



POR LOS FRUTOS SE CONOCE EL ÁRBOL. ¿DÓNDE ESTÁ MI CIUDAD?



ACTIVIDAD 2.3 Y 2.4: Estrategia, cultura organizacional, planes, programas y presupuestos

DATOS

Grupo: _____

Nombre del equipo _____

O proyecto de negocios: _____

Propósito: Desarrollar un proyecto de una mega ciudad en un modelo 3D con las metodologías SCRUM y LEGO Serious Play, garantizando incrementos de valor de los productos o resultado final mediante la gestión de un equipo de alto desempeño. El modelo 3D servirá de base para la discusión de los elementos de cultura organizacional y la integración de planes, presupuestos y herramientas empresariales para la toma de decisiones. FODA, CANVAS, Porter, Plan maestro.

Modalidad: Equipo.

Tiempo: 2 sesiones de 90 minutos de clase.

Materiales: Equipo.

Configuración del aula: Una mesa rectangular para cada equipo de 4-6 personas, cada caja con un mínimo de 400 piezas de bloques, artículos de papelería varios, cronómetro o time box.

Roles: Propietario del producto, SCRUM Master, desarrolladores, técnicos de prueba.



INSTRUCCIONES

- 1.- Descarga e imprime por equipo, antes de las sesiones de práctica, los tableros que serán utilizados en formato plotter, para su llenado durante las sesiones.
- 2.- Revisa con antelación el material de lectura que te será proporcionado sobre los eventos, artefacto y roles de la metodología ágil SCRUM para llegar familiarizado con el vocabulario que será utilizado en las sesiones.
- 3.- La facilitadora te proporcionará al inicio de la práctica la pila del producto a construir y las instrucciones precisas de la planificación de cada sprint, deberás anotar mermas y el costeo de cada “producto” elaborado en la primera sesión de la simulación.
- 4.- Al término de la primera sesión no desarmamos tus modelos. Se guardarán para la segunda parte de la prueba en las cajas de LEGO que te serán proporcionadas.
- 5.- El SCRUM Master de cada equipo verificará que los tableros de puntajes, el FODA y el registro de costos se hayan llevado a cabo.
- 6.- Se deberán guardar todos los materiales para la segunda sesión utilizados por cada uno de los equipos.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

- Trabajo colaborativo
- Habilidades de comunicación
- Habilidades de liderazgo
- Manejo del estrés
- Organización del tiempo
- Creatividad para el diseño de productos
- Agilidad en el flujo de ideas

