



Open Knowledge Scrum Manager: Ficha del taller

Nombre completo	Taller de simulación de Scrum
Abreviado	T_Simulacion_Scrum
Revisión	1.0 – Junio – 2010
Cursos previos sugeridos	Introducción a Scrum Manager
Disponible en	http://www.scrummanager.net/ok

OBJETIVO

Reforzar y contrastar el conocimiento de gestión ágil, a través de la ejecución de una simulación guiada del desarrollo de proyecto.

Los participantes experimentan la participación en un equipo en el que se debe estimar y planificar cada sprint, desarrollar el incremento, presentarlo al propietario del producto y al final del proyecto obtener la retrospectiva correspondiente.

AL TERMINAR EL TALLER...

Se habrá obtenido una experiencia práctica de:

- Trabajo en un grupo descentralizado
- Desarrollo de estimaciones de tiempo y costo
- Participación en la planificación de tres sprints
- Desarrollo de incrementos reales

REQUISITOS PARA OBTENER LA ACREDITACIÓN DEL TALLER

A continuación se detallan los requisitos necesarios para obtener el Certificado de Acreditación correspondiente:

- Haber participado activamente en todo el proyecto
- No contar con quejas del grupo respecto de su falta de participación
- Cumplir los tiempos planificados para cada Actividad (ni más, ni menos)

El cumplimiento de estos requisitos acumula 20 puntos de autoridad como profesional Scrum Manager.

PROGRAMA Y OPERATORIA

- Día 1: Ingreso a la plataforma de e-learning. Auto estudio de las actividades a desarrollar durante los 10 días. Toma de contacto con los demás miembros del grupo. Presentaciones.
- Días 2 y 3: Comienzo del juego de simulación. Iteración 1
- Días 4 y 5: Iteración 2
- Días 6 y 7: Iteración 3
- Día 8: Presentación de retrospectivas grupales. Apertura del foro de retrospectiva general del curso.
- Días 9 y 10: Presentación de retrospectivas generales. Participación del foro de retrospectiva general del curso.
- Día 11: Cierre del taller.

En el taller: Área de información: Actividades, se detalla la operativa del taller.



PARTICIPACIÓN ACTIVA

Desde Scrum Manager intentamos hacer que este taller resulte lo más enriquecedor posible, pero no olvides que el principal valor de una formación on line no está tanto en la plataforma o el material, sino en la participación y debate. **El conocimiento real se genera con la participación.**

Sus dudas y comentarios son muy bienvenidos tanto en el Foro de Consultas, como en el Foro de la Retrospectiva General del Curso (que se abrirá a partir del 8vo. día de taller)

AREAS DEL TALLER E INSTRUCCIONES

Una vez matriculado en el curso (<http://www.scrummanager.net/ok>) podrás acceder a las 6 secciones que lo componen:



Área de información general

Encontrarás estas instrucciones y una sección con los anuncios y notificaciones del taller. Consulta la sección de anuncios cuando te hayas matriculado.

También es aconsejable que la revises periódicamente, aunque una vez matriculado en el taller, recibirás por correo los anuncios que se publiquen en este tablón.



Área de comunicación

En el área de comunicación se encuentra el Foro del Consultas. Empléalo para plantear las consultas o dudas sobre cualquier tema o aspecto del taller. También puedes responder o debatir con las consultas de otros compañeros.



GRUPOS Y ROLES

En esta área se detallan los grupos que participan del Taller, diferenciándolos a través de un número (ej.: Grupo 1), así como el nombre de las personas que lo componen.

Para realizar esta simulación es necesario que cada Grupo identifique claramente los roles de miembros del equipo, Scrum Manager y Product Owner.



PROYECTO A DESARROLLAR

En este segmento se detalla el producto que se debe desarrollar. Cuenta con:

- Lineamientos generales del proyecto
- Historias de Usuario de la primera iteración
- Historias de Usuario de la segunda iteración
- Historias de Usuario de la tercera iteración



RESULTADOS DE LAS ITERACIONES

En cada iteración, el cada grupo debe:

1. Estimar las Historias de Usuario
2. Estimar el costo de cada Historia
3. Planificar el Sprint
4. Desarrollar el Incremento
5. Registrar los resultados en la Plantilla de Product Backlog del equipo.
6. Enviar el Incremento al Product Owner.

Una vez enviado el Incremento al Product Owner (Instructor) y completos los datos anteriores, el Product Owner aprobará o no cada Historia de Usuario y completará dicho campo en la Plantilla de Product Backlog, que quedará operativa para el siguiente incremento.



RETROSPECTIVA

Al finalizar las iteraciones, se realiza una retrospectiva cuyo objetivo es analizar cómo ha evolucionado el proyecto, y determinar cuáles han sido los problemas y las mejores prácticas empleadas.

Con la información anterior, cada grupo completará un cuestionario, que luego será puesto a disposición de todos los grupos para su posterior debate en el Foro de Retrospectiva General del Taller.