

Desarrollo con Scrum

▼ Desarrollo con Scrum en el aula

▼ Tablero

- Definición de Hecho
- Definición de Divertido (más utilizada en eduScrum)

▼ Product Backlog o Listado de Historias

- Historias de usuario
- Historias
- Criterios de aceptación
- Tareas
- Estimación: Poker plan
- Burndown chart o Burnup chart
- Impedimentos

TO DO

- ☐ Tareas
- ☐ Criterios de aceptación
- ☐ Poker plan
- ☐ Burndown chart

Desarrollo con Scrum en el aula

Para llevar Scrum al aula, necesitamos ciertos materiales o herramientas, siendo la más importante la gestión del tablero.

Tablero

Lo primero que necesitamos para llevar Scrum al aula, son los tableros. Cada equipo de alumnos/as debe tener un tablero visible a todo el equipo, donde se refleje el estado de las tareas. Las tarjetas se mueven de una columna a otra, según el estado de la tarea. Los estados habituales son: Por hacer, En proceso, Hecho. Pero se pueden añadir los que se consideren necesarios, por ejemplo, en validación, puesta en común, etc.

Tendremos además los siguientes elementos:

- Logo y nombre del equipo
- Arbol de valores (opcional)
- Lista de tareas pendientes (TODO)
- Lista de tareas en proceso (DOING)
- Lista de tareas hechas (DONE)
- Impedimentos (opcional)
- Burndown chart (opcional)
- Lista de impedimentos (opcional)

Se puede mostrar información cómo: puentes estimados, dependencias entre tareas, tiempos empleado, quién está trabajando en cada tarea, etc.

En esta actividad además de trabajar la comunicación, resolución de conflictos y la toma de decisiones, aprenden a hacer estimaciones y favorece el pensamiento crítico. Este tablero nos ayuda a realizar una planificación, nos muestra donde se encuentra claramente el equipo, y sirve para que el docente tenga una visión clara de si el equipo lleva un buen camino para conseguir los resultados de aprendizaje y actuar en consecuencia. El docente repasa los

tableros y cuando detecta algún problema o los alumnos se encallan en algún concepto difícil aprovecha para hacer la explicación a toda la clase. También revisa los post-it que está en la columna de DONE y pregunta a todos los miembros del equipo, asegurando que todo el grupo comprende todos los conceptos y que todos los miembros han colaborado en las tareas. De no ser así la tarjeta vuelve a la columna de DOING. Cada uno de los grupos sabe en qué punto está y en qué fecha debe estar todo hecho.

Este tablero puede ser digital o físico, o ambos.

Tablero físico

El tablero físico es un tablero, donde se colocan tarjetas (post-its) con las tareas a realizar.

La idea es ir moviendo post-its de una columna a otra, según el estado de la tarea. Por lo tanto, debe ser una superficie en la que los post-its se puedan pegar y despegar con facilidad.

En el caso de tener tableros de corcho en el aula, o no tener un aula fija, podemos realizar tableros caseros que sean plegables, o que se puedan colgar en el aula con facilidad, y permitan el uso de post-its.

Os proporciono en Aules diferentes plantillas de tablero físico, que podéis descargar y usar como base para vuestro tablero.

Me gustaría agradecer a Pedro Prieto, por proporcionar sus plantillas.

Tablero digital

Existen diferentes herramientas para llevar un tablero digital. Algunas de las más conocidas son Trello, Jira, Asana, Miro, etc.

Os invito a estudiarlas y a elegir la que mejor se adapte a vuestras necesidades.

En el ámbito empresarial se usa bastante Jira, AppDevops, Trello, etc. Pero quizás en el aula Trello sea más sencillo de usar.

Definición de Hecho

Definición de Divertido (más utilizada en eduScrum)

Product Backlog o Listado de Historias

Historias de usuario

Cada historia de usuario o requerimiento debe ir acompañado de sus **criterios de aceptación**. Los criterios de aceptación son una lista de condiciones que se deben cumplir para que la historia de usuario se considere terminada. Los criterios de aceptación se utilizan para asegurarse de que el equipo entiende lo que se espera de ellos.

Por ejemplo, esta historia de usuario:

"Como usuario, quiero poder iniciar sesión en la aplicación para acceder a mi perfil"

Podría tener los siguientes criterios de aceptación:

- El usuario debe poder introducir su nombre de usuario y su contraseña.
- El usuario debe poder hacer clic en un botón para iniciar sesión.
- El usuario debe ser redirigido a su perfil después de iniciar sesión.
- El usuario debe ver un mensaje de error si introduce un nombre de usuario o una contraseña incorrectos.

No hay que confundir los criterios de aceptación de cada tareas, con la **Definición de Hecho** ("Definition of Done") que se verá más adelante. La definición de hecho es la misma para todas las historias o requerimientos, y los criterios de aceptación son específicos de cada tarea.

Ejemplo de definición de hecho:

- La tarea ha sido revisada y comprendida por todos los miembros del equipo.
 - Cumple con los criterios de aceptación.
 - Se ha documentado
- TODO: producto mínimo viable

Historias

Criterios de aceptación

Tareas

Estimación: Poker plan

Burndown chart o Burnup chart

El burndown chart es una gráfica que muestra el trabajo pendiente, mientras que el burnup chart muestra el trabajo realizado.

Impedimentos