

# VillaLego

Instrucciones para  
el Product Owner

## 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 **Product Owner**, otro de tus compañeros asumirá el rol de Scrum Master 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 Product Owner, **por lo que debes leerla únicamente tú**.

## Responsabilidades del Product Owner

En Scrum, el Product Owner tiene, entre otras, las siguientes responsabilidades:

- Comunicar claramente los **elementos de la pila del producto** al resto del equipo Scrum y resolver dudas sobre su entendimiento.
- **Priorizar** los elementos de la pila del producto.
- Asegurar que la pila del producto es **transparente, visible y entendible**.
- **Validar durante cada Sprint los incrementos** que vayan siendo producidos por los desarrolladores.
- Decidir cuándo se van a **entregar los incrementos**.
- Involucrar a los **stakeholders**.

## Instrucciones para el Product Owner

Paso	Descripción	Instrucciones para el Product Owner
1	Presentación de la actividad y distribución de instrucciones y materiales.	Al comienzo de la actividad, además de estas instrucciones, deberías haber recibido: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un <b>conjunto de historias de usuario</b>, las cuales forman una <b>pila del producto</b>.</li> <li>• Una serie de tarjetas que pueden ser utilizadas para <b>definir nuevos elementos de la pila del producto</b>.</li> <li>• Una tarjeta que puede utilizarse para definir un <b>objetivo para un Sprint</b>.</li> <li>• Un documento de texto con información sobre las <b>necesidades del cliente</b>.</li> </ul>
2	Lectura individual de instrucciones.	Cuando termines de leer estas instrucciones espera a que el Scrum Master termine de leer las suyas si no lo ha hecho todavía. Después, comenzar juntos el paso 3.
3	Priorización de la pila del producto.	Debes <b>priorizar la pila del producto</b> (formada por las historias de usuario que recibiste al principio de la actividad) <b>en base a la información sobre las necesidades del cliente</b> empleando la <b>técnica MoSCoW</b> . Durante la priorización de historias de usuario puedes solicitar ayuda al Scrum Master de tu equipo (p. ej., para que te resuelva alguna duda sobre cómo aplicar la técnica MoSCoW), pero no puedes enseñarle a nadie el documento que contiene la información sobre las necesidades del cliente. <b>Este documento solo puede ser consultado por tí, aunque si puedes transmitir a otros miembros de tu equipo la información que contiene.</b>

4	Planificación del Sprint.	<p>Durante la planificación del Sprint:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debes colaborar con el resto del equipo Scrum para <b>definir un objetivo para el Sprint</b> y escribirlo en la tarjeta que se te proporcionó al principio.</li> <li>• Tú y los desarrolladores del equipo Scrum <b>debéis seleccionar los elementos de la pila del producto que se incluirán en el Sprint de manera consensuada</b>.</li> <li>• Puedes participar en las estimaciones de los elementos de la pila del producto, pero únicamente de aquellas formas indicadas por el Scrum Master.</li> </ul>
5	Ejecución del Sprint.	<p>Durante el Sprint:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debes <b>validar los incrementos (es decir, las construcciones realizadas con piezas de Lego)</b> que vayan siendo producidos por los desarrolladores.</li> <li>• Debes resolver todas las dudas que te planteen los desarrolladores.</li> <li>• No debes de participar en el Scrum diario.</li> <li>• Debes atender al cliente si éste decide contactarte.</li> <li>• Puedes modificar al alcance de la pila del Sprint negociando nuevamente con los desarrolladores.</li> </ul>
6	Revisión del Sprint.	<p>En la revisión del Sprint debes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar, junto con el resto de miembros del equipo Scrum, los resultados del Sprint al cliente.</li> <li>• Revisar y ajustar la pila del producto.</li> </ul>
7	Retrospectiva del Sprint.	<p>En la retrospectiva del Sprint el equipo Scrum debe identificar, al menos, una mejora. Esta mejora debe ser definida empleando una de las tarjetas que recibiste al principio de la actividad y, posteriormente, debe ser añadida a la pila del producto.</p>