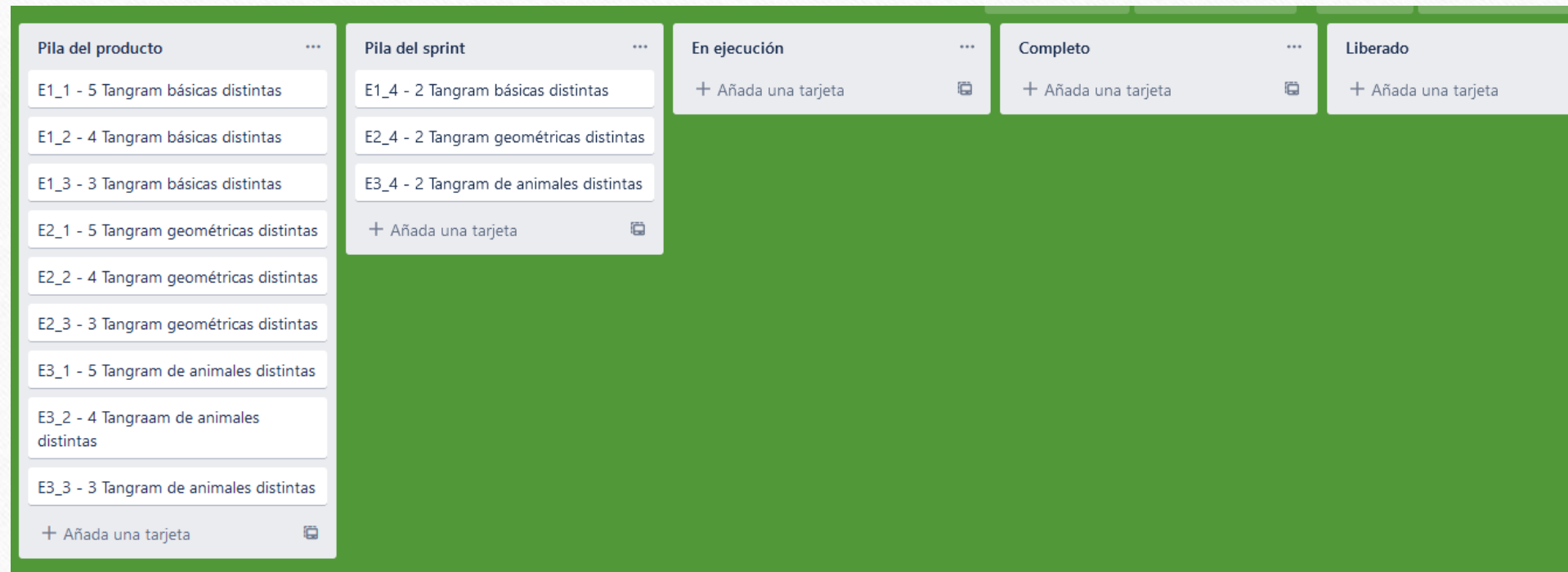
Tablero Kanban a usar



Paso 2. Reunión de planificación del Sprint

- Cada Sprint durará 3 períodos (cada uno durará 3 minutos)
- Estime la velocidad del equipo: estimando cuantos puntos de historias de usuario podrán terminar durante ese sprint
- Identifique las historias de usuario que se realizarán en el sprint y mueva las tarjetas de estas historias de usuario a la columna de “Pila del producto” en el tablero de tareas

Tablero Kanban al inicio del sprint



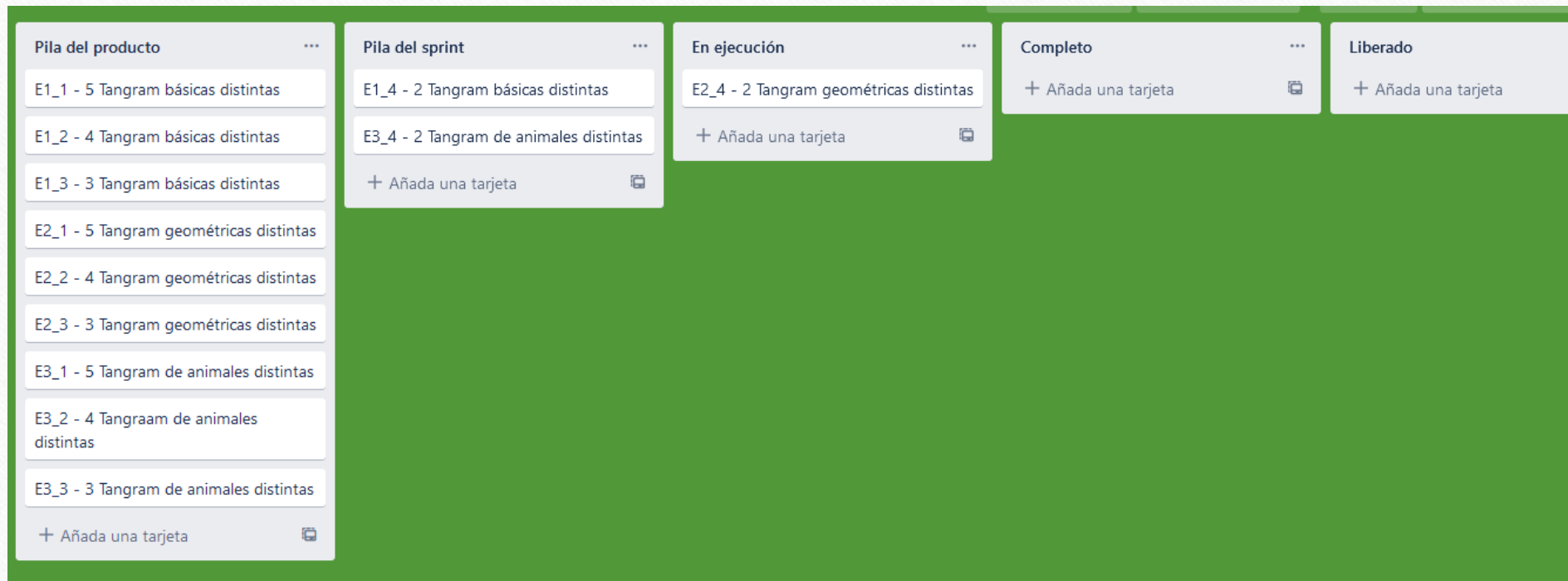
Paso 3 – ejecución del sprint

Paso 3.1 Reunión de inicio

- Los miembros del equipo eligen las actividades de la “Pila del producto” que pretenden ejecutar durante el 1er período del sprint.
- Las tarjetas respectivas se mueven a la columna “En ejecución” en el tablero de tareas

Importante: Durante este paso no se realizan tareas de construcción de Tangram

Tablero Kanban luego de reunión de inicio



Paso 3 – ejecución del sprint

Paso 3.2 Ejecución del primer período

- Los miembros del equipo ejecutan las tareas de construcción de las figuras tangram elegidas según las historias de usuario en la columna “En ejecución”
- La construcción de las figuras tangram se realizarán en la herramienta web siguiente: <https://mathigon.org/tangram> Se elegirá la figura a realizar, se trabajará cada figura hasta completar y se grabará la misma como archivo .png
- Un integrante del grupo deberá de proyectar la herramienta de tangram para crear las figuras, proyectándolo a los demás miembros del grupo quienes apoyaran con sus indicaciones a quien este manipulando la herramienta para construir cada figura en el menor tiempo posible. La herramienta a usar solo puede ser manipulada por una personal mientras las demás contribuyen con las indicaciones de que hay que hacer para armar la figura.

Paso 3 – ejecución del sprint

Paso 3.3 Reunión diarias de SCRUM para el primer período

- Responder en el grupo las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos hecho en este período?
 - ¿Qué haremos en el siguiente período?
 - ¿Qué problemas hemos tenido?

Importante: Durante este paso no se realizan tareas de construcción de Tangram

Paso 3 – ejecución del sprint

Paso 3.3 Reunión diarias de SCRUM para el primer período

- Tarjetas del tablero cuyas tareas de construcción se hayan completado deben moverse a la columna “Completo” del tablero.
- Tarjetas del tablero cuyas tareas de construcción aún no se completen deben de permanecer en la columna “En ejecución”
- Se discuten los problemas que ocurrieron durante la ejecución. y se hacen sugerencias de mejora. Podrán cambiar quién proyecta y manipula el tablero en pantalla, subdividir el grupo en subgrupos para trabajar varias pantallas compartidas (restricción: una figura tiene que ser construida por mínimo 2 personas a la vez), etc.
- El equipo planifica qué actividades se realizarán durante el siguiente período de ejecución y mueve las cartas respectivas a la columna “En ejecución” del tablero.

Importante: Durante este paso no se realizan tareas de construcción de 'Tangram'

Paso 3 – continuar ejecución del sprint

- Se repite lo antes indicado para los pasos siguientes:
 - 3.4 Ejecución del segundo período
 - 3.5 Reunión diaria de SCRUM para el segundo período
 - 3.6 Ejecución del tercer período

Paso 4 – Reunión de revisión del sprint

- El grupo revisa lo realizado. Un integrante del grupo jugará en este momento el rol del “Product Owner” validando que cada historia de usuario completada haya sido realizado correctamente con las figuras tangram que se pedían en cada historia y ordena con apoyo de los otros integrantes cada grupo de figuras para subirlas ordenadas por historias de usuario completas a UEDI.
- Si alguna historia de usuario no fue completada correctamente esta es rechazada por el “producto owner” y se cataloga como incompleta o que requiere completarse correctamente en el siguiente sprint.

Paso 5 – Liberación de resultados

- Cada grupo identifica los puntos totales de ganancia y puntos de satisfacción que ha logrado (sumando las ganancias de cada historia de usuario completada y los puntos de satisfacción de cada historia de usuario completada. Las historias completadas debieron de haber sido aprobadas en la reunión de revisión del sprint).
- Un integrante del grupo reporta los totales de ganancias y puntos de satisfacción logrados en el chat del meet principal del laboratorio y lo integra al reporte de la práctica del grupo que deberá de incluir el nombre y carnet de todos los estudiantes que participan en el grupo.
- Al finalizar el segundo Sprint, además de hacer lo anterior, se integra el informe de la práctica con los archivos tangram (png) generados en un archivo comprimido que se subirá como resultado de la práctica a UEDI.

Paso 6 – Reunión de retrospectiva

- Cada grupo analiza lo logrado en el sprint finalizado, comparando sus resultados con lo logrado por los otros grupos y analiza cómo puede mejorar su rendimiento en el siguiente sprint, proponiéndose obtener mejores resultados para hacer más ganancias y puntos de satisfacción posibles.
- Finalizada la reunión de retrospectiva se inicia un Sprint más siguiendo la misma dinámica antes descrita y continuando con las historias de usuario aún no completadas en la “Pila del producto” o aquellas que hayan quedado en la “Pila del sprint” anterior.