



Scrum Master, make your decision!

Vinícius Rodrigues Nunes

Outubro de 2013



Tópicos

- O contexto
- O jogo
- A execução
- A avaliação
- As lições aprendidas



O Contexto

- Empresa utiliza práticas ágeis desde sua fundação:
 - Outsourcing
 - Knowledge
 - Innovation solutions
- Desafio:
 - 6 novos colaboradores
 - Clientes mais exigentes quanto ao valor de negócio gerado nos serviços contratados
 - Capacitação iniciou com estratégia expositiva
 - Empresa já havia percebido que outra estratégia era necessária para complementação



O Jogo 1/5

- SMMYD – Scrum Master, Make Your Decision!
- Objetivo: Marcar o máximo de pontos possível associando papéis, artefatos e ferramentas a cerimônias do Scrum
- Características:
 - Participativo, Competitivo, Manual, Cartas, Desafiador
- Etapas:
 - Planejamento inicial de 5 minutos
 - 10 Execuções de 1 minuto cada (5 dias de iteração)
 - 9 Planejamentos curtos de 30 segundos cada (5 dias)
 - Contagem final de pontos



O Jogo 2/5

- Cada equipe recebe:
 - 1 carta de projeto
 - 1 deck de cartas para compra
 - 1 monte de cartas de ação
 - 1 gabarito
 - 1 regulamento
 - 1 dado



O Jogo 3/5

- Para cada rodada:
 - Equipe compra a quantidade de cartas equivalente ao valor tirado no dado
 - Equipe escolhe as cartas que pretende comprar de acordo com as cerimônias que irá executar. Deve entrar em consenso
 - Equipe associa cartas a uma cerimônia
 - Equipe sorteia uma carta de ação e decide a qual cerimônia associar



O Jogo 4/5

- Como pontuar:
 - Fechando/encerrando uma cerimônia durante uma rodada. Existem exigências para tal fechamento;
- Como terminar:
 - O jogo termina quando o número máximo de rodadas for atingido ou se todas as equipes encerraram as 5 cerimônias do Scrum



A Execução 1/2

- Primeiro grupo
 - 3 desenvolvedores
 - Já utilizaram Scrum em projetos de software
- Segundo grupo
 - 2 *designers* gráficos, 1 analista financeiro
 - Apenas leram artigos sobre o processo

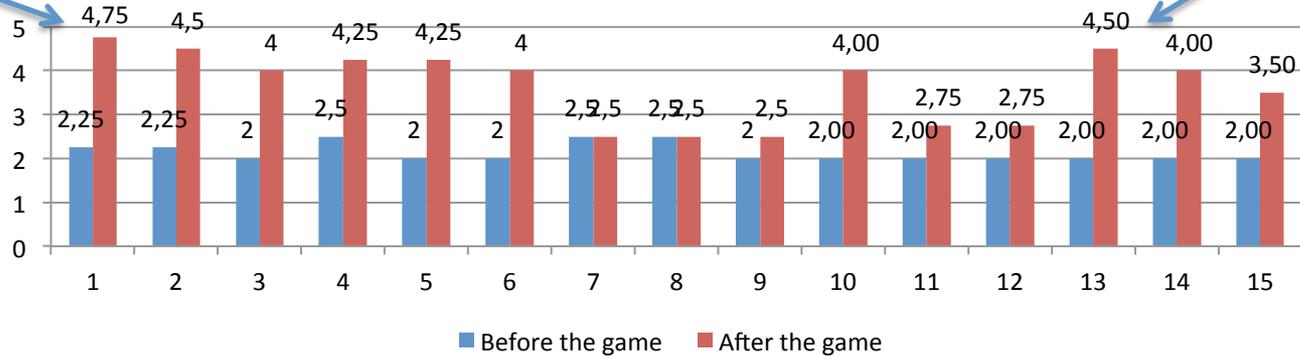


A Execução 1/2

- Apresentar vídeo de uma rodada do jogo (retirado para diminuir tamanho da apresentação)



A Avaliação 1/2



Learning

A experiência com o jogo vai contribuir para meu desempenho na vida profissional.

O jogo foi eficiente para minha aprendizagem, em comparação com outras atividades da disciplina.

O jogo contribuiu para a minha aprendizagem na disciplina.

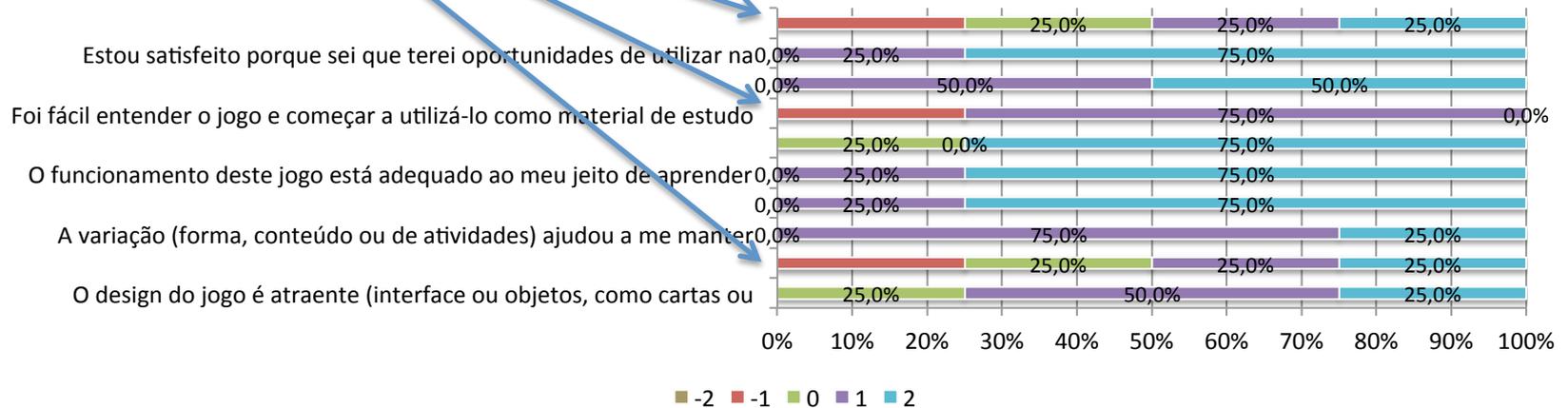


Cerimônias: 1 a 3
 Artefatos: 4 a 6
 Impedimentos: 7 a 9
 Ferramentas: 10 a 12
 Papéis: 13 a 15

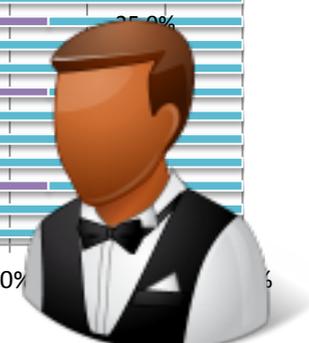
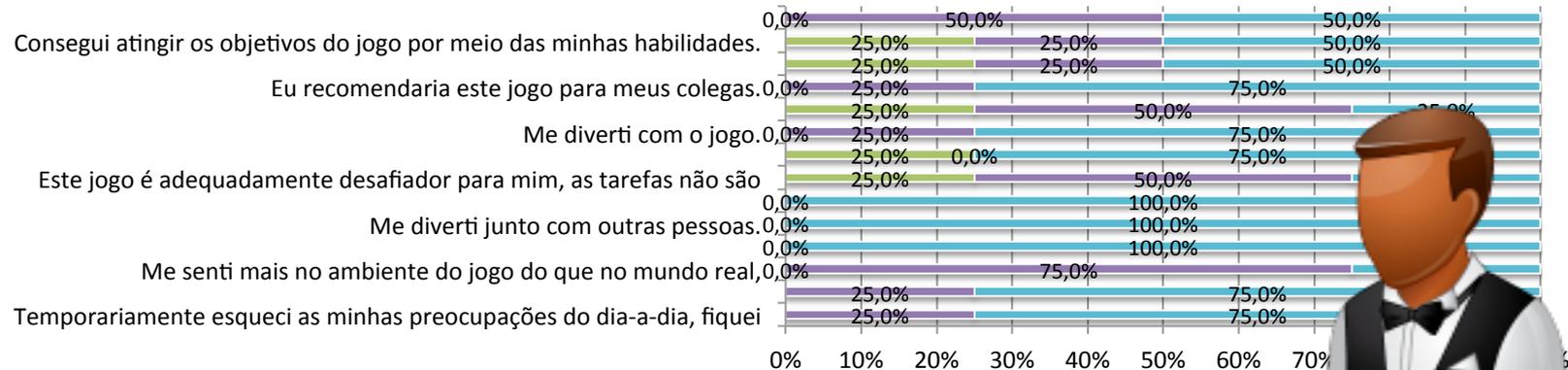


A Avaliação 1/2

Motivation



User Experience



As Lições Aprendidas

- Aprendidas na **prática**, apesar de terem sido comentadas durante as aulas
- Jogos manuais e participativos são:
 - mais rápidos para **produzir**;
 - mais fáceis de **adaptar** durante a execução;
 - liberam mais **tempo** para cuidar dos objetivos de aprendizagem;
 - podem ser ótimos **protótipos** para jogos eletrônicos;
 - podem ser mais **divertidos**;
- Cuidados:
 - **regras** simples ou facilitadas agilizam o início;
 - **cálculos** simples ou facilitados agilizam o término;

