

PRÁCTICO 7 - SCRUM - Ejercicio de aplicación (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Por medio de las dinámicas propuestas por los docentes internalizar los conceptos del framework SCRUM.
Objetivo:	Profundizar el conocimiento del grupo de estudiantes en los conceptos, prácticas y lineamientos definidos en el framework SCRUM a través de la ejecución de un caso práctico.
Propósito:	Familiarizarse con la forma gestionar el trabajo de un equipo, utilizando el framework de Scrum, empleando para ello dinámicas colaborativas.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía Oficial de Scrum 2020 ● Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. ● Materiales necesarios, que deberán ser provistos por los estudiantes. ● Estimación de las User Stories, detallando las actividades necesarias para cada una
Salida:	<p>Cada equipo de estudiantes con conocimientos esclarecidos relacionados a lo que propone SCRUM.</p> <p>La dinámica de los juegos facilitará el debate sobre los resultados obtenidos y sobre la posición que tiene cada uno respecto a estos temas.</p>
Instrucciones:	<p>A través de una dinámica de juego y de las instrucciones comunicadas por los docentes, implementar las siguientes prácticas de Scrum:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Priorización y planificación de Sprint, definiendo el objetivo del sprint ● Ejecución de Sprint ● Daily Scrum Meeting ● Sprint Review Meeting ● Sprint Retrospective <p>El docente asumirá el rol de instructor para moderar la ejecución de cada dinámica.</p>

Proyecto: Parque de diversiones

Objetivo: Construir prototipos de atracciones de parques de diversiones en miniatura para una reconocida empresa de entretenimiento en Córdoba. La compañía desea adquirir modelos innovadores de atracciones infantiles que puedan servir como inspiración para futuros parques y juguetes interactivos. Para ello, ha solicitado la creación de prototipos que permitan evaluar las mejores propuestas en términos de creatividad, seguridad y diversión.

Materiales que cada grupo deberá tener para el desarrollo de la clase:

- 1 caja vacía y pequeña (tamaño deseado, para la casa)
- 1 caja vacía de zapatos o más grande (Para la pista de autos)
- 2 palitos de madera (palitos de helado)
- Cartulinas
- Hilo encerado - choricero
- Conos de papel higiénico o papel de cocina
- 8 sorbetes o pajitas
- Tijeras - Marcadores de colores - Cinta adhesiva - Goma de pegar

Reglas:

- Al final de cada sprint, se evaluará cuántas atracciones fueron construidas y si cumplen con los requisitos establecidos. Solo se aceptarán aquellas que pasen la revisión de calidad y seguridad. Las atracciones sin terminar podrán continuar en la siguiente iteración hasta su finalización.
- Cada equipo representará una empresa de diseño de parques y tendrá un logotipo con su número de grupo.

Tema: Como empresa de entretenimiento, deseamos ofrecer la mejor experiencia en parques de diversiones y convertirnos en el destino preferido de las familias en Córdoba.

Épica: Contar con una variedad de atracciones innovadoras para niños.

ID	User Stories	Valor de Negocio
1	Yo como dueño del parque quiero contar con una rueda de la fortuna en miniatura, a fin de incluir una atracción clásica para todas las edades.	30
2	Yo como dueño del parque quiero contar con una pista de autos chocadores en miniatura, a fin de incluir una atracción divertida e interactiva.	10
3	Yo como dueño del parque quiero contar con una casa del terror en miniatura, a fin de ofrecer una experiencia temática que atraiga visitantes.	10
4	Yo como dueño del parque quiero contar con una montaña rusa en miniatura, a fin de ofrecer la atracción más emocionante para los niños.	25
5	Yo como dueño del parque quiero contar con dos hamacas en miniatura, a fin de poseer un juego para los más pequeños.	15
6	Yo como dueño del parque quiero contar con una calesita, a fin de incluir una atracción para niños pequeños	10

Imágenes (a modo ilustrativo) de los prototipos deseados



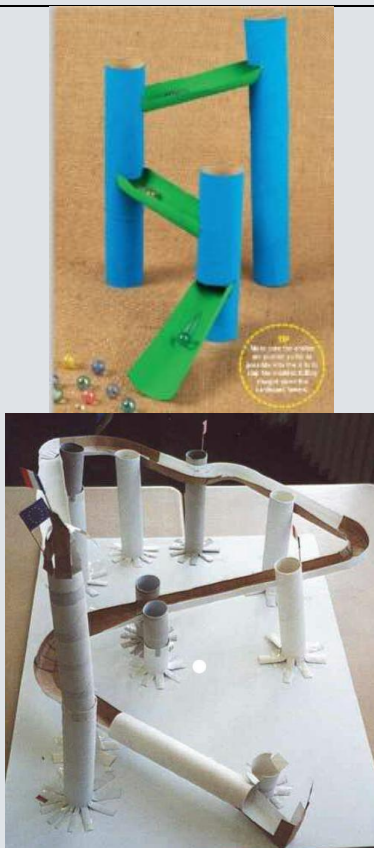
1



2



3



4



5



6