Con el rol de developer team que nos fue asignado en este proyecto, investigamos la temática de las preguntas que están en el juego por cada nivel para ilustrarlas de la forma más adecuada. Cada módulo comienza con una pequeña introducción haciendo referencia a las preguntas que contiene.

Con la intención de mantener la idea original del juego,antes de modificar su estructura, dejamos asentado en esta documentación las preguntas.

La primera parte del juego trata del "Desarrollo en cascada", donde da una introducción, dando un panorama respecto a los roles, fases y etapas correspondientes. Dentro de este nivel se encuentran dos subniveles el primero es del "ciclo de vida en cascada" el cual contiene las siguientes preguntas:

* En cascada, ¿cuándo se inicia una etapa?
* Cuando no se conoce el dominio o éste cambia constantemente, el desarrollo en cascada es ideal.

El siguiente subnivel "Alternativa de scrum", explica por qué Scrum es la alternativa, ya que busca lograr versiones entregables del proyecto, a través de una serie de pasos sistemáticos, dando lugar al feedback temprano, realizar mejoras iteración a iteración y así lograr el producto correcto. Las cuestiones a resolver aquí son:

* Conviene usar Scrum si el problema es … :
* ¿Cuál es el flujo de scrum?

El segundo nivel hace referencia a los Roles. Este nivel contiene dos subniveles, el primero se trata de los "Roles" el cual se divide según sea: Product Owner, Scrum Development Team, Scrum Master. Aquí se indaga sobre la función que cada uno puede o no ocupar en el equipo:

- El Scrum Master les indica a los integrantes del equipo que tienen que hacer.

- ¿Quién tiene la última decisión sobre el Product Backlog?

- ¿Quién es el responsable por el progreso del trabajo durante el Sprint?

El siguiente subniivel trata sobre los Artefactos de Scrum: Product Backlog, Product Backlog Item, Sprint Backlog, abordandolo a partir de las siguientes preguntas:

* ¿Quién tiene la última decisión en el orden del Product Backlog?"
* ¿Por qué criterio se ordena al Product Backlog?
* Todas los Product Backlog Items presentes en el Product Backlog están estimados.
* ¿Quién es el responsable de manejar el progreso de trabajo durante el Sprint?
* El Product Owner puede agregar una tarea al Sprint Backlog que no estaba en el Product Backlog.

En el tercer nivel se abordan los diferentes tipos de reuniones, denominadas "Meetings", y para cada una de ellas se encuentran varios ítems a resolver:

Backlog Estimation

* En la reunión de refinamiento del Backlog se decide el trabajo que se va a realizar durante el Sprint.
* ¿Cuál es el objetivo más importante de la reunión de refinamiento del Backlog?

Daily Meeting

* ¿Por qué el Daily se celebra siempre en el mismo lugar y a la misma hora?
* ¿Cuál es la duración del Daily?
* Los problemas que surjan durante la Daily se resuelven en el momento, aprovechando la presencia del equipo.
* ¿Quienes asisten/pueden asistir a la Daily Meeting?

Sprint Planning

* ¿Cuál es la labor del Product Owner durante la Sprint Planning?
* ¿Quienes asisten/pueden asistir a la Sprint Planning?
* En un Sprint de 2 semanas,¿cuál es la duración de la Sprint Planning?
* El Product Owner selecciona las tareas que el Development Team deberá realizar durante el Sprint.

Sprint Review

* ¿Que se realiza primero en una Sprint Review?
* Si surge una queja de parte de algún participante externo sobre las prioridades, ¿a quién debería estar dirigida?
* ¿Cuándo es el mejor momento de la reunión para dar feedback?
* ¿Para qué sirve la Velocity?

Retrospective

* La Sprint Retrospective es una reunión que se utiliza para clasificar el rendimiento de cada uno de los miembros del Equipo.
* ¿Cúal es el objetivo principal de la Retrospective?
* ¿Quienes asisten/pueden asistir a la Sprint Retrospective?
* ¿En qué momento del Sprint se realiza la Retrospective?