

Documento para el Equipo de Desarrollo

El juego consiste en la creación de una maqueta de papel que el Product Owner necesita. El juego transcurrirá según las reglas de Scrum.

Transcurso de un Sprint Planning Meeting

Primera parte del Sprint Planning Meeting

1. Durante el primer Sprint, el Product Owner mostrará el objetivo del producto. También definirá un Sprint Goal, que sea visible en el Task Board.
2. El Product Owner mostrará un Product Backlog, como una hoja de cálculo compartida con el Scrum Master y el Equipo de Desarrollo.
3. El Equipo de Desarrollo planteará las Historias de Usuario mediante postits en el Task Board facilitado por el Scrum Master.
4. Para facilitar la comprensión de cada Historia de Usuario, el Scrum Master facilitará documentos con un desglose en forma de “elementos recortables” que componen cada una de las Historias de Usuario. Estos documentos representan las preguntas que Equipo de Desarrollo hace al Product Owner sobre el Alcance de cada Historia de Usuario.
5. El Equipo de Desarrollo debe tener claro cuáles son las pruebas de aceptación, que el Product Owner exigirá para dar la entrega por satisfactoria.
6. A continuación, el Equipo de Desarrollo asignará costes a cada Historia de Usuario, empleando Planning Poker.
7. El equipo decidirá que Historias de Usuario va a entrar en el Sprint en base a la estimación de coste y su capacidad de trabajo durante un Sprint.

Segunda parte del Sprint Planning Meeting

8. Después, el equipo desglosará las Historias de Usuario elegidas en forma de Tareas concretas. En el Task Board, debe acompañarse cada postit relativo a una Historia de Usuario con postits de otros colores para las Tareas.
9. Volveréis a asignar un coste a cada Tarea, y afináis el coste de cada Historia de Usuario. Si es necesario, el Product Owner puede dividir una Historia de Usuario en más de una parte, en caso de que el coste sea demasiado alto.
10. Finalmente, cada miembro del Equipo de Desarrollo elegirá una tarea.

Transcurso de un Daily Scrum

Por turnos, cada miembro del Equipo de Desarrollo:

1. Explicará lo que ha hecho, y modificará el Task Board, cambiando Tareas de estado.
2. Explicará lo que va a hacer a los demás durante la sesión.
3. Comentará los problemas que tiene.

Transcurso de una sesión

- Cada miembro del Equipo de Desarrollo trabaja en sus compromisos.
- Si un miembro puede ayudar a otro en un problema expuesto en el Daily Scrum, le ofrecerá su ayuda. En caso contrario, consultará al Scrum Master.

Transcurso de un Sprint Review

- El Equipo de Desarrollo mostrará el resultado al Product Owner.
- El Product Owner comprobará las pruebas de Aceptación y dará su opinión sobre la entrega.

Transcurso de un Sprint Retrospective

El Equipo de desarrollo hará lo siguiente:

- Comentan lo que ha salido bien.
- Comentan lo que ha salido mal.
- Proponen mejoras.

Deberás entregar

- Una imagen del Task Board al principio y al final de cada Sprint. Debes entregarlo en un documento, donde se especifique para cada par de imágenes a qué Sprint corresponde.

Documento: **Equipo-Desarrollo-XYZ.odt**

Debe incluir nombre del Equipo Scrum y el nombre de los miembros del Equipo de Desarrollo