

Agile IT

Agile IT está diseñado para facilitar la inmersión de la empresa en la metodologías de gestión de proyectos ágiles como Scrum.

Con la simulación Agile IT, los participantes ejecutan realmente su primer proyecto con Scrum: la construcción de una ciudad con Lego. Como equipos autogestionados, deben estimar y construir distintos tipos de edificios con un solo objetivo en mente: la aportación de valor al cliente lo antes posible. El juego ayuda a practicar todas las bases de Scrum, desde la creaión del Product Backlog a la realización de la Demo o la Retrospectiva.

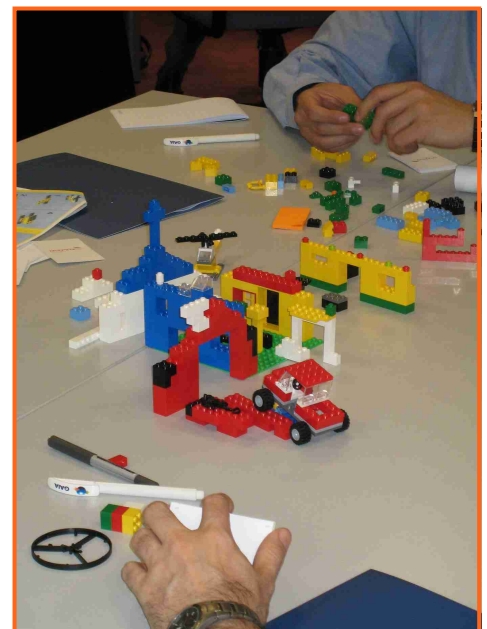
Bridge IT

1 2 3 4 5 6

1 El Juego

El juego* consiste en construir una ciudad con piezas de Lego, según un listado priorizado de historias (una iglesia, un taller, etc). Los equipos deben estimar las historias con cartas de Scrum, y decidir cuál es el alcance de cada iteración, es decir, cuántos edificios se comprometen a entregar... tratando de aportar el máximo valor desde el principio. Y después tratar de entregar siempre el alcance comprometido, funcionando como un equipo unido.

Basado en el juego Lego City de Alexey Krivitsky.



2 Dinámica

Se replican todas las fases de un proyecto con scrum: generación del Product Backlog, estimación, planificación del sprint, demo, retrospectiva... Mediante tres sprints de construcción de 5 minutos, los participantes van entregando sucesivas iteraciones de la ciudad, cada vez más cercanas a la visión final deseada por el cliente. Al mismo tiempo tienen que lidiar con impedimentos en el proyecto, introducción de nuevos requisitos y cambios en las prioridades... ¡como en un proyecto real!

3 Qué se consigue

1. Ilustra de forma práctica todos los puntos críticos de un proyecto scrum: sprints, burndown, priorización, impedimentos...
2. Facilita enormemente la comprensión de los puntos teóricos
3. Los participantes aprecian con un caso real las ventajas de un enfoque ágil, y cómo supera éste los inconvenientes de un desarrollo tradicional
4. Se genera rápidamente el punto clave de scrum: un verdadero espíritu de equipo persiguiendo un objetivo común
5. Los asistentes incrementan su predisposición a adoptar un enfoque scrum y les prepara positivamente para el cambio, perdiendo el miedo a no ser capaces de poner en marcha un proyecto así

4 A quién va dirigido

Equipos de proyecto que quieran conocer o utilizar las metodologías ágiles

Clientes finales que deseen introducirse en esta metodología

5 Competencias adquiridas

Facilita la comprensión de los conceptos teóricos de scrum

Se observan las ventajas de este tipo de gestión

Predispone positivamente al cambio a todos los participantes

6 Qué se necesita

Una mesa grande para cada 5 ó 6 personas

