

Una simulación de Scrum

con piezas de LEGO para varios equipos, de ciclo completo, orientada al producto

Edición para empresas pequeñas y medianas

Se puede adaptar para enseñar otros marcos de trabajo ágiles basados en iteraciones.



El documento original fue publicado en Febrero de 2009
Escrito por Alexey Krivitsky

Traducido y editado al español por [Ángel Águeda Barrero](#)

Versión actual 2.0, Octubre de 2011

info@lego4scrum.com

Este trabajo se distribuye bajo una

Licencia Creative Commons Attribution 3.0 Unported



Hey! I'm happy you're reading the lego4scrum facilitators guide that was created in 2011. It is still pretty good!

And you should also know that there is **newer third edition** being published in 2016.

So please visit: leanpub.com/lego4scrum for more details.



PRÓLOGO	3
¿POR QUÉ UNA SIMULACIÓN CON LEGO?	3
AGRADECIMIENTOS Y RECONOCIMIENTOS	4
VARIACIÓN ACTUAL	5
LICENCIA DE ESTA OBRA	5
WEB DE LA COMUNIDAD Y DEL PROYECTO DE TRADUCCIÓN	5
EL JUEGO	6
DURACIÓN, TAMAÑO DEL GRUPO, MATERIALES	6
ROLES	7
Propietario del producto	7
Scrum Masters	7
Miembros del equipo	7
Técnicos de pruebas - rol opcional	7
No permitir observadores	7
¿QUÉ TENER EN CUENTA?	7
Comportamientos	7
Estilos de comunicación	8
Proceso roto	8
ETAPAS DEL JUEGO	8
ANTES DEL JUEGO: Organizar los equipos	9
ANTES DEL JUEGO: Hacer el esquema del proyecto	9
ANTES DEL JUEGO: Construir la pila del producto	10
ANTES DEL JUEGO: Estimar	11
JUEGO: Planificación del Sprint	14
JUEGO: Sprint	15
JUEGO: Revisar	16
JUEGO: Ciclo de entrega	17
DESPUÉS DEL JUEGO: Debate	18
VARIANTES	18
Añadir fluctuaciones	18
Scrum en la empresa	19
¿Haces variaciones? Déjanos conocerlas	19
¡GRACIAS!	20

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

PRÓLOGO

¿POR QUÉ UNA SIMULACIÓN CON LEGO?

Durante los últimos dos años he sido coformador en una docena de cursos de Scrum, tanto certificados como no. Todas esas clases tenían diferentes sesiones de simulación, pero siempre he sentido que deberían ser mejores.

A continuación enumero las características mínimas que, en mi opinión, un juego de Scrum debe tener.

1. PILAS DE PRODUCTO QUE GENERAN IDEAS

sobre SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES MUY DETALLADAS

Queremos empezar un juego con una pila de producto abierta - una invitación a la colaboración entre el cliente y los equipos.

La pila de producto se puede preparar por el formador, pero no debe estar cerrada y aparecer como "haz esto, haz aquello". Eso suena como en los "viejos tiempos" de comando y control.

Queremos enseñar y demostrar un tipo totalmente diferente de relación entre el cliente y los equipos.

2. DESARROLLO CONSCIENTE DE PRODUCTOS

sobre UNA SERIE DE TAREAS A REALIZAR

Debemos enseñar a desarrollar productos y no microgestión a nivel de tarea.

Por lo tanto, la pila de producto o las instrucciones no debe estar compuestas por una serie de tareas sino que debe ser la visión de un producto - una cosa grande que los equipos van a construir.

3. EQUIPOS COLABORANDO HACÍA UN ÉXITO COMÚN

sobre COMPETIR POR LA PUNTUACIÓN

El juego debe ser escalable para adaptarse a clases de 20 personas o más, lo que, por supuesto, dará lugar a la división del grupo en equipos. Esto se debe utilizar como una oportunidad para practicar las habilidades de colaboración entre los equipos.

Es necesario que se haga de forma deliberada, ya que sin instrucciones específicas, es natural que los equipos empiecen a competir.

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

4. MÉTRICAS ÚTILES PARA EVALUAR LOS BENEFICIOS DE ÁGIL sobre CIFRAS SOLICITADAS POR EL FORMADOR

Todas las métricas que los formadores soliciten tomar a los participantes deben tener un beneficio obvio para los equipos, del mismo modo que los juegos deben enseñarles su propio proceso.

5. MEJORA CONTINUA

sobre GANAR O PERDER EL JUEGO EN UN ÚNICO INTENTO

El juego debe ser diseñado de manera que los equipos dispongan de varios intentos. Cada sesión genera lecciones aprendidas y les ayuda a entender mejor los procesos.

AGRADECIMIENTOS Y RECONOCIMIENTOS

A principios de 2009 Gurov Mykola me ayudó a desarrollar el potencial de LEGO como un "API"¹ para simulaciones de desarrollo de productos.

Más de un año después, he creado una primera versión del juego llamado "LEGO para extender la simulación Scrum" después de discutir ideas con Wake William, Jurgen De Smet, Yves Hanoulle y Xavier Quesada Allue.

Desde la primera publicación en la página web de la Scrum Alliance, he recibido docenas de correos electrónicos reconociendo el valor de este trabajo. Ahora me gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecer a todos los que se han puesto en contacto conmigo para compartir sus ideas y experiencias en el funcionamiento de las simulaciones:

Gerry Kirk, Yevgrashyn Tim, Rogalsky Steve, Andriy Yevtushenko, Geoff Watts, Godé Laurent, Davidescu Radu, Martine Devos, Jo Newcombe Cook, Jakob Martin Frandsen Muntzing, Ola Ellnestam, Kocurek Dusan, Danny Kovatch (Danko), Gustavo Quiroz, Lindström Jukka, Eduardo Bregaida y Cadwell Nathaniel.

Un agradecimiento especial a Robin Dymond y Sergey Dmitriev por dejarme practicar este juego en sus clases de Certified Scrum Master.

¹ ¿No estás seguro de lo que significa "API"? Revisa http://en.wikipedia.org/wiki/Application_programming_interface

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

VARIACIÓN ACTUAL

Desde que fue publicado el primer artículo en 2009, decenas de formadores han probado este juego. La versión mejorada actual de la simulación que se describe en este documento refleja la retroalimentación y observaciones formuladas.

LICENCIA DE ESTA OBRA

El trabajo actual se distribuye bajo una licencia [Creative Commons Attribution 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)



Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir con su trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando se haga referencia a la creación original. Esta es la más fácil de acomodar de las licencias disponibles.

Recomendada para la máxima difusión y uso de los materiales licenciados.

WEB DE LA COMUNIDAD Y DEL PROYECTO DE TRADUCCIÓN

Hemos decidido crear un lugar donde las personas interesadas en la enseñanza de Scrum con LEGO puedan venir y colaborar.

www.lego4scrum.com - Únete a la comunidad y ayúdanos a difundirla.

Uno de los proyectos en curso de la comunidad consiste en traducir este documento a los distintos idiomas del mundo. Echa un vistazo a la situación actual y considera ayudarnos. Apreciamos mucho tu esfuerzo.

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

EL JUEGO

DURACIÓN, TAMAÑO DEL GRUPO, MATERIALES

Está comprobado que el juego puede ser adaptado para ajustarse a las necesidades particulares de los formadores y servir a los diferentes tamaños de la audiencia.

A continuación se describe el juego "estándar", pero te animo a adaptarlo para que se ajuste a tus necesidades particulares.

Tiempo: 100 - 120 minutos

- 100 minutos - cuando se utilizan técnicas de estimación rápida en equipo
- 120 minutos - cuando se utiliza la planificación de póquer u otro tipo de técnica de estimación

Tamaño del Grupo: 4 - 25 personas

- Lo ideal son 2 - 3 equipos de 4 - 6 personas (lo que da entre 8 y 18 personas)
- Se puede ampliar con Scrum Masters

Cajas de LEGO: una caja de LEGO para cada equipo de 4 - 6 personas

- Yo uso el "Conjunto de piezas básico # 6177"²
- Eso supone cuatro cajas para 20 personas

Artículos de papelería: paquete de formación estándar

- Etiquetas adhesivas, hojas de rotafolio, marcadores
- Cartas de planificación de póquer (o unas hechas a mano)

Configuración del aula: una mesa para cada equipo de 4 - 6 personas

- Es práctico que haya un espacio extra (una mesa o un espacio en el suelo) para el producto ensamblado

² Visita la tienda online de LEGO: <http://shop.lego.com/en-US/LEGO-Basic-Bricks-Deluxe-6177>

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

ROLES

Propietario del producto

Como formador juego el papel de propietario del producto.

El objetivo es ilustrar cómo se comportan los propietarios de producto, lo que suelen esperar y exigir, qué comportamientos del equipo aprecian y cuáles no.

Scrum Masters

Este juego se puede jugar sin que haya Scrum Masters.

A veces tengo Scrum Masters en el juego cuando invito a otros formadores. Otra opción sería pedir al equipo que seleccione Scrum Masters.

Contar con facilitadores experimentados jugando como Scrum Masters, que están constantemente enfocados en el proceso, y un entrenador dedicado, jugando el rol de negocio, hace el juego mucho más natural y una actividad fácil de practicar.

Miembros del equipo

El resto de estudiantes son los miembros del equipo.

Técnicos de pruebas - rol opcional

Puedes tener técnicos de pruebas en los equipos. Su principal responsabilidad sería ayudar a sus equipos documentando los acuerdos sobre los requisitos y los diseños con el fin de realizar las pruebas de aceptación.

La desventaja que he experimentado es que los técnicos de pruebas estaban vigilando la calidad en lugar de construir con el LEGO. Como el objetivo de estos juegos es aprender haciendo, creo que tiene sentido animar a todos a que se comprometan en el proceso de construcción.

No permitir observadores

En mi opinión, este juego es tan divertido que los observadores pierden más que ganan. Por otra parte, me encantará escuchar tus buenas historias sobre esto.

¿QUÉ TENER EN CUENTA?

Comportamientos

Según mis observaciones, las personas demuestran ciertos comportamientos en los juegos que son proyecciones de los hábitos de trabajo. Y, bajo el estrés, las personas tienden a caer de nuevo en sus comportamientos naturales.

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

Este juego está diseñado deliberadamente para ser *estresante*, por lo que podría exponer a los malos hábitos que pueden dañar la adopción real de Ágil. Mi objetivo como formador es mostrarlos al grupo y convertirlos en puntos de aprendizaje y en advertencias para estar atentos.

Estilos de comunicación

Cuidado con los "gestores", "dictadores", "voces altas" y similares. Esta es un área fructífera para debatir a la vez que un tema de coaching personal.

Proceso roto

Mantente atento a las partes del proceso que a los equipos no les vayan bien.

Por ejemplo, durante el debate sobre los requisitos los equipos pueden no hacer preguntas para aclarar tanto como ellos necesitan.

Lo más probable es que también tengan este problema, o van a tener este problema, en el caso particular de un proyecto real. Hacer esto visible en el debate es una manera de gestionarlo.

ETAPAS DEL JUEGO

La simulación tiene tres partes naturales: **antes del juego, juego y después del juego** o debate.

Antes del juego:

- Organizar los equipos
- Definir el proceso
- Hacer el esquema del proyecto
- Construir la pila del producto
- Estimar

Juego:

- Planificar el Sprint
- Sprint
- Revisar el sprint

Después del juego:

- Debatir

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

ANTES DEL JUEGO: Organizar los equipos

Llevará 5 minutos.

No hay ninguna razón para que esta actividad no pueda ser una parte del juego, un proceso de aprendizaje.

Trato de demostrar la auto-organización poniéndola en acción. Normalmente pido el equipo que se auto-organice en grupos de 4 - 6 personas y se asignen el espacio de trabajo.

Esta es una buena actividad de calentamiento, ya que podría requerir mover y limpiar las mesas.

ANTES DEL JUEGO: Hacer el esquema del proyecto

Llevará 10 minutos. Llevas jugando 5 minutos.

Como formador que está jugando el rol de propietario del producto necesito comunicar los siguientes mensajes:

1. Todos los equipos construirán un único producto - no competirán sino que trabajan para el mismo proveedor.
2. El producto es una CIUDAD con ciertas características.
3. Los elementos principales de construcción son LEGOs aunque también se puede utilizar cualquier otro material.
4. Yo soy el que toma las decisiones principales del producto - es *mi* ciudad.
5. Voy a estar involucrado en el proceso de desarrollo estando siempre disponible para responder preguntas y proporcionar información.

La realización de esta actividad como *esquema colaborativo* podría ser una buena idea.

Mi objetivo es asegurarme de que los equipos practican Scrum mediante la creación de "productos" con piezas de LEGO. Ahora, la cuestión difícil es cómo combinar los dos papeles: propietario del producto (que no es el dueño del proceso) y formador de la clase (que tiene un interés en su gestión con Scrum).

Hay varias maneras en las que he intentado hacer esto:

1. **Cambio de sombreros - explico las reglas de Scrum al equipo**
Muestro explícitamente si estoy actuando como propietario del producto o como formador para que la gente no se confunda.

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

2. Juego como un propietario del producto novato - dejo que el equipo me venda Scrum

La mayoría de las veces juego como propietario del producto que no sabe mucho acerca de Ágil o Scrum y, después de presentar mi visión de la ciudad, pido al equipo que me ayude a diseñar la adaptación del proceso.

Personalmente, me gusta más este segundo enfoque, ya que ayuda a ampliar el aprendizaje de la clase y permite a los estudiantes practicar la articulación de los valores de Ágil.

ANTES DEL JUEGO: Construir la pila del producto

Llevará 15 minutos. Llevas jugando 15 minutos.

Una vez que hayas esbozado un esquema y acordado el proceso, es el momento de compartir las características de la ciudad.

Suelo hacer esto mostrando un conjunto de etiquetas adhesivas preparadas de antemano pegándolas en una hoja de papel de rotafolio.

Por lo general, incluye los siguientes elementos:

- Un edificio de una planta (varios de ellos, uno por cada etiqueta adhesiva)
- Dos edificios de dos plantas (varios)
- Tienda
- Escuela
- Iglesia
- Hospital
- Guardería
- Parada de autobús
- Intersección (puede dibujarse)
- Aparcamiento (puede dibujarse)
- Río (puede dibujarse)
- Puente

Algunos de los elementos se pueden dibujar en papel del rotafolio y luego el LEGO se pone encima.

Aquí puedes ser creativo y hacer algo más entretenido y no una simple ciudad.

Una vez hice este juego con un equipo de un nuevo emprendimiento por lo que hicimos un "silicon village".

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

Obviamente, había algunos otros elementos para la construcción, al igual que una sala de exposición con un iPad, que representa una pantalla, un grupo de áreas abiertas de trabajo en la ciudad, un edificio seguro para los servidores web y un monumento a un héroe emprendedor (un monumento lujoso sobre raíles). ¡Fue divertido!

Al presentar la pila del producto explico brevemente lo que creo que cada uno de los elementos puede parecer y trato de aplazar el debate hasta más tarde.

ANTES DEL JUEGO: Estimar

Llevará un máximo de 20 minutos. Llevas jugando 30 minutos.

Estimaciones. De alguna forma, esta es la parte más difícil.

Puedo querer:

1. No hacer estimaciones (como recomiendan los gurús de Agile)
2. Hacerlo más rápido y más sencillo
3. Dedicar un poco de tiempo a practicar la planificación de póquer

RT @RonJeffries: "Cada año hay una nueva técnica de estimación. La auténtica aproximación ágil sería tirar las estimaciones "-. @Agilemanager [¡Sí!]

En base a la cantidad de tiempo que tengamos puedo decidir hacer la técnica más simple o el póquer.

La técnica más rápida - el tamaño del carril

He aprendido este término de www.theagilepirate.net. Al parecer, lo hago de una manera menos sofisticada.

Echa un vistazo al croquis de abajo.

Basado en el concepto de triangulación³ y el tamaño del carril⁴ simplemente organiza las columnas para marcar diferentes tamaños de historia (1 2 3 5 8 13 si prefieres la serie de Fibonacci - un poco de sabor de la ciencia siempre es bueno), y pide a los alumnos llevar las historias a las columna que representa el tamaño de la historia. Hacemos esto por grupos o todos juntos.

³ Triangulation and other concepts of Agile estimating and planning, by Mike Cohn
<http://www.mountingoatsoftware.com/presentations/85-an-introduction-to-agile-estimating-and-planning>

⁴ Swimlane Sizing – Complete & Fast Backlog Estimation <http://theagilepirate.net/archives/109>

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

Esta actividad también se puede hacer en silencio.

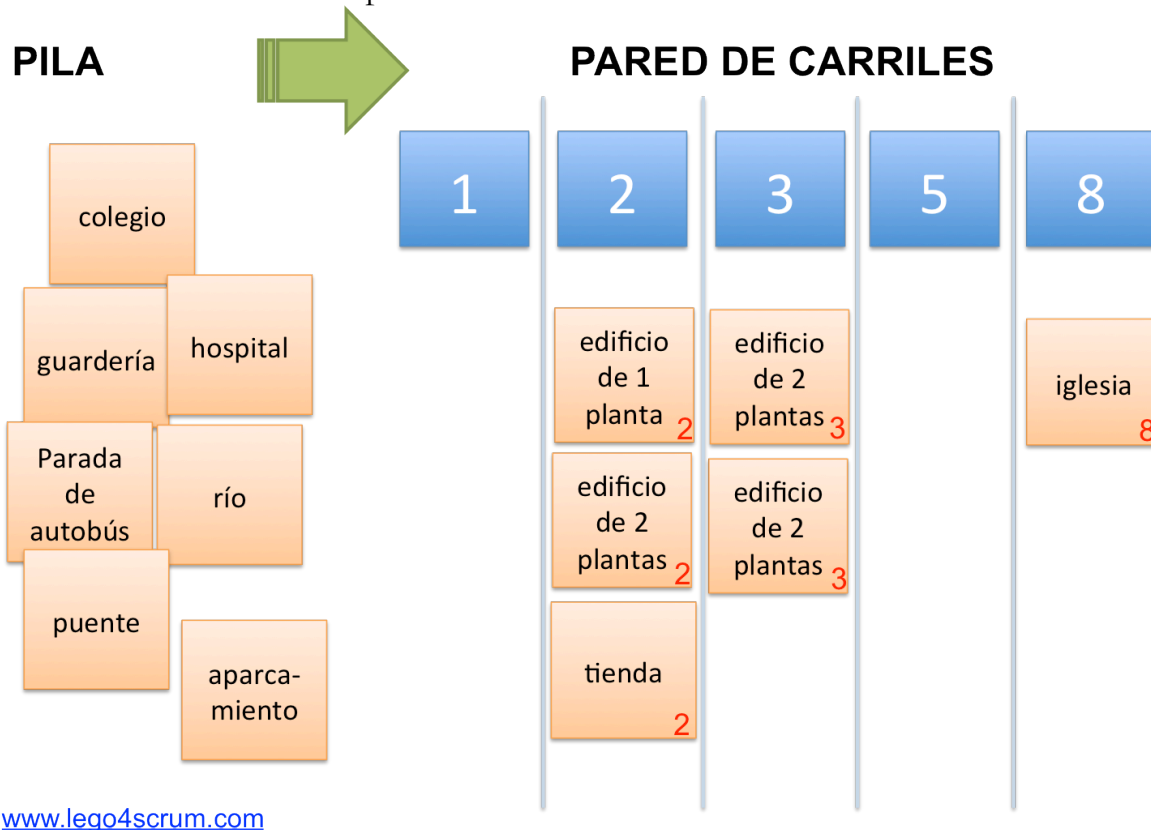


Figura 1: Carriles para estimaciones en grupo

Si un grupo es tan grande que no cabe en frente del tablero pido que cada equipo envíe a una pareja. Cuando las parejas están hechas, viene la siguiente hasta que cada una haya tenido la oportunidad de tocar el tablero.

Una vez hecho esto, le pido al grupo si esto es "suficientemente bueno" para comenzar, y si ahora les gustaría hacer *algún trabajo de verdad*.

Planificación de póquer con varios equipos

Realizar la planificación de póquer⁵ con varios equipos primero requiere ponerse de acuerdo como un único grupo sobre el tamaño de la muestra.

⁵ Planning Poker is found by James Grening in 2002 and popularized by Mike Cohn:
http://en.wikipedia.org/wiki/Planning_poker

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

Ponerse de acuerdo sobre el tamaño es simple: tomamos un objeto que sea pequeño y bastante sencillo, pero no trivial, y le asignamos "2". Por lo general, todos coinciden en que todos los edificios de una sola planta equivalen a dos.

Otro enfoque para seleccionar la historia de muestra es hacer estimaciones de tamaño de camiseta⁶ (XS, S, M, L, XL) y entonces marcar todas las historias de tamaño S como "2" y continuar con el póquer.

Me gustaría compartir algunos consejos que me ayudan a hacer que varios equipos de póquer planifiquen las sesiones de trabajo:

- Organiza los carriles en la pared (ver dibujos arriba)
- Pide a los equipos que trabajen con las historias de una en una para la estimación.
- Pide a los equipos que pongan los detalles en cada historia cuando tengan las aclaraciones del propietario del producto (como si fuera otro equipo el que vaya a construir el elemento).
- Agradece y fomenta activamente a los miembros del equipo que hagan preguntas que ayuden a definir el tamaño.
- Una vez estimada, se tiene que poner la historia en la pared, para que los otros equipos pueden beneficiarse de la nueva información.
- Cuando finalicen pide a la gente que se acerque a la pared para comprobar y hacer cambios, si fuese necesario (según mi experiencia rara vez lo es).

Si los equipos no saben mucho acerca de la planificación de póquer, vale la pena hacer una prueba para que puedan observar como se aplica la técnica correctamente. Normalmente pido a los equipos que hagan una estimación aproximada:

"¿Cuánto cuesta una pinta de Guinness en el Reino Unido?"



Esto implica hacer preguntas sobre los puntos a utilizar, lugar y fecha de compra, lo que sirve como un buen calentamiento para la estimación de las historias.

Curiosamente, las dos técnicas: carriles y la estimación de póquer proporcionan la precisión necesaria para entregar la planificación como si hubiese probada a través de cientos de gráficos burn-down.

⁶ T-shirt sizing <http://blogs.msdn.com/b/oldnewthing/archive/2009/05/12/9605143.aspx>

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

JUEGO: Planificación del Sprint

Llevas jugando 50 minutos.

(¡Y se han hecho cero cosas! ¿Esto prueba suficientemente que las estimaciones son un desperdicio?)

Ahora, cuando se estiman las historias, tienes que pasarlas de los carriles de la pared a la pila.

Puesto que nos gusta hacer la planificación del sprint muy visible, estamos construyendo un muro de planificación especial que acumula los planes de todos equipos para todos los sprints en el juego.

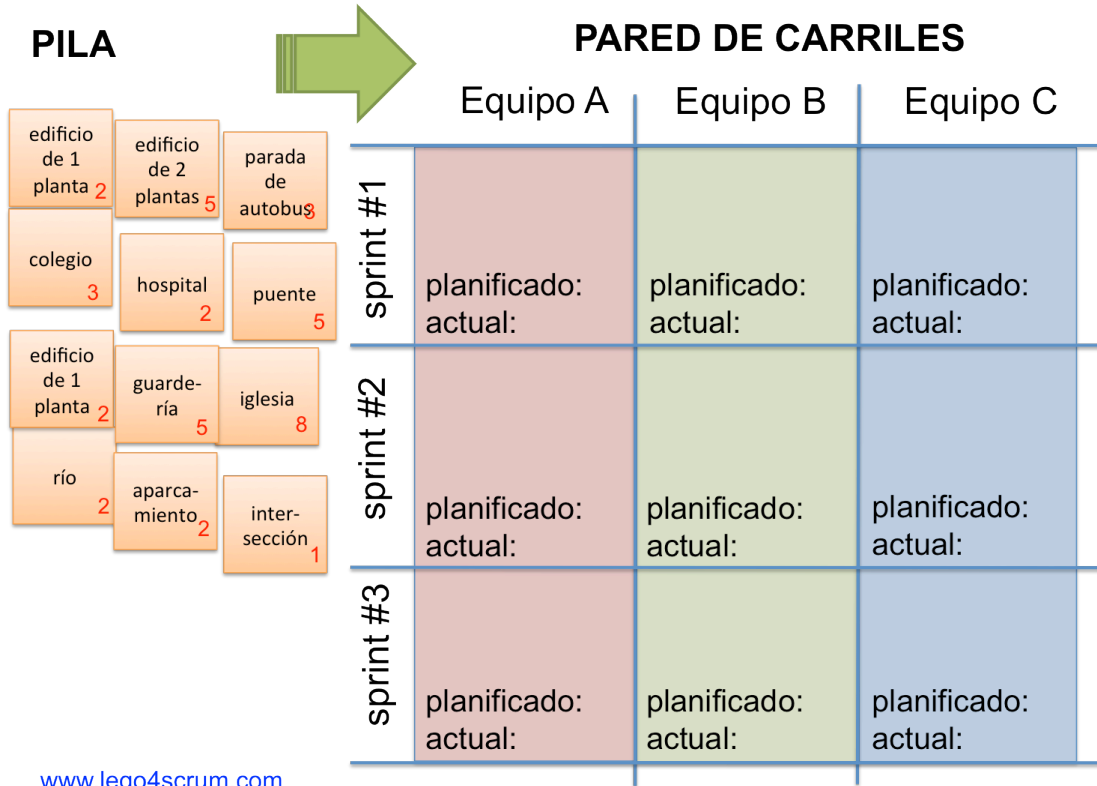


Figura 2: Pared de planificación de varios equipos antes de planificar el sprint n° 1

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

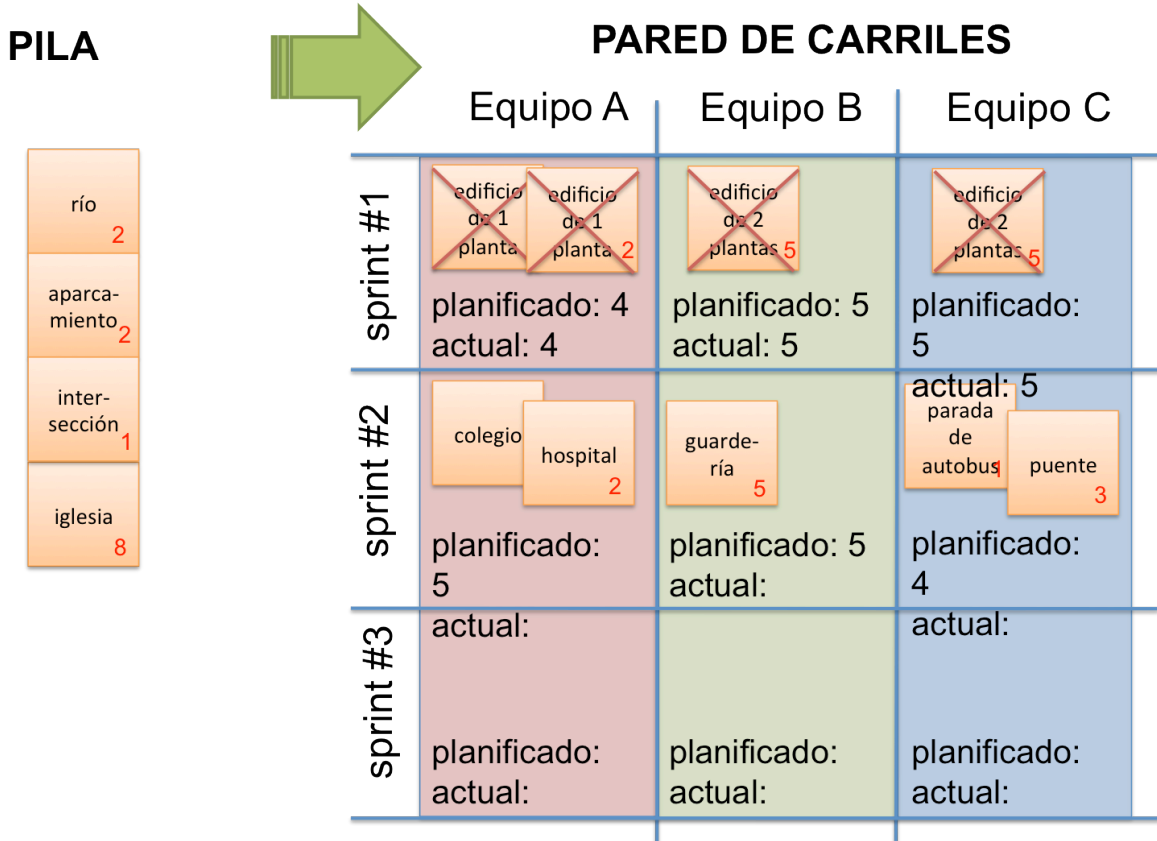


Figura 3: Pared de planificación de varios equipos durante el Sprint n° 2

Tenemos un tiempo limitado de 3 minutos dentro del sprint para que los equipos muevan las historias a sus respectivas pilas de sprint.

Cuando todo está hecho, pregunto si los equipos están suficientemente incómodos con sus planes para darles una oportunidad!

JUEGO: Sprint

Llevará 7 minutos.

Preferimos sprints de 7 minutos ya que este tiempo es suficiente para construir varios elementos con la colaboración de varias personas y sin mucho que pulir.

Para asegurarme de que los estudiantes estén suficientemente estresados muestro un cronómetro grande desde un portátil o un proyector:

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO



Figura 4: Un cronómetro de www.online-stopwatch.com - cronometra de distintas formas y se puede utilizar sin conexión.

JUEGO: Revisar

Llevará 5 minutos.

Cuando se acabe el tiempo, me aseguro de que los alumnos dejan realmente de construir y empiezo a pedir: "*¿dónde está mi ciudad?*"

Como se ha observado, es sólo después del segundo sprint que los equipos empiezan a hacer de forma continua despliegues de historias en el entorno de demostración (un papel de rotafolio). Así que, en la mayoría de los casos, después del primer sprint nadie ha pensado en algún momento en cómo organizar la demostración. ¿Suena parecido a la vida real?

Siempre he tenido comentarios en el debate diciendo que estoy jugando como el propietario del producto más amable que jamás han visto. Sin embargo, en la mayoría de los casos no acepto nada después del primer sprint porque después de que me muestran lo construido me doy cuenta de que:

- Me gusta la simetría.
- "Todos del mismo color" en realidad significa "colores sólidos en los edificios, pero diferentes en cada uno."
- Los edificios son demasiado pequeños, demasiado grandes o demasiado distintos.
- Las ventanas de los diferentes pisos no están alineadas.
- <haz tu propio justificación>

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

Los elementos incompletos se devuelven a la pila desde la pared de planificación. El trabajo restante se puede reestimar, a pesar de que rara vez se actualizan las estimaciones.

Una vez que se aceptan las historias, se actualiza por el propietario del producto el gráfico de entrega Burndown, quien hace un anuncio claro y fuerte de que la entrega se tiene que hacer en tres sprints y que ahora parece que no será posible llevar a cabo todas las historias.

Se pueden dedicar unos pocos minutos para hacer una retrospectiva sobre el asunto "¿cómo podemos hacerlo mejor el siguiente sprint?".

JUEGO: Ciclo de entrega

Sin haber dedicado mucho tiempo a debatir sobre los errores del primer sprint, que es casi siempre un desastre, nos lanzamos de nuevo a la planificación del Sprint.

He aprendido que se necesita un promedio de tres sprints para construir el 80% de la pila con la calidad prevista, por lo que el ciclo completo por lo general se ve así:

1. Sprint n° 1
 - a. Planificación - 3 minutos
 - b. Sprint - 7 minutos
 - c. Revisión - 5 minutos
2. Sprint n° 2
 - a. Planificación - 3 minutos
 - b. Sprint - 7 minutos
 - c. Revisión - 5 minutos
3. Sprint n° 3
 - a. Planificación - 3 minutos
 - b. Sprint - 7 minutos
 - c. Revisión - 5 minutos

Subtotal: 45 minutos

Desde la preparación llevamos alrededor de 1 hora (desde el esquema hasta la estimación de la pila), los sprints llevan 45 minutos, el debate llevará unos 15 minutos, **el juego completo lleva 120 minutos.**

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

Con practica, y con la ayuda de coformadores que juegan el rol de Scrum Master, se puede hacer un poco más rápido.

DESPUÉS DEL JUEGO: Debate

Es probable que sea prudente tomar un breve descanso, una vez que se ha revisado el último sprint y antes de saltar al debate, para calmar las emociones y tener un breve descanso (¿te dije que el juego está diseñado para ser extenuante? No sólo para los equipos...)

Cuando nos reunimos de nuevo en un círculo, facilitamos una discusión en torno a las siguientes preguntas abiertas:

- ¿Qué observaron los estudiantes?
- ¿Cómo se sintieron al estar en un equipo Scrum?
- ¿Cómo resultaron las iteraciones cortas?
- ¿Cómo de exactas son las estimaciones (siempre que haya un Burndown de entregas)?
- ¿Qué haríamos de otra manera desde el principio si tuviéramos otra oportunidad de practicar el juego?
- ¿Cuál fue el trabajo del propietario del producto?
- ¿Cómo te sentiste después del primer sprint, cuándo fue necesario que casi todos los elementos se volvieran a hacer?
- ¿Qué hizo el Scrum Master?
- ¿Cómo cambiaría tu estrategia si sabes que el propietario del producto no estará disponible durante los sprints?
- ¿Cómo fue la comunicación entre los equipos? ¿Hubo dependencias? ¿Cómo se resolvieron?
- ¿Qué habéis aprendido?

VARIANTES

Añadir fluctuaciones

Unos buenos amigos míos (Askhat Urazbaev y Filippov Nikita) han diseñado un juego similar que incluye fluctuaciones aleatorias en el tamaño del equipo y en la complejidad.

Simplemente, después de planificar el sprint, y justo antes de empezarlo, los equipos lanzan un dado que, bien multiplica los puntos de historia estimados, bien hace que algunos miembros del equipo caigan "enfermos" durante el sprint mientras que el equipo tiene que seguir el plan del sprint.

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

El punto de este juego es que hace que la colaboración en el equipo sea esencial para equilibrar las tareas durante los sprints, ya que las cosas podrían ser diferentes respecto a lo previsto.

Scrum en la empresa

Se puede escalar la simulación con LEGO a 100 estudiantes jugando en 12 equipos que construyen cuatro ciudades simultáneamente. Se necesitan unas pocas toneladas de LEGO, pero puede ser una buena manera de demostrar Scrum a nivel de empresa. Esto merece otro artículo para cubrir todas las reglas y configuraciones.

¿Haces variaciones? Déjanos conocerlas

Nos gustaría escuchar tus historias, tu variación de la simulación - por favor únete a nosotros en www.lego4scrum.com y envíanos un correo electrónico a info@lego4scrum.com con tus ideas.

Una simulación de Scrum con piezas de LEGO

¡GRACIAS!



¡Haz proyectos divertidos!

Alexey Krivitsky
www.lego4scrum.com