
Possible Mission: Escape from Earth. Agile Edition

Referencia

JJM 176-A

Duración (horas)

8

Última actualización

3 Mayo 2018

Modalidades

Presencial

Introducción

Año 2117: La Tierra está en Peligro, el planeta ya hace años que ha dejado de ser un lugar agradable para la vida humana y los científicos opinan que en pocos años dejará de ser un lugar habitable... Por tanto, el futuro de la humanidad está en juego. La única opción posible es abandonar el planeta Tierra en busca de otro lugar que permita alojar a la raza humana y a otras especies.

Recibís un encargo crucial de la GASA (Global Aeronautics and Space Administration), sois los seleccionados para construir las naves que han de encabezar la primera expedición espacial «Looking for a new home».

En Possible Mission – Agile Edition tendréis que desarrollar una nave que permita a toda la humanidad ir a otro planeta. Este proyecto es crítico y hay altas restricciones en términos de tiempo y recursos. El mundo entero depende del éxito de este proyecto.

¿Estás preparado para afrontar este reto?

Possible Mission – Agile Edition es un juego para entender y practicar la Gestión Ágil de proyectos.

Perfil de los alumnos

Los expertos en Gestión Ágil de Proyectos pueden utilizar esta simulación como parte de sus proyectos. Pueden, por ejemplo, encajarlas en su propia metodología y proyectos para resolver incidencias o conflictos que tengan actualmente. También pueden utilizarlo como una vía de inicio de nuevos proyectos o incluso para analizar cómo un equipo se enfrenta a nuevos proyectos. Los directores de formación pueden utilizar esta simulación en cualquier curso de gestión de proyectos, focalizando en los aspectos de gestión de comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas o liderazgo.

Requisitos previos

No hay requisitos previos en cuanto a conocimientos sobre metodología de gestión ágil de proyectos. Es conveniente estar familiarizado con la gestión ágil de proyectos, pero no es imprescindible.

Metodología

El juego permite, y tiene contemplado, intercalar la experiencia lúdica con la reflexión sobre lo acontecido en cada partida, a fin de poder extraer los mejores aprendizajes. El facilitador observa y dirige el juego para llegar a los objetivos de transferencia de conocimiento planteados.

Profesorado

Los facilitadores que dirigen este juego son conocedores de la temática impartida, certificados en ella y, adicionalmente, conocen las dinámicas que permiten maximizar la transmisión de conocimiento dentro de la partida.

Contenidos

Objetivos del juego

Los principales objetivos que consigue este juego son:

- **Reflexionar sobre los principios Agile.**
- **Entender el papel del Product Owner vs el Equipo de desarrollo.**
- **Experimentar el descubrimiento progresivo del alcance.**
- **Utilizar los principales artefactos de una gestión ágil: Product backlog y Sprint backlog.**
- **Vivir las principales ceremonias ágiles: Sprint Planning, Sprint Review y Sprint Retrospective.**

Características del juego

Sala: El juego llevará a cabo en una sala sin ordenadores, para hasta 20 personas. Es necesaria una conexión a Internet para el facilitador.

Duración: 8 horas de partida, estructuradas en 3 partes:

- Toma de contacto, que lleva una 1,5 hora
- Ejecución, que lleva unas 5 horas
- Cierre que, supone unas 1,5 horas

Jugadores: De 8 a 20 personas por partida.

Equipos: 4 equipos de hasta 5 personas por equipo.

Contenido del juego

El juego se estructura en 3 partes:

- Planificación:
 - Los alumnos se separarán en 4 equipos, cada equipo para una nave.
 - Se distinguen dos roles: Product Owner y Equipo de Desarrollo.
 - Para cada rol, los alumnos tendrán que leer y entender el objetivo del proyecto.
 - Para cada rol deberán familiarizarse con los artefactos y las ceremonias que se utilizarán a lo largo de la partida.
- Ejecución:
 - La ejecución tendrá 4 stages, con 3 sprints por stage.
 - Antes de ejecutar cada sprint:
 - El Product Owner desglosará las User Stories.
 - El Equipo de Desarrollo deberá hacer una propuesta de Product Increment y un Sprint Planning.
 - Después de cada Sprint se deberá:
 - El Product Owner deberá realizar un Sprint Review y evaluar el Sprint.
 - El Equipo de Desarrollo deberá hacer un Sprint Retrospective y reflexionar sobre lo acontecido a fin de incrementar (o no) la velocidad de ejecución.
 - Después de finalizar la segunda stage, se introducirá el concepto de Sprint de Sprints, y se introducirán objetivos globales para las 4 naves.
 - Después de finalizar la última stage, el Proyecto deberá estar preparado para ser cerrado. Dejaremos la reflexión final para la parte de cierre.
- Cierre:
 - En este punto, los equipos deberán juntar las cuatro naves para llevar a cabo el vuelo de prueba.
 - Cada equipo deberá proporcionar un informe de cierre para su proyecto y los Product Owners deberán hacerlo del programa completo.
 - Finalmente, deberán determinar y documentar las lecciones aprendidas sobre el proyecto.

Acreditación

Se emitirá Certificado de Asistencia sólo a los alumnos con una asistencia superior al 75% y Diploma aprovechamiento si superan también la prueba de evaluación.