

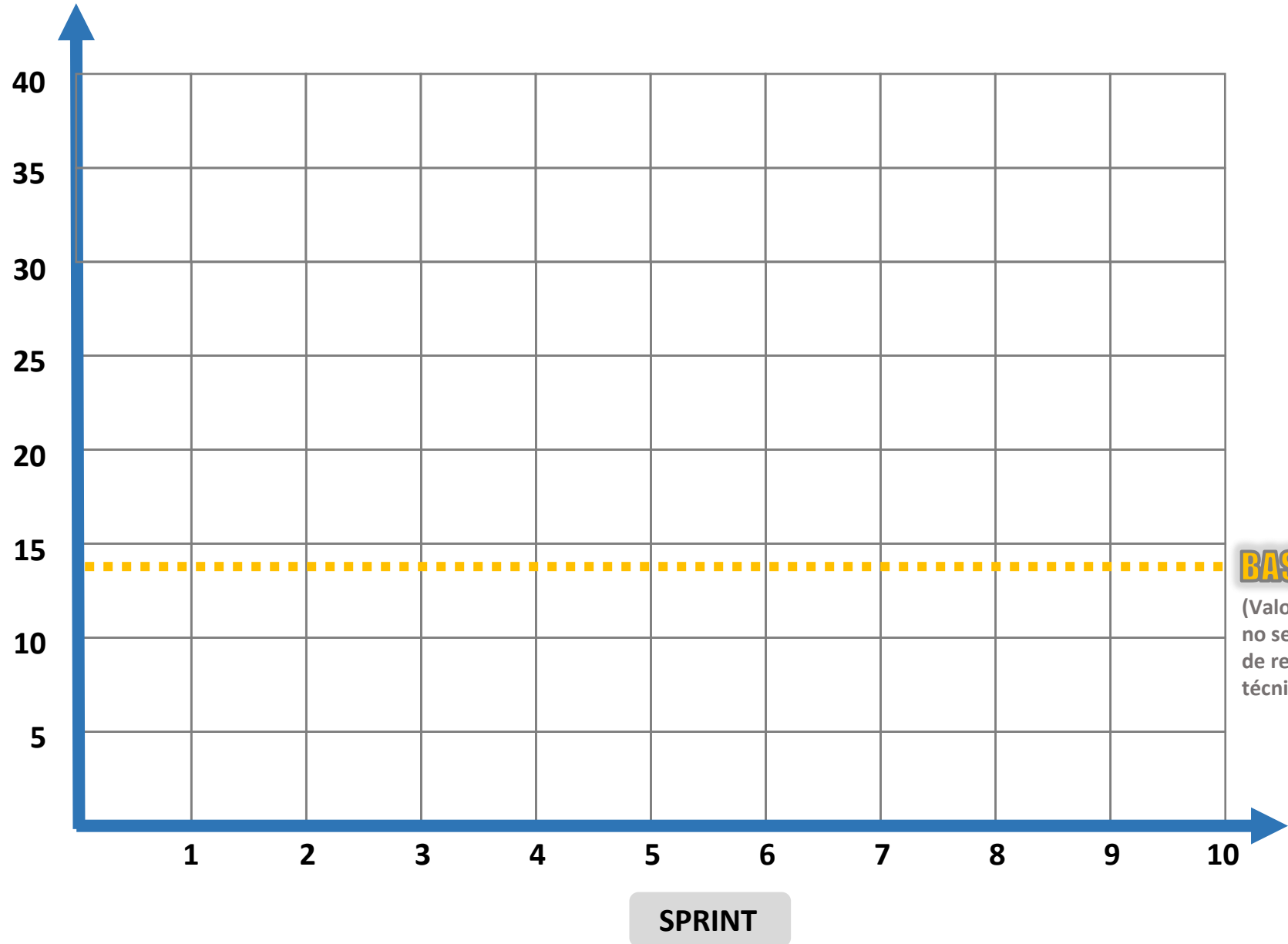
¿CUÁNTOS DADOS PUEDO USAR?			SPRINT										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	# DE DADOS DE CREACIÓN DE VALOR		(8 para empezar)										
	# DE DADOS DE DEUDA TÉCNICA		(4 para empezar)										
# DE DADOS INVERTIDOS EN REDUCCIÓN DE DEUDA TÉCNICA													
Chequear cada turno	<b>Reducción de complejidad</b>	<b>EFEECTO:</b> Quitar 2 dados del grupo para la deuda técnica y añadirlos al grupo de datos de creación de valor por el resto del juego. <b>COSTE:</b> 2 dados de creación de valor, 3 turnos.											
	<b>Revisión de código</b>	<b>EFEECTO:</b> Quitar 1 dado del grupo para la deuda técnica y añadirlo al grupo de datos de creación de valor por el resto del juego. <b>COSTE:</b> 3 dados de creación de valor, 2 turnos.											
	<b>Integración Continua</b>	<b>EFEECTO:</b> Volver a tirar una vez cualquier dado del grupo de deuda técnica (oportunidad para mejorar el resultado). <b>COSTE:</b> 1 dado de creación de valor, 2 turnos.											
	<b>Aumento de cobertura de pruebas</b>	<b>EFEECTO:</b> Sustraer 3 del total de deuda técnica cada turno por el resto del juego. <b>COSTE:</b> 1 dado de creación de valor, 3 turnos.											
	<b># TOTAL DE DADOS</b>			12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

¿CUANTO VALOR HE CREADO?	<b>NUEVO VALOR CREADO</b>	Tirar los dados de creación de valor.										
	<b>DEUDA TÉCNICA CREADA</b>	Tirar los dados de deuda técnica.										
	<b>VALOR NETO CREADO</b>	Sustraer la deuda técnica del valor creado.										
	<b>VALOR ACUMULADO CREADO</b>	¿Cuanto valor creado hasta ahora?										Puntuación final





VALOR NETO CREADO (PER SPRINT)



**BASELINE**  
(Valor promedio creado si no se invierte en medidas de reducción de deuda técnica)

