**ENUNCIADO: Revista Scrum**

Los materiales para llevar a cabo la práctica son los siguientes:

6 equipos de 5 personas, cada equipo provisto al menos de:

* Un Scrum Master (elegido por el equipo)
* Un Product Owner (elegido por el equipo)
* 3 Revistas de variedades
* 3 Tijeras
* Pegante
* 40 Hojas reciclables tamaño carta
* 2 tacos (bloques) de Pos-it/Sticky Notes/
* Lapiceros y marcadores

**Objetivo:**

Construir una revista basada en recorte de imágenes y textos que estos sean pegados en las hojas reciclables tamaño carta.

**Requisitos:**

* La revista debe contar con un índice de artículos y numeración para cada hoja.
* Todo a excepción del índice de artículos debe ser cortado y pegado

Para construir las hojas se emplearán fotos de diferente tipo y renglones de texto cortados en forma de rectángulo. Se emplearán los siguientes tipos de fotos

* A: Foto de una mujer
* B: Fotos de un carro
* C: Fotos de un hombre
* D: Foto de algo que sea diferente a A, B, C y D

 Las hojas de la revista pueden de las siguientes tipos:

* Hoja Tipo 1:  1 foto + 1 descripción
* Hoja Tipo 2:  2 fotos + 2 descripciones
* Hoja Tipo 3:  3 fotos
* Hoja Tipo 4:  5 fotos + 1 descripciones
* Hoja Tipo 5:  Menú
* Hoja Tipo 6:  2 fotos
* Hoja Tipo 7:  3 fotos + 3 descripciones

**Ejemplo:** si se me pide una Hoja Tipo 7 con fotos A, significa que la hoja debe contener:

* 3 fotos de mujeres recortadas
* 3 descripciones de texto recortadas

Prioridad **product backlog**:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Prioridad | Historia de usuario - tipo | Foto |
| 1 | 5 |  |
| 2 | 1 | C |
| 3 | 4 | D |
| 4 | 4 | B |
| 5 | 3 | A |
| 6 | 2 | B |
| 7 | 1 | C |
| 8 | 1 | D |
| 9 | 6 | D |
| 10 | 7 | A |
| 11 | 2 | B |
| 12 | 4 | C |

DETALLES DEL EJERCICIO

1. La revista tiene que estar armada en el tiempo que dura la clase 105 min.
2. Cada sprint sólo puede durar de 2 a 4 semanas. Para equiparar pongamos que cada sprint durará 35 min equivalente a 2 semanas de trabajo.
3. Para realizar cada sprint se tiene que estimar el tiempo que se tarda en realizar las siguientes partes del sprint (hacer una compensación con los videos vistos y poder tiempos a cada parte del sprint):
   1. Planning
   2. Duración del día n
   3. Reunión de daily n
   4. Review
   5. Retrospectiva
4. El cliente (profesor) dará una prioridad a cada una de las historias del product backlog.
5. El development team mediante la técnica el juego del póker (Scrum Poker) dará pesos a las historias (empezando por la que se cree que es más rápida de hacer).
6. El Product Owner enfatiza las características de su rol y la potestad de recibir o rechazar las Hojas con sus diferentes fotografías y descripciones (historias de usuario), además, de **hacer respetar la prioridad del product backlog**.
7. Se estableció el criterio de DONE como: **"una hoja con todos sus elementos correctamente pegados"**
8. Se insistió que el objeto del planning era:

* establecer el compromiso de puntos
* realizar el tasking plasmando la hoja (u símil de Historia de Usuario) de la siguiente manera :

**HISTORIA TIPO 4 = Foto1 + Foto2 + Foto3 + Foto4 + Descripción1**

**(ver la Fotografía 1)**

* Construir el Kanban de acuerdo al tasking y  poniendo en la parte superior la historia de mayor prioridad.
* Construir el Burndown chart

1. Se insiste que **NO** era un ejercicio donde se COMPETÍA por construir la mayor cantidad de Backlog, sino que tenía como **objeto** REALIZAR CORRECTAMENTE Y PASO A PASO LO FORMULADO POR EL FRAMEWORK DE SCRUM.
2. Se empoderó al equipo para que alguien dentro del mismo se encargara de actualizar la gráfica de BURNDOWN CHART con los puntos pendientes al final de cada día.
3. En el uso de Kanban se debe recordar quien va y toma una tarea del kanban (la marca con un color que representa a un miembro del team) moverla al WIP pasarla WIP (work in progress) y luego a DONE cuando la termine.