

VillaLego

Instrucciones para el Scrum Master

Información general

VillaLego es una actividad basada en Lego Serious Play para aprender sobre la metodología ágil Scrum y sobre ciertas prácticas ágiles que, aunque no forman parte de la definición de Scrum, son comúnmente utilizadas cuando se adopta esta metodología. Esta actividad se compone de los siguientes pasos:

Paso	Duración	Descripción
1	5 min	Presentación de la actividad y distribución de instrucciones y materiales.
2	7 min	Lectura individual de instrucciones.
3	5 min	Priorización de la pila del producto.
4	12 min	Planificación del Sprint.
5	20 min	Ejecución del Sprint. Se realizará un Scrum diario al principio y otro a los 10 minutos.
6	6 min	Revisión del Sprint.
7	5 min	Retrospectiva del Sprint.

En la actividad VillaLego tu grupo asumirá el rol de un **equipo Scrum formado por un dueño del producto (Product Owner), un Scrum Master y una serie de desarrolladores, el cual pertenece a la UPM (Universidad Politécnica de Madrid) y debe desarrollar un producto para un determinado cliente**. En concreto, **tu** asumirás el rol de **Scrum Master**, otro de tus compañeros asumirá el rol de Product Owner y el resto asumirán el rol de desarrolladores. El rol de la organización a la que pertenece el equipo Scrum (la UPM en este caso) y el rol del cliente serán asumidos por los profesores.

La siguiente información es específica para el Scrum Master, **por lo que debes leerla únicamente tú**.

Responsabilidades del Scrum Master

En Scrum, el Scrum Master tiene, entre otras, las siguientes responsabilidades:

- **Asegurarse de que el equipo Scrum aplica Scrum de manera adecuada.** Por tanto, el Scrum Master **debe asegurarse de que todos los eventos de Scrum se llevan a cabo de manera adecuada y efectiva**.
- **Eliminar impedimentos** que obstaculicen el progreso del equipo Scrum.
- **Capacitar a los miembros del equipo Scrum** en autogestión y multidisciplinariedad.
- **Ayudar al Product Owner** a encontrar o aplicar técnicas efectivas para gestionar la pila del producto.
- Facilitar la **colaboración entre el Product Owner y los stakeholders**.

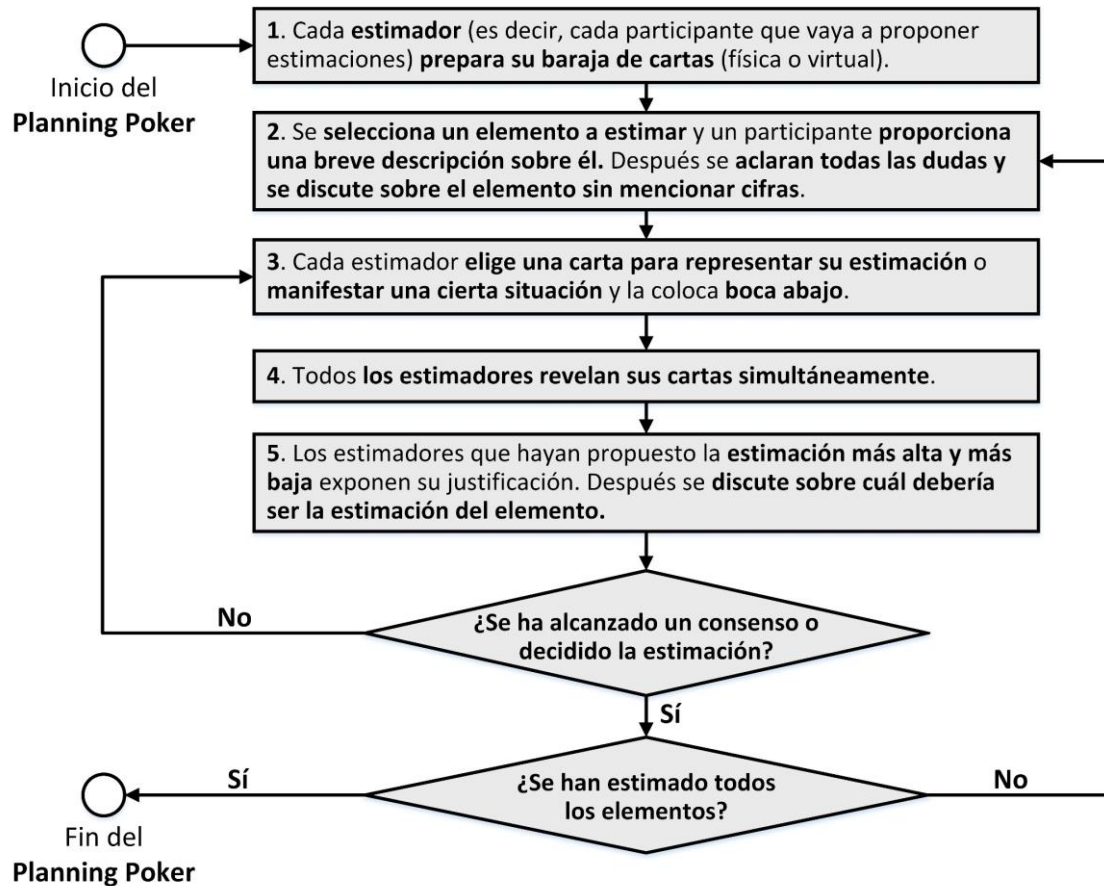
Instrucciones para el Scrum Master

Paso	Descripción	Instrucciones para el Scrum Master
1	Presentación de la actividad y distribución de instrucciones y materiales.	Al comienzo de la actividad, además de estas instrucciones, deberías haber recibido al menos una baraja de Planning Poker por cada desarrollador que haya en tu equipo.
2	Lectura individual de instrucciones.	Cuando termines de leer estas instrucciones espera a que el Product Owner termine de leer las suyas si no lo ha hecho todavía. Después, comenzar juntos el paso 3. La última página proporciona información específica sobre cómo realizar un Planning Poker y elaborar un <i>burndown chart</i> . No es necesario que leas ahora esta página, puedes consultarla posteriormente en el momento que lo necesites.

3	Priorización de la pila del producto.	<p>Debes ayudar al Product Owner a aplicar la técnica MoSCoW para que pueda priorizar adecuadamente la pila del producto antes de que comience la planificación del Sprint. También debes ayudarlo con cualquier otra actividad que éste te solicite.</p> <p>A continuación, se incluye una explicación de la técnica MoSCoW que te puede resultar de mucha utilidad para ayudar al Product Owner.</p> <p>MoSCoW es una técnica de priorización que consiste en clasificar las características de un elemento (en este caso, las historias de usuario de una pila de un determinado producto) en las siguientes cuatro categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Must have (M): Características que necesariamente tienen que estar presentes en el elemento. • Should have (S): Características de alta prioridad que, aunque no son imprescindibles, deberían estar presentes en el elemento. • Could have (C): Características deseables, pero no necesarias. • Won't have (W): Características que pueden ser descartadas por el momento, pero que en el futuro podrían ser reconsideradas e incluidas en alguna de las otras categorías. <p>Cada historia de usuario se define en una tarjeta que tiene un recuadro en la esquina superior izquierda situado debajo de la palabra "Prioridad".</p> <p>Debes asegurarte de que el Product Owner escribe la categoría M, S, C o W en esta esquina para todas las historias de usuario de la pila del producto.</p>
4	Planificación del Sprint.	<p>Debes asegurar que la planificación del Sprint comienza en el momento adecuado (es decir, justo 17 minutos después de que haya comenzado la actividad), que todo el equipo Scrum participa en ella y que tiene una duración máxima de 12 minutos.</p> <p>Debes asegurar que la planificación del Sprint se realiza siguiendo el siguiente proceso:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Todo el equipo Scrum define un objetivo para el Sprint de manera colaborativa y lo escribe en una tarjeta que estará en posesión del Product Owner. 2. El Scrum Master (es decir, tú) proporciona una baraja de Planning Poker a cada desarrollador. 3. Se estima el tamaño de las 4-5 historias de usuario más prioritarias empleando puntos de historia y la técnica Planning Poker de manera adecuada, teniendo en cuenta las siguientes indicaciones: <ol style="list-style-type: none"> I. En la realización del Planning Poker, el Product Owner debe ser quien proporcione la descripción inicial de las historias de usuario y los desarrolladores deben ser los únicos que propongan estimaciones. Tú debes participar en la discusión y actuar de moderador, pero no puedes proponer estimaciones. II. Cada historia de usuario se define en una tarjeta que tiene un recuadro en la esquina superior derecha situado debajo de la palabra "Tamaño". Cuando se estime el tamaño de una historia de usuario, éste debe ser escrito en dicho recuadro. 4. Se seleccionan, de entre las historias de usuario cuyo tamaño ha sido estimado, aquellas que serán incluidas en el Sprint. Esta selección debe ser realizada por los desarrolladores de manera consensuada con el Product Owner teniendo en cuenta la prioridad y el tamaño de las historias de usuario.

5	Ejecución del Sprint.	<p>Debes asegurar que la ejecución del Sprint comienza en el momento adecuado (es decir, justo 29 minutos después de que haya comenzado la actividad), que tiene una duración de 20 minutos y que cuando termina se da comienzo inmediatamente a la revisión del Sprint.</p> <p>Durante el Sprint:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debes asegurar que se realiza un Scrum diario al principio de la ejecución del Sprint y otro 10 minutos más tarde. • Debes asegurar que en los Scrum diarios solo participan los desarrolladores y éstos emplean la práctica de las tres preguntas, la cual consiste en que cada desarrollador responda a las siguientes tres preguntas: ¿Qué hice ayer para contribuir al objetivo del Sprint? (esta pregunta puede omitirse en el primer Scrum diario); ¿Qué voy a hacer hoy para contribuir al objetivo del Sprint?; y ¿Tengo algún impedimento que me impida contribuir? • Debes asegurar que los desarrolladores son los únicos que desarrollan incrementos, es decir, los únicos que participan en la construcción de figuras o estructuras con piezas de Lego. Ni tú ni el Product Owner podéis participar en estas construcciones. • Cuando hayan pasado 10 minutos desde el comienzo de la ejecución del Sprint (justo antes de que comience el segundo Scrum diario), debes apuntar los puntos de historia restantes (es decir, los que tengan de manera conjunta las historias de usuario seleccionadas para el Sprint que todavía no han sido completadas de acuerdo a la definición de hecho). Los necesitarás luego para elaborar un <i>burndown chart</i>. • Si surgen impedimentos que obstaculizan el progreso del equipo Scrum (p. ej., que falte alguna pieza de Lego), puedes contactar con la organización (es decir, con alguno de los profesores que ha asumido el rol de la organización) a fin de eliminarlos (p. ej., solicitando una pieza de Lego). • Si cliente decide contactar con el Product Owner, debes facilitar la colaboración entre ambos.
6	Revisión del Sprint.	<p>Debes asegurar que la revisión del Sprint tiene una duración máxima de 6 minutos y que cuando termina se da comienzo inmediatamente a la retrospectiva del Sprint.</p> <p>En la revisión del Sprint debes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar, junto con el resto de miembros del equipo Scrum, los resultados del Sprint al cliente. • Elaborar una gráfica de trabajo pendiente (<i>burndown chart</i>) para el Sprint.
7	Retrospectiva del Sprint.	<p>Debes asegurar que la retrospectiva del Sprint tiene una duración máxima de 5 minutos, que durante ella se analiza qué fue bien durante el Sprint, qué problemas se encontraron y cómo esos problemas fueron o no fueron resueltos y que ésta no finaliza hasta que el equipo Scrum haya identificado y añadido a la pila del producto una mejora.</p> <p>Durante la retrospectiva del Sprint, debes de participar en todas las actividades junto con el resto de miembros del equipo Scrum.</p>

Cómo realizar un Planning Poker



Cómo elaborar una gráfica de trabajo pendiente (burndown chart) para el Sprint

1. Representa en el eje X la duración del Sprint en minutos, la cual irá de 0 a 20.
2. Representa en el eje Y los puntos de historia restantes.
3. Dibuja en la gráfica los “puntos de historia restantes planificados” a lo largo del Sprint. Para X=0, estos puntos deberán ser los que tengan conjuntamente todas las historias de usuario seleccionadas para el Sprint. Para X=20, deberán ser 0.
4. Dibuja en la gráfica los “puntos de historia restantes reales” a lo largo del Sprint. Para X=0, estos puntos deberán ser los que tengan conjuntamente todas las historias de usuario seleccionadas para el Sprint. Para X=20, deberán ser los que tengan conjuntamente todas las historias de usuario seleccionadas para el Sprint que, durante el Sprint, no han sido completadas de acuerdo a la definición de hecho.

A continuación, se muestra un ejemplo de un *burndown chart* para un Sprint de 10 días:

