**Simulación de un proyecto agil con Scrum**

*Objetivo:* Aplicar los conceptos de Scrum en un proyecto simulado para entender cómo se gestionan los roles, eventos y artefactos en un entorno ágil.

*Instrucciones:*

1. Formación de equipos: pueden aprovechar el mismo grupo de trabajo armado para llevar adelante este ejercicio.

2. Asignación de roles: dentro de cada equipo, deben asignar los roles de Scrum Master, Product Owner y miembros del Equipo de Desarrollo. (Pueden rotar los roles en diferentes iteraciones si lo desean).

3. Definición del Proyecto: tomando de base el proyecto desarrollado, les pedimos que elaboren un documento con las características que tendría que tener el proyecto.

4. Sprint Planning: cada equipo debera realizar una planificación del sprint. Esto incluye:

-Crear el Product Backlog: es decir, una lista priorizada de tareas y requisitos del proyecto.

-Seleccionar las historias de usuario para el Sprint: deben elegir qué tareas del Product Backlog abordarán en el primer sprint.

-Definir el Sprint Backlog: deben armar una lista de tareas que se comprometen a completar durante el sprint.

5. Daily Scrum:

- Simulen una breve reunión diaria (10 minutos) donde cada miembro del equipo comparte lo que hizo el día anterior, lo que hará hoy y cualquier impedimento.

6. Sprint Review y Retrospective

- Al final del sprint (30-45 minutos), cada equipo debe:

Presentar el trabajo completado y recibir retroalimentación.

Discutir qué funcionó bien, qué no funcionó y cómo pueden mejorar en el próximo sprint.

**Implementación de un sistema Kanban para un proyecto de desarrollo**

*Objetivo:* Implementar y gestionar un flujo de trabajo utilizando un tablero Kanban para mejorar la comprensión de los principios y prácticas de Kanban.

*Instrucciones*

1. Formación de equipos: pueden aprovechar el mismo grupo de trabajo armado para llevar adelante este ejercicio.

2. Configuración del tablero Kanban: los invitamos a diseñar un tablero Kanban en una pizarra física o una herramienta digital (como Trello). Deben dividir el tablero en columnas típicas como por ejemplo: "Por Hacer/pendiente", "En Progreso" y "Hecho/realizado".

3. Definición del Proyecto

- Da a cada equipo un conjunto de tareas relacionadas con un proyecto ficticio (por ejemplo, una serie de características para una aplicación web).

4. Visualización del Trabajo: tomando de base el proyecto desarrollado, les pedimos que elaboren un documento con las características que tendría que tener el proyecto.

5. Límites de WIP: debe establecer límites de trabajo en progreso (WIP) para la columna "En Progreso". Por ejemplo, el equipo solo puede tener un máximo de 3 tareas en progreso al mismo tiempo.

6. Gestión del Flujo: Los equipos deben mover las tareas a través del tablero mientras trabajan en ellas. Deben gestionar y priorizar las tareas de acuerdo con el flujo y las restricciones de WIP.

7. Revisión del Progreso: después de una sesión de trabajo, pueden realizar una revisión para discutir el estado del flujo de trabajo y la eficacia del tablero Kanban. También es un buen momento para reflexionar sobre cómo los límites de WIP afectaron el progreso y la eficiencia.