



# Guía práctica: Pajarraco

## Índice

[Guía práctica: Pajarraco](#)

[Objetivos del Juego](#)

[Aclaraciones Previas](#)

[¿Qué queremos? ¿Cuál es el producto final?](#)

[¿Cómo vamos a trabajar?](#)

[Agenda](#) 

[Los roles](#)

[El product owner](#)

[Scrum master](#)

[Development Team](#)

[Las reuniones](#)

[Reunión de planificación](#)

[Reunión de revisión](#)

[Reunión de retrospectiva](#)



## Objetivos del juego

- Aprender a través de la acción las prácticas principales del framework Scrum
- Descubrir las propias debilidades y oportunidades de mejora como equipo

## Aclaraciones Previas

- El juego fue inventado por [Alan Cyment](#) y está basado en el XP Velocity Game
- El presente documento fue iniciado por [Juan Gabardini](#), con las tarjetas de Necesidades y la información adicional para el Guardián del Producto. El resto fue completado por [Ingrid Astiz](#), como una guía para facilitadores del juego y un estímulo para que se siga recreando. [Ariel Ber](#) realizó sugerencias y correcciones. El equipo de docentes de DH diseñó la versión virtual.
- Los equipos trabajarán en los grupos definidos en clase 2.

## ¿Qué queremos? ¿Cuál es el producto final?

Nosotros somos el cliente y ustedes un equipo que contratamos para desarrollar un producto. Dentro del equipo deben definir quien será el Scrum master, el product owner y el equipo de desarrollo. **Deberán construir un lindo pajarraco con 105 post-its.**



## ¿Cómo vamos a trabajar?

Se va a desarrollar en 3 iteraciones, en cada uno el cliente revisará el avance del desarrollo, dará su feedback y hará ajustes del producto con nuevas necesidades o funcionalidades.

**El equipo que mejor cumpla con las necesidades del cliente será el ganador de la licitación millonaria para el desarrollo del producto más importante jamás visto. 💰**



## Agenda

1. En **3 minutos** deberemos llevar adelante la **organización del equipo**: definir quién es el product owner, quién es el Scrum master y quién integra el equipo de desarrollo (Development Team).
2. En **5 minutos** realizaremos la **reunión de los Scrum masters con el cliente**. Es el cliente quien explica tareas y responsabilidades del Scrum master.
3. Pasemos a los **sprints**:
  - a. En **5 minutos** realizamos la **reunión de los PO con el cliente**. El cliente explica funcionalidades y necesidades.
  - b. En **3 minutos** hacemos la **reunión de planning**. El PO se reúne con su equipo y le comenta sobre las tarjetas. El equipo discute sobre qué se comprometen a entregar. El Scrum master anota el documento de gestión de proyecto.
  - c. Tenemos **10 minutos** para la **construcción**.
  - d. **2 minutos** de **revisión en equipos**. Listo para la foto de la caja y la exhibición en la vidriera.
  - e. **12 minutos** de **revisión con el cliente**: se reúnen todos los equipos con el product owner y con el cliente para mostrarle lo que realizamos durante el sprint.
  - f. **3 minutos** de retrospectiva. ¿Qué aprendimos?
4. Repetimos el proceso en dos sprints más.



## Los roles

### El product owner

#### 1. ¿Qué hace?

**Es el representante del cliente dentro del equipo, su voz. Es responsable de entregar el valor más alto posible al negocio. Toma decisiones con respecto al producto y vela por el cumplimiento de las necesidades del cliente.**

#### 2. Antes de la planificación

El product owner es quien se reúne con el cliente y recopila todas sus necesidades y especificaciones para trasladarlas al equipo.

#### 3. En la reunión de planificación

- El product owner es el guardián del producto y aclara qué tarjetas de necesidades corresponden al ciclo (sprint) que se inicia. Explica que las prioridades están dadas en función del valor de negocio que aparece en cada tarjeta en el margen superior derecho.
- Agrega información adicional solo si le preguntan.
- El PO anota la suma del valor de negocio de las necesidades con las que el equipo se comprometió para el ciclo en curso en mural.

#### 4. Durante la construcción

Se muestra disponible para responder dudas, espera a ser consultado. Si no es consultado, no interviene. Y se retira a la sala principal.



## 5. En la reunión de revisión

- Vuelven todos a la sala principal y hacemos revisión equipo por equipo.
- Si no responde a la visión, el equipo tiene 0 puntos. Esto es importante porque muchas veces los equipos se concentran en las características y se olvidan de la visión, entonces, pueden entregar algo que tenga muchas funcionalidades, pero que no cumpla con la necesidad principal del negocio o con las restricciones solicitadas por el cliente.
  - Si responde a la visión, se controla tarjeta por tarjeta, y suma los puntos del valor de negocio sólo si cumplió lo requerido en su totalidad. Por ejemplo: si tiene un nombre que no fue chequeado con el PO —ya sea que no responde a las especificaciones o al gusto del cliente—, no se suma el valor del negocio.
  - El PO anota el 0 o el total resuelto en la planilla compartida, en la columna “Realizado”.
- El PO anota la suma del valor de negocio de las necesidades con las que el equipo se comprometió para el ciclo en curso en mural.
- El PO también puede expresar cómo se sintió, si fue escuchado, si sus “no” fueron aceptados, si se le hicieron preguntas, si se siente (o no) satisfecho con el trato del grupo y con los resultados obtenidos.

## 6. ¿Qué no debería hacer el product owner?

- ✗ Supervisar al equipo.
- ✗ Asignar tareas al equipo.
- ✗ Decidir como realizar las tareas.



✗ Interrumpir al resto del equipo con otras tareas.

✗ Introducir tareas no planificadas en el sprint.

## Scrum master

### 1. ¿Qué hace?

**El Scrum master es el coach del equipo, ayuda a alcanzar el máximo nivel de productividad posible. Es el responsable de completar el documento del proyecto.**

### 2. En la reunión de planificación

- Es coach del equipo en cómo usar prácticas agile/Scrum.
- Velar por la aplicación del framework Scrum y ser ejemplo de los valores ágiles
- Organiza y facilita las ceremonias de planeamiento.
- Asiste al PO en la priorización de las tarjetas.
- Comunica al product owner cuáles son esas tarjetas y el product owner anota la suma del valor de negocio en la tabla de puntos en mural.
- Anota lo planificado en el documento de proyecto.



### 3. Durante la construcción

- Promueve la comunicación directa y respetuosa entre todo el equipo.
- Orienta al equipo en la generación de valor y mejora continua.
- Fomenta la autonomía y la autogestión del equipo.
- Gestiona la mitigación de riesgos e impedimentos en el equipo.
- Acompaña al equipo para lo que necesite: dudas, consultas, etcétera.

### 4. En la reunión de revisión

- Organiza y facilita las ceremonias de revisión y lanzamiento de los sprints.
- Completa las métricas del proyecto.

### 5. En la retrospectiva

- Facilita y dinamiza la conversación.
- Anota en el documento de proyecto: lo bueno, a mejorar y acciones.

### 6. ¿Qué no debería hacer el scrum master?

- ✗ Ser jefe del equipo.
- ✗ Decir al equipo lo que tiene que hacer o cómo hacerlo.
- ✗ Ser el secretario del equipo.
- ✗ Asignar tareas.
- ✗ Definir prioridades.
- ✗ Participar en la construcción del pajarraco.





## Development Team

### 1. ¿Qué hacen?

**El equipo de desarrollo está formado por todos los individuos necesarios para la construcción del producto en cuestión.**

### 2. En la reunión de planificación

- Leer las tarjetas correspondientes al sprint en el que se encuentren. Hacer consultas si las hubiera.
- Seleccionar las necesidades que se comprometen a completar durante el sprint.

### 3. Durante la construcción

El Development Team se autoorganiza para cumplir con las necesidades a las cuales se comprometieron. No existe un líder externo que asigne las tareas ni que determine la forma en la que serán resueltos los problemas.

### 4. En la reunión de revisión

El Development Team participa de la devolución que da el product owner y toma nota para repensar su accionar luego.

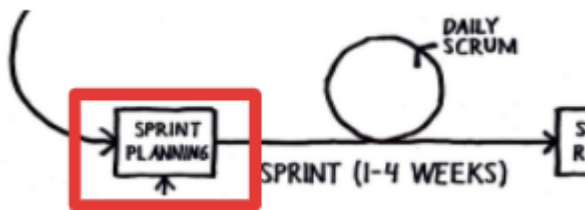
### 5. En la retrospectiva

A partir de las devoluciones del product owner, el Development Team redefine sus acciones (itera) para prepararse para el siguiente sprint.



## Las reuniones

### Reunión de planificación

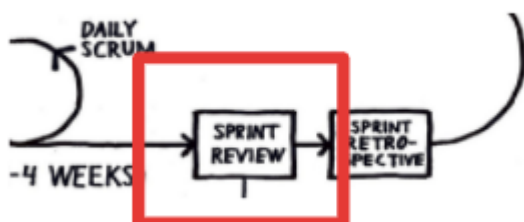


Al comienzo de cada sprint se realiza una **reunión de planificación** donde serán generados los acuerdos y compromisos entre el equipo de desarrollo y el product owner sobre el alcance del mismo.

Esta reunión de planificación se divide en dos partes: una primera parte estratégica y enfocada en el “qué”, y una segunda parte táctica cuyo hilo conductor principal es el “cómo”.

**¿Quiénes participan?** El product owner y el Development Team. El Scrum master, debe asegurar que cualquier stakeholder del proyecto que sea requerido para profundizar en detalles esté presente o sea contactado.

### Reunión de revisión



En esta reunión se evalúa el incremento funcional potencialmente entregable construido por el equipo de desarrollo (el “qué”). El Development Team y los stakeholders revisan el resultado del sprint. Cuando decimos resultado

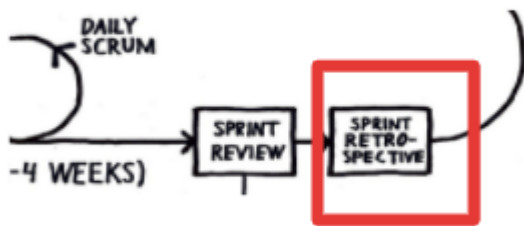
hablamos de producto utilizable y potencialmente entregable que el o los interesados



utilizan y evalúan durante esta misma reunión, aceptando o rechazando así las funcionalidades construidas.

Los stakeholders evalúan el producto construido y proveen feedback. Este feedback puede ser acerca de cambios en la funcionalidad construida o bien nuevas funcionalidades que surjan al ver el producto en acción.

## Reunión de retrospectiva



La retrospectiva del equipo es el corazón de la mejora continua y las prácticas emergentes. Mediante este mecanismo el equipo reflexiona sobre la forma en la que realizó su trabajo y los acontecimientos que sucedieron en el Sprint que acaba de concluir para mejorar sus prácticas. Esta reunión tiene lugar inmediatamente

después de la reunión de revisión. Mientras que la reunión de revisión se destina a revisar el producto (el “que”), la retrospectiva se centra en el proceso (el “cómo”).

**¿Quiénes participan?** El Development Team y el Scrum master. Se recomienda la participación del product owner.