

Juego de la Agencia de Viajes – Introducción a Scrum

Pautas generales

Objetivos del juego

- Aprender a través de la acción las prácticas principales de Scrum
- Descubrir las debilidades y oportunidades de mejora como equipo para mejorar en cada iteración.

Materiales, herramientas y sugerencias

- Herramienta de wireframe online (sugerido: <https://app.moqups.com/>).
- Guía impresa para los participantes.
- Opcional: un timer para tomar el tiempo (cada equipo puede designar un responsable).
- Tablero Kanban

Guía para los equipos

Objetivo del juego:

- Cada equipo tendrá como objetivo construir una aplicación móvil de ventas para la agencia de viajes. La meta es desarrollar una aplicación funcional que cumpla con las necesidades y expectativas de los usuarios finales.

Visión del producto:

- La visión del producto es crear una aplicación móvil intuitiva y completa que facilite la planificación, reserva y gestión de viajes para los usuarios. Se espera que la aplicación cuente con características clave que mejoren la experiencia del usuario y generen valor para la agencia de viajes.

Organización del juego:

- El juego se divide en tres o cuatro ciclos, dependiendo de la duración y la complejidad del ejercicio. Cada ciclo representa una iteración en el desarrollo del producto, donde los equipos planificarán, trabajarán y revisarán su progreso.

En cada ciclo, se seguirá el siguiente esquema:

Tiempo	Ceremonia	Contenido
7 minutos	Planificación	¿Qué compromiso asumimos? Seleccionamos historias.
15 minutos	Sprint	¡Manos a la obra!
2 minutos	Revisión	Demo al cliente.
3 minutos	Retrospectiva	¿Qué hicimos bien? ¿Qué podemos mejorar?

Etapas

En la Reunión de Planificación:

- El Dueño del Producto entregará las tarjetas de necesidades correspondientes al ciclo que se inicia, y aclarará que las prioridades están determinadas por el valor de negocio que aparece en cada tarjeta en el margen superior derecho (Ej.: 100, 200, 300, 400, 500, 700).
- El asistente virtual agregará información adicional solo si se le pregunta.
- El equipo seleccionará las necesidades que se comprometerá a completar en el próximo ciclo.
- Se quiere ver claramente lo comprometido versus lo realizado en cada ciclo.

	Ciclo 1		Ciclo 2		Ciclo 3		Ciclo 4	
	Compr.	Entreg.	Compr.	Entreg.	Compr.	Entreg.	Compr.	Entreg.
Equipo								

- Se deben definir y documentar criterios de aceptación y Definition of Done para las tarjetas dentro del ciclo.

Durante la Construcción:

- El Dueño del Producto (recuerden que puede ser tanto el docente como el asistente virtual) se mostrará disponible para responder dudas y esperará a ser consultado.
- El Dueño del Producto (recuerden que puede ser tanto el docente como el asistente virtual), podrá escuchar reclamos del equipo y responder según sus propios criterios.

En la Reunión de Revisión (Demo):

- La revisión comenzará puntualmente. Si el producto no está terminado cuando finalice el tiempo de construcción (Sprint), el equipo no sumará puntos (se explica la importancia del Time Boxing).
- El Dueño del Producto controlará que el producto responda a la visión y lo usará. El va a ser el encargado de validar los criterios y dar los puntos.
- Si el producto no responde a la visión de producto o no cubre las necesidades pautadas por la historia de usuario, el equipo no sumará puntos.
- Si el producto responde, se controlará tarjeta por tarjeta, se pasará a la columna del tablero correspondiente, y se sumarán los puntos del valor de negocio solo si se cumple lo requerido en su totalidad.

En la Reunión de Retro:

- Se dará feedback sobre el proceso (no sobre lo entregado). La retro permite al equipo revisar cómo ha sido el trabajo en el último ciclo y generar un espacio de discusión abierta sobre los aciertos y dificultades.
- El objetivo es aprender de las experiencias recientes y proponer ajustes que puedan mejorar la eficiencia y productividad del equipo.

Ejemplo del resultado esperado utilizando la herramienta.

Una APP mobile que cubra todas las necesidades pautadas por la visión de producto.

