

VillaLego

Instrucciones para
los desarrolladores

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 vuestro 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, **vosotros asumiréis el rol de los desarrolladores**, mientras que uno de vuestros compañeros asumirá el rol de Product Owner y otro el de Scrum Master. 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 los **desarrolladores, por lo que no debe leerla ni el Product Owner ni el Scrum Master** del equipo.

Responsabilidades de los desarrolladores

En Scrum, los desarrolladores tienen, entre otras, las siguientes responsabilidades:

- **Crear la pila del Sprint**, la cual representa la **planificación del Sprint y contiene los elementos de la pila del producto seleccionados para el Sprint**.
- **Adaptar la planificación del Sprint** cada día hacia el **objetivo del Sprint**.
- Inculcar **calidad** al producto adhiriéndose a una **definición de hecho**.

Instrucciones para los desarrolladores

Paso	Descripción	Instrucciones para los desarrolladores
1	Presentación de la actividad y distribución de instrucciones y materiales.	Al comienzo de la actividad, además de estas instrucciones, deberías haber recibido una caja con piezas de Lego y uno o más manuales de instrucciones de Lego . No podéis coger ninguna pieza de Lego ni dejar que ningún otro miembro del equipo coja una pieza de Lego hasta que estas instrucciones lo indiquen .
2	Lectura individual de instrucciones.	Cuando terminéis de leer estas instrucciones, empezar a consultar los manuales de instrucciones de Lego . En estos manuales se detallan paso a paso los procesos a seguir para construir diferentes figuras o estructuras con las piezas de Lego que habéis recibido. Todavía no tenéis manera de saber qué tenéis que construir ni que piezas de Lego necesitaréis para ello, pero consultar el manual os servirá para poder estimar con más precisión el tamaño de las historias de usuario durante la planificación del Sprint . Estos manuales solo pueden ser consultados por los desarrolladores, por lo que no podéis mostrárselos ni dejárselos ni al Product Owner ni al Scrum Master. Podéis consultar los manuales en todo momento .
3	Priorización de la pila del producto.	Podéis dedicar el tiempo del que dispongáis hasta que dé comienzo la planificación del Sprint a leer los manuales. La responsabilidad de que este evento comience en el momento adecuado y se realice de la manera adecuada es del Scrum Master.

4	Planificación del Sprint.	<p>Durante la planificación del Sprint:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debéis colaborar con el resto del equipo Scrum para definir un objetivo para el Sprint y escribirlo en una tarjeta que tendrá el Product Owner. • Debéis seleccionar las historias de usuario que serán incluidas en el Sprint de manera consensuada con el Product Owner. Esta selección debe ser realizada siguiendo el proceso indicado por el Scrum Master y debe realizarse teniendo en cuenta la prioridad y el tamaño de las historias de usuario. • Debéis de realizar las estimaciones de tamaño de las historias de usuario empleando puntos de historia y la técnica Planning Poker, considerando que la primera historia de la pila del producto (es decir, aquella que acaba en “.1”) tiene un tamaño de 3 puntos de historia. Vosotros sois los únicos que podéis estimar el tamaño de las historias de usuario. Por tanto, durante el Planning Poker vosotros seréis los únicos que propongan estimaciones. No obstante, el Product Owner será quien proporcione la descripción inicial de las historias de usuario y el Scrum Master podrá moderar y participar en las discusiones. • Para cada historia de usuario seleccionada para el Sprint, podéis empezar a planificar el trabajo necesario para completarla de manera que cumpla con la definición de hecho, por ejemplo, buscando en los manuales de Lego el proceso concreto a seguir para construir una figura o estructura. No obstante, todavía no podéis tocar ni seleccionar ninguna pieza de Lego, ni tampoco manipular las cajas o bolsas en las que éstas se encuentren. La ejecución del Sprint no comenzará hasta que se haya agotado el tiempo disponible para la planificación del Sprint (12 min). Por lo tanto, una vez seleccionadas las historias de usuario para el Sprint, podéis aprovechar todo el tiempo restante para planificar el trabajo necesario para completarlas consultando los manuales de Lego. Solo vosotros podéis planificar el trabajo necesario para completar las historias de usuario, ni el Product Owner ni el Scrum Master pueden consultar los manuales de Lego o participar de ninguna otra forma en la planificación de este trabajo.
5	Ejecución del Sprint.	<p>En cuanto comience la ejecución del Sprint, los desarrolladores deberéis celebrar un Scrum diario. Aproximadamente 10 minutos después, deberéis tener un segundo Scrum diario. En los Scrum diarios deberéis emplear 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?</p> <p>Una vez finalizado el primer Scrum diario, ya podréis coger cualquiera de las piezas de Lego que recibisteis al principio. Únicamente podréis tocar piezas de Lego durante la ejecución del Sprint y siempre que no se esté celebrando un Scrum diario. En cuanto se inicie la revisión del Sprint ya no podréis volver a tocar ninguna pieza de Lego. Vosotros sois los únicos miembros del equipo Scrum que pueden construir figuras o estructuras con piezas de Lego, ni el Product Owner ni el Scrum Master pueden participar en estas construcciones.</p> <p>Debéis de presentarle al Product Owner los incrementos (es decir, las construcciones realizadas con piezas de Lego) que vayáis produciendo durante el Sprint para que los valide. Si durante la ejecución del Sprint surge algún impedimento que os impida progresar (p. ej., que os falte alguna pieza de Lego para completar una historia de usuario), podéis pedir ayuda a vuestro Scrum Master. Igualmente, si tenéis dudas respecto a las necesidades del cliente, podéis preguntárselas al Product Owner. No obstante, no podéis contactar directamente ni con la organización ni con el cliente.</p> <p>Por último, tener en cuenta que durante un Sprint es posible que el Product Owner quiera negociar con vosotros algún cambio en la pila del Sprint.</p>

6	Revisión del Sprint.	<p>En la revisión del Sprint debéis:</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentar, junto con el resto de miembros del equipo Scrum, los resultados del Sprint al cliente.• Ayudar al Product Owner a revisar y ajustar la pila del producto. Por ejemplo, si alguna historia de usuario fue parcialmente completada, dicha historia puede volver a la pila del producto con una nueva estimación de tamaño.
7	Retrospectiva del Sprint.	<p>En la retrospectiva del Sprint debéis:</p> <ul style="list-style-type: none">• Analizar qué fue bien durante el Sprint, qué problemas encontrasteis y cómo estos problemas fueron o no fueron resueltos.• Discutir acerca de si la definición de hecho es adecuada o no.• Colaborar con el Product Owner y el Scrum Master a fin de identificar al menos una mejora y añadir dicha mejora a la pila del producto.