

**Español**

# SCRUM CARD GAME

# SCRUM CARD GAME

## El Manual

(c) Timofey (Tim) Yevgrashyn, 2010



Versión 3.0, febrero de 2016

Ver <http://tim.com.ua/scrum-card-game/> para actualizaciones y material adicional.

SCRUM CARD GAME by Timofey (Tim) Yevgrashyn se licencia bajo Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Tienes permiso de usar, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato y también de remezclar, transformar y construir basado en este material, para cualquier propósito, aun el comercial.

Bajo los términos siguientes:

-  Atribución — Debes dar los créditos apropiados, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se hicieron cambios.
-  Compartir por Igual — Si remezclas, transformas o construyes basado en este material, debes distribuir tus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

Para ver una copia de esta licencia (en inglés), visita <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



Este trabajo se licencia bajo Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Para ver una copia de esta licencia (en inglés), visita <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

## ¿Qué es el SCRUM CARD GAME?

SCRUM CARD GAME es un juego simple que permite a los jugadores experimentar el trabajo en sprints de Scrum discutir muchas cuestiones y temas que suceden en la vida real mientras trabajan en un equipo Scrum. La discusión sobre la mesa de juego será muy cercana a la experiencia real del trabajo en un equipo Scrum. Este juego usualmente se juega durante un entrenamiento o taller. Los participantes ya deben conocer y entender el marco de trabajo Scrum o pueden aprenderlo mientras participan del juego. También puede servir como método para hacer que un equipo experimentado reflexione sobre sus rituales y reglas establecidas de Scrum.

Para iniciar, divide a la audiencia en equipos iguales, si es posible de 4, 5 o 6 personas. No más de 6 jugadores por equipo.

**Establece el Objetivo: cada equipo es un centro de desarrollo competitivo contratado para llevar una nueva aplicación al mercado. El equipo más productivo gana :-)**

## Materiales del Juego

- Juego de cartas: Historias, Eventos, Problemas y Soluciones (puedes ver la versión imprimible más abajo). Estas son las cartas de Oportunidad.
- Dos dados de seis lados (para cada equipo)
- Rotafolio
- Marcadores

## Preparación

- Entrega a cada equipo un juego de cartas de **Historias**
  - Cartas con historias que forman el “Backlog”
  - El Backlog se prioriza (número de secuencia en la esquina superior) y se estima (horas en la esquina inferior)
  - **3** días por iteración (tendremos un máximo de **3** iteraciones)
  - Cada iteración consiste en:
    - Planificación y compromiso
    - El trabajo de la iteración
    - Revisión y Retrospectiva del Sprint
- Indica al grupo que elaboren un Tablero de Tareas simple con las columnas POR HACER, EN PROGRESO y TERMINADO, con notas adhesivas para visualizar el estado del progreso.
- Prepara una lista en el rotafolio con las columnas de visualización PLANEADO y REAL para cada equipo en el juego.

## Planificación

- Pregunta a los equipos “¿cuántas características creen que pueden entregar en la siguiente iteración?”



Este trabajo se licencia bajo Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Para ver una copia de esta licencia (en inglés), visita <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

- En la primera ronda deja que cada equipo calcule su número de horas-hombre por iteración como a ellos mejor les parezca o les guste. Permíteles incluso hacer un compromiso optimista :)
- Para las planificaciones 2 y 3 sugiéreles que usen datos históricos.
- Mueve las cartas seleccionadas del “Backlog” a la columna POR HACER.
- Anota el compromiso, es decir, la estimación total y el número de Historias de cada equipo en el rotafolio, en la columna “Planeado”.

## Trabaja cada día de la iteración

Cada iteración es de tres días. Durante cada día cada uno de los miembros del equipo trabaja en el sprint.

El día comienza con el jugador 1 “trabajando” en el sprint. Si el último miembro del equipo terminó su “trabajo”, el primer día ha terminado. Luego se hace lo mismo para los días dos y tres. “Trabajar” en el sprint se describe a continuación:

Cada miembro del equipo en su turno debe:

- Seleccionar una Historia sobre la cual trabajar (~~da~~ debería aparecer entonces en la columna “EN PROGRESO” del tablero de tareas) y hacer esta elección visible al resto del equipo apuntando a la tarjeta con el dedo.
- Tira los dos dados para determinar el número de horas productivas de este miembro de equipo en este día
  - *Pasa los dados de la primera ronda justo después de explicar este paso*
- *Resta el número en los dados de las horas restantes en la tarjeta en la que él/ella está “trabajando”*
  - *Aconseja a los jugadores que calculen lo que hace falta puesto que esto ayuda a evitar errores*
  - *Para simplificar el seguimiento los participantes pueden pegar una nota adhesiva en una tarjeta y escribir el tiempo restante allí*
- Extrae una tarjeta de la pila “Oportunidad”
  - *Pasa la pila de tarjetas “Oportunidad” de la primera ronda justo después de explicar este paso*
- Haz lo que dice la tarjeta. Hay tres posibles tipos de tarjeta:
  - **Evento** – una acción de una sola vez que afecta inmediatamente y se descarta después de la jugada
  - **Problema** – son esos asuntos indeseados que bloquean la Historia en la que el jugador está “trabajando”. Cada problema es un caso tomado de la vida real y el equipo podría poner ejemplos o detalles sobre cada Problema de acuerdo con su experiencia.
    - *El bloqueo significa que el equipo no puede mover la historia al estado TERMINADO, tienen que encontrar una solución para el tipo de problema establecido en la tarjeta.*
    - *El bloqueo no evita que continúen trabajando en una Historia (restando horas hasta cero).*
    - *Algunas veces, Eventos positivos podrían también ayudar con los Problemas :-)*



- **Soluciones** - Una solución es un activo o acción de un equipo que puede aplicarse en cualquier momento para solucionar un problema y desbloquear una historia. Una vez que se aplique la Solución, las tarjetas del Problema y su Solución se descartan.
  - *El equipo puede coleccionar las Soluciones si no hay Problemas apropiados que resolver – Estas soluciones pueden coleccionar iteración tras iteración y pertenecen a todo el equipo.*
- Si una Historia de Usuario se termina (0 horas restantes y sin bloqueos) – muévela a la columna TERMINADO del tablero de tareas.
- Criterio de **TERMINADO** para una historia:
  - Los miembros del equipo llegaron (“trabajaron”) o sobrepasaron al número de horas estimadas para la Historia
  - La Historia no está bloqueada con un Problema.

Una vez más, cada “día” cada jugador hace lo siguiente:

- Selecciona una tarjeta sobre la cual “trabajar”
- Lanza los dados
- Escoge una tarjeta de Oportunidad

## Revisión + Retrospectiva del Sprint

- Después de que cada jugador haya pasado tres turnos – el Sprint se termina.
- Cada equipo debe presentar las Historias cumplidas (es decir, solo historias en la columna TERMINADO) y calcular el resultado real como el total de Historias TERMINADAS.
- Compara el resultado Real con lo Planeado inicialmente.
- Revisa el trabajo no terminado y discute la razón, también discute como cumplir estas Historias en el siguiente Sprint para asegurarte de mantener el número total de las estimaciones originales.
- Realiza la retrospectiva (inspecciona y adapta) sobre cómo hacer las cosas en el siguiente Sprint para lograr más.

## Análisis

Para iniciar el análisis muestra a la audiencia el rotafolio donde se visualizan los datos Planeados y Reales para cada uno de los tres sprints.

Aquí hay algunos temas a analizar:

- Planeado versus Real
- Variaciones en la velocidad
- Horas Estimadas versus Tamaño (Estimado Original)
- Riesgos mayores que sucedieron (Técnicos, Personas, Eventos No Planeados)
- ¿Cuáles son los tipos de riesgos más difíciles de tomar?
- ¿Podemos proyectar eventos malos?
- Etcétera



Este trabajo se licencia bajo Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Para ver una copia de esta licencia (en inglés), visita <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



## Acerca del Autor Timofey Yevgrashyn

Soy un Gerente Ágil con experiencia en consultoría, coaching y entrenamiento.

Mi experiencia personal en la industria de TI se inicia por allá en 1998, desde entonces más de 12 años he estado gestionando equipos de software efectivos y la mayor parte del tiempo con métodos Ágiles. Durante los últimos ocho años he estado compartiendo mi conocimiento y experiencia como Entrenador, Coach Ágil y Consultor.

Tengo experiencia probada en el lanzamiento y liderazgo de transformaciones Ágiles/Lean que conducen a alinear las entregas con los objetivos del negocio. Hasta 2016 he ayudado a más de 50 equipos de más de 10 países, he completado cerca de 3000 horas de entrenamiento Ágil a más de 4000 personas.

Mis especialidades: procesos Ágiles basados en Lean, Gestión Ágil de Productos, transformación de la Cultura Organizacional, Coaching para Liderazgo.

Mi trabajo siempre es pragmático y práctico y el entrenamiento es más bien un taller interactivo en vez de solo teórico. Soy un gran apasionado de la educación con juegos y soy el autor de varios juegos Ágiles. Desde 2009 escribo en mi blog en lengua Rusa "The Improved Methods" (<http://tim.com.ua>) para popularizar el enfoque y los métodos Ágiles/Lean en Europa Oriental.

También soy un conferencista experimentado, he participado en conferencias internacionales y locales. Puedes encontrar el archivo de mis diapositivas en mi sitio. O simplemente me puedes invitar a tu conferencia a una charla o taller 🗨️

## Acerca del Traductor Lucho Salazar

Lucho es *Agile Coach*, *Change Agent* y *Agile Facilitator*. En los últimos años se ha dedicado a habilitar entornos más productivos para equipos de proyectos. Como *Agile Coach* su foco es llevar a los equipos a pensar en Mejoramiento Continuo a la vez que interactúen como un sistema complejo que les permita entregar frecuentemente productos de valor para el negocio mientras se divierten haciéndolo.

Lucho es un apasionado de la comunicación, dinámicas de grupo y el coaching personal y de equipos y le gusta trabajar con personas que aman lo que hacen. Además tiene un apetito insaciable por aprender nuevas cosas y mejorar en lo que ya conoce y practica.

Como Agente de Cambio, Lucho lleva a los equipos y organizaciones al siguiente nivel de sostenibilidad en su transformación, específicamente, en el uso del enfoque ágil para conducir personas, proyectos y generar productos cuyos componentes tengan resonancia y sean capaces de modificar el *modus vivendi* de quienes los consumen.

Lucho además es autor de los libros "**Asuntos de la Ingeniería de Software**", [Volumen I](#) y [Volumen II](#). Traductor al español de la [guía oficial de Scrum](#) y de la [Guía oficial de Nexus](#), el exoesqueleto para escalar Scrum, de Ken Schwaber. Traductor de los libros "[Casos de Uso 2.0](#)" y "[La Esencia de la Ingeniería del Software](#)" de Ivar Jacobson y otros. Ha publicado artículos en [Pulse de LinkedIn](#), [Scrum Alliance](#), [Líder de Proyectos](#), [Asociación Española de Profesionales en Dirección de Proyectos](#), [Proiectus.es](#), entre otros. Además es conferencista internacional en Conferencias como las Jornadas Ágiles Latinoamericanas, SEPG LA, Regional Scrum Gathering, Congreso Iberoamericano de Ingeniería de Proyectos, Congreso Internacional de Gerencia de Proyectos (PMI), entre otras, y ha participado de las dos ediciones del *Scrum Coaching Retreat Latin America*, el encuentro de *coaches* ágiles más importante de Latinoamérica. Su blog, El Gazafatonario, se puede leer en <http://www.gazafatonarioit.com>.



Este trabajo se licencia bajo Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Para ver una copia de esta licencia (en inglés), visita <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

**#1**

# Historia

Los usuarios pueden intercambiar mensajes electrónicos de manera segura con recipientes predefinidos

**24**

© Tymofey Yevgrashyn, 2010

**#5**

# Historia

Los administradores de las organizaciones pueden monitorear los mensajes electrónicos.

**16**

© Tymofey Yevgrashyn, 2010

**#2**

# Historia

Los usuarios pueden enviar archivos grandes de manera segura.

**21**

© Tymofey Yevgrashyn, 2010

**#6**

# Historia

Cada organización puede establecer políticas de seguridad y definir grupos de recipientes.

**24**

© Tymofey Yevgrashyn, 2010

**#3**

# Historia

Los usuarios pueden establecer el tiempo límite en los mensajes para su lectura.

**27**

© Tymofey Yevgrashyn, 2010

**#7**

# Historia

Los usuarios pueden gestionar sus mensajes de manera efectiva.

**43**

© Tymofey Yevgrashyn, 2010

**#4**

# Historia

Los usuarios pueden enviar mensajes de manera segura a recipientes no especificados.

**30**

© Tymofey Yevgrashyn, 2010

**#8**

# Historia

Los usuarios y administradores pueden hacer copias de seguridad de los mensajes de manera segura.

**23**

© Tymofey Yevgrashyn, 2010

#9

## Historia

Los usuarios y administradores pueden borrar mensajes completamente.

36

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## EVENTO

Problema de Salud.  
Salta tu siguiente turno.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#10

## Historia

Los usuarios pueden acceder a los mensajes desde dispositivos móviles.

68

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## EVENTO

Un nuevo recluta es bueno.  
Puedes lanzar los 2 dados ahora y adicionarlos a la última tirada.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#11

## Historia

Los usuarios se pueden enviar mensajes cortos de manera segura entre ellos.

28

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## EVENTO

Un gurú ha venido a verte.  
Puedes eliminar una tarjeta de Problema inmediatamente.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#12

## Historia

Los usuarios no quieren recibir cartas de spam.

24

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## EVENTO

El jefe reconoce tu esfuerzo.  
Puedes adicionar 3 puntos al resultado previo.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010





# EVENTO

Las cosas están yendo increíblemente bien.  
Adiciona 4 a la última tirada.

Tymofey Yevgrashyn, 2010



# EVENTO

Trabajas bien en casa,  
adiciona 2 puntos a la última tirada.

Tymofey Yevgrashyn, 2010



# EVENTO

Hoy es tu cumpleaños.  
Resta 1 punto del resultado de todo el mundo.

Tymofey Yevgrashyn, 2010



# EVENTO

Un brownie te ayuda.  
Una tarjeta en progreso se termina instantáneamente.

Tymofey Yevgrashyn, 2010



# EVENTO

Trabajaste horas extras.  
Toma otra tarjeta y sigue sus instrucciones.

Tymofey Yevgrashyn, 2010



# EVENTO

El disco duro se dañó.  
Remueve todo el progreso de una tarjeta en progreso.

Tymofey Yevgrashyn, 2010



# EVENTO

Una llamada de emergencia.  
Todo el mundo salta el siguiente turno.

Tymofey Yevgrashyn, 2010



# EVENTO

El PO decidió hacer cambios al proyecto, así que esta historia tomará 4 horas más.

Tymofey Yevgrashyn, 2010



## EVENTO

Te enviaron a un viaje de negocios, salta 1 turno.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

Sientes que los usuarios no están satisfechos.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## EVENTO

Tu trabajo cuesta más de lo planeado. Adiciona 6 horas a la estimación de la historia.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

No puedes trabajar con la historia puesto que no tienes datos importantes del PO.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

La especificación no está lo suficientemente clara para ti.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

No puedes comunicarte bien con otros miembros del equipo, ellos simplemente no te entienden.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

Tu trabajo está bloqueado por un obstáculo técnico.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

No tienes las suficientes habilidades para finalizar el trabajo.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

No puedes proceder porque la calidad es inadecuada.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## SOLUCIÓN

Descansa un poco para refrescar tu mente.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

Hoy estás disgustado, así que tienes mucha pereza para trabajar.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## SOLUCIÓN

Involucra un miembro de otro equipo con habilidades.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

Tu colega te entregó el componente, pero es diferente a lo que esperabas. No puedes proceder.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## SOLUCIÓN

Adiciona otro miembro al equipo.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## PROBLEMA

El sistema es muy inestable. Haces pruebas con grandes dificultades.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



## SOLUCIÓN

Mejora la comunicación.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



# SOLUCIÓN

Contrata un especialista.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



# SOLUCIÓN

Tu jefe está listo para hacer parte del trabajo.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



# SOLUCIÓN

Aplica tu visión, tus ideas.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



# SOLUCIÓN

Aplica programación par.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



# SOLUCIÓN

Introduce pruebas automatizadas.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



# SOLUCIÓN

Junta a todo el equipo y comparte los objetivos clave del proyecto.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



# SOLUCIÓN

Junta al equipo con el PO e intercambia información importante.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



# SOLUCIÓN

Capacítate para elevar el nivel de tus habilidades.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010