

SCRUM Poker

Objetivo del juego

Que los estudiantes:

- Practiquen técnicas de estimación ágil (puntos de historia).
- Usen herramientas como el Planning Poker.
- Aprendan a trabajar en equipo bajo presión.
- Entiendan cómo se relacionan tiempo, costo y alcance.

Mecánica del juego: "El Reto del Sprint"

Los equipos de estudiantes son “equipos de desarrollo” que deben estimar el esfuerzo de una lista de funcionalidades (User Stories) para un proyecto ficticio, usando puntos de historia y luego convertirlos a tiempo y costo real.

Gana el equipo que logre la estimación más precisa y justificada en tiempo récord.

Prepara tarjetas con User Stories (funcionalidades del proyecto). Ejemplo:

Tarjeta	Descripción
US-01	El usuario puede registrarse con correo y contraseña.
US-02	El usuario puede iniciar sesión y recuperar su contraseña.
US-03	El usuario pertenece a un rol con sus privilegios
US-04	El usuario puede crear, editar y eliminar tareas.
US-05	El usuario puede asignar tareas a personas asignadas.
US-06	La app muestra notificaciones push cuando una tarea está por vencer.
US-07	El usuario puede sincronizar sus tareas con Google Calendar.

Puedes usar 5–7 historias. Ajusta la complejidad según el nivel de tus estudiantes.

2. Imprime o proyecta las tarjetas (una por una o todas juntas).

3. Prepara kits de Planning Poker (opcional):

- Usa cartas físicas o pide a los estudiantes que escriban números en papelitos: `1`, `2`, `3`, `5`, `8`, `13` (secuencia de Fibonacci).
- O usa una herramienta digital como [planningpoker.com

4. Crea una hoja de registro (para cada equipo):

User Story	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5	Team 6	Team 7	Promedio
US-01								
US-02								
US-03								
US-04								
US-05								
US-06								
US-07								

Pivote: 3 Puntos Historia:

Capa	Actividad
Frontend (HTML + CSS)	- Diseño simple del formulario (nombre, correo, teléfono). - Validación básica en el navegador (campo obligatorio).
Backend (PHP)	- Recibir los datos del formulario. - Sanitizar entradas (evitar inyecciones). - Conectar con la base de datos.
Base de datos (MySQL)	- Insertar los datos en una tabla clientes. - Estructura: id, nombre, email, telefono, fecha_registro.

Dinámica del juego (por fases)

Fase 1: Introducción (5 min)

Explica brevemente:

- ¿Qué son los puntos de historia? (medida relativa de esfuerzo).

- ¿Qué es el Planning Poker? (técnica de consenso en equipos ágiles).
- ¿Cómo se convierten puntos a tiempo y costo?

Ejemplo: Si 1 punto = 2 horas de trabajo y el costo por hora es \$50 USD, entonces:
5 puntos = 10 horas = \$500 USD.

Fase 2: Estimación con Planning Poker (20 min)

1. Divide la clase en equipos de 3–5 personas.
2. Asigna un Scrum Master (facilitador) en cada equipo (puede rotar).
3. Presenta una user story a la vez.
4. Cada equipo discute brevemente la complejidad.
5. Todos muestran su carta de puntos al mismo tiempo.
6. Si hay desacuerdo, discuten hasta llegar a un consenso.
7. Anotan los puntos en su tabla.

Regla: Máximo 2 minutos por user story. ¡Están bajo presión!

Fase 3: Conversión a tiempo y costo (10 min)

Una vez terminada la estimación en puntos, dale a los equipos esta información:

Un punto de historia equivale a 3 horas de trabajo. El costo promedio por hora del equipo es \$40 USD.

Pide que:

- Conviertan los puntos totales a horas hombre.
- Calculen el costo total del proyecto.
- Llenen la columna de costos en su tabla.

Fase 4: Presentación y retroalimentación (15 min)

Cada equipo presenta:

- Su estimación total (puntos, horas, costo).
- Una justificación breve: "¿Por qué US-04 fue de 8 puntos?"
- Qué les costó más estimar.

Haz preguntas clave:

- ¿Fue fácil acordar?
- ¿Qué user story fue la más difícil de estimar?
- ¿Cómo afecta un mal estimado al cronograma y presupuesto?

Aprendizajes clave

- Estimar no es adivinar. Es un proceso colaborativo basado en experiencia.
- Entre más descompuesto esté el trabajo (EDT), más precisas serán las estimaciones.
- La presión afecta la calidad de la estimación. Por eso se usan técnicas estructuradas.

Los equipos deben ajustar sus estimaciones.