

# Práctica 1: *Agile Inception*

**Fecha de entrega: 6 de febrero de 2022**

**Objetivo:** Establecer el primer contacto entre todos los miembros del equipo y unificar la visión que tienen del producto todos los implicados en el proyecto.

**Competencias trabajadas:**

- **Generales:** Capacidad para concebir proyectos liderando su puesta en marcha y valorando su impacto social y económico (CG8).
- **Básicas y Transversales:**
  - Capacidad de comunicación escrita (CT1).
  - Capacidad de organización de recursos humanos (CT4).
  - Capacidad para valorar la repercusión social de las soluciones de la ingeniería (CT5).

**Resultados de aprendizaje:**

- Documentar adecuadamente los aspectos relacionados con el desarrollo de un proyecto de software.
- Justificar las decisiones tomadas para gestionar un proyecto de desarrollo de software.

El Agile Inception (Rasmusson, 2017) son un conjunto de actividades que permiten a los equipos ágiles “comenzar” el desarrollo de un producto de forma coherente y efectiva. El principal objetivo del Agile Inception es lograr un mismo pensamiento, visión del producto y de equipo, mucho antes de que se haya escrito la primera línea de código.

## 1. Equipo de Trabajo

Lo primero que hará cada equipo de trabajo será presentarse indicando su personalidad, su rol de equipo, sus puntos débiles, sus puntos fuertes, qué le gustaría hacer en el proyecto... **Los puntos débiles y fuertes serán los de cada persona y no tienen nada que ver con los puntos fuertes o débiles característicos de su personalidad o rol de equipo** (podrán coincidir o no, pero cada persona debe reflexionar sobre sus puntos débiles y sus puntos fuertes).

A continuación, se asignará uno (o varios) rol(es) de equipo a cada miembro teniendo en cuenta su personalidad, su rol de equipo según su test, la composición del equipo, sus preferencias...

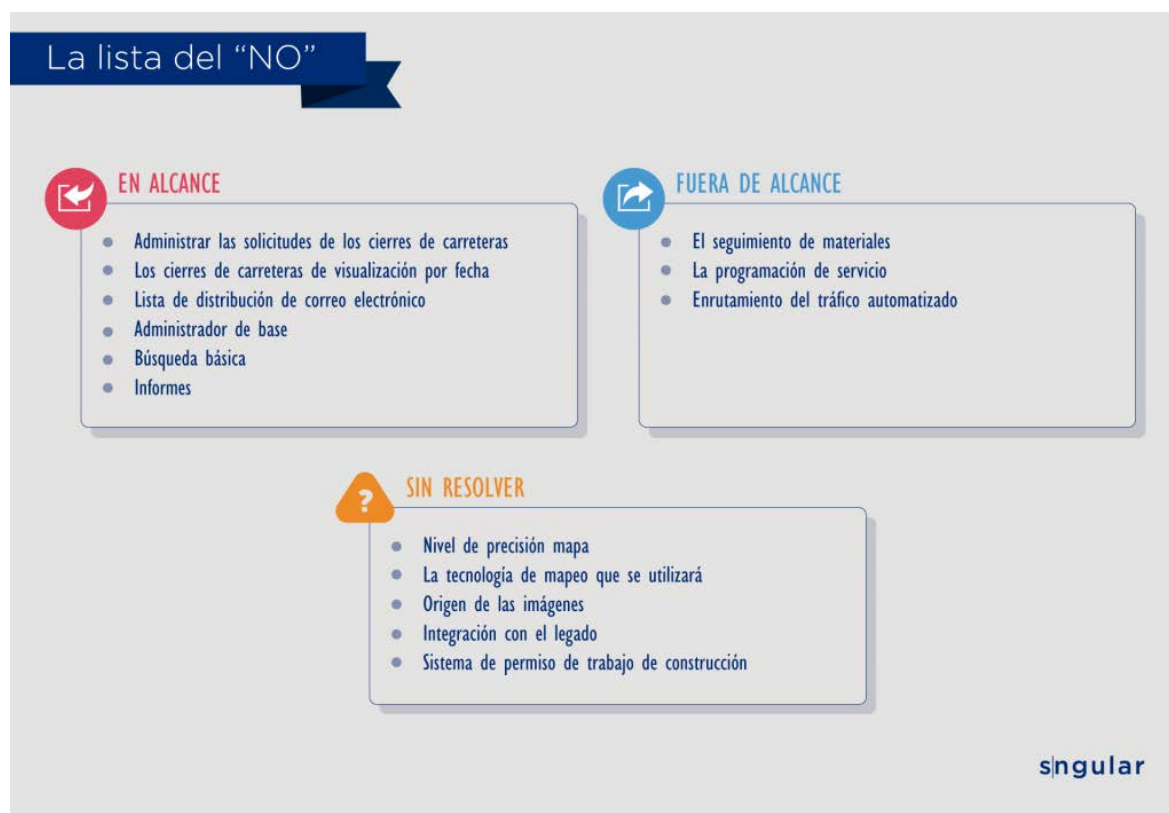
Lo siguiente será decidir cómo vais a tratar de vencer los puntos débiles de vuestro equipo (los propios de la composición del equipo –teniendo en cuenta la distribución de roles y personalidades- y los propios de cada integrante del equipo) y establecer un protocolo de actuación para mitigar el impacto de estos puntos débiles.

Al finalizar esta primera parte de la práctica todo el mundo debe de tener claro lo que espera de él el equipo, que puede esperar él del resto de los miembros del equipo y que técnicas debe aplicar durante todo el curso para que las debilidades suyas o de otros miembros del equipo no afecten al buen funcionamiento del proyecto.

## 2. Descripción del proyecto

Lo segundo que se tratará en esta primera práctica será el proyecto a desarrollar. La persona que propuso el proyecto asignado al grupo deberá presentar de nuevo su idea al equipo para que todo el mundo tenga claro en qué va a trabajar. El precursor de la idea resolverá todas las dudas que tenga el equipo acerca de la propuesta.

Vuestro proyecto tendrá un alcance determinado y dejará cosas fuera, eso es normal, pero hay que dejar claro desde el principio qué se queda fuera y qué temas están pendientes de tomar una decisión sobre ellos. Debéis hacer tres listas: (1) funcionalidades dentro del alcance, (2) funcionalidades fuera del alcance y (3) aquellos aspectos aún sin resolver. En Imagen 1 se muestra un ejemplo de una “lista del NO” de un proyecto para que os sirva de ayuda.



**Imagen 1.** La lista del “NO”. Fuente: <https://blog.singular.com/trabajos-con-scrum-te-suenan-inception-deck>

Una vez tengáis claro y delimitado el alcance de vuestro proyecto debéis escribir una breve descripción del proyecto (no más de una o dos páginas). Debe ser una descripción a alto nivel, **sin entrar en detalles técnicos**. En esta descripción debe quedar claro, al menos, lo siguiente:

- **Problema o necesidad** que se trata de resolver o de satisfacer. Debéis describir el problema de forma sintética, en una sola frase.
- **Solución** que ofrecéis al problema o como vais a tratar de satisfacer la necesidad. Explicación breve de cómo funciona la solución.
- Quién es vuestro **público objetivo**. ¿Quién va a utilizar vuestro producto? No debéis olvidar que vuestro proyecto tiene un fin último (como todos los proyectos), y es que el producto que construyáis sea utilizado por personas. Los productos se deben diseñar con el usuario final en mente, como centro y guía de las decisiones de diseño que se deben tomar. Por ello, es importante tener una visión común de quién o quienes van a ser vuestros usuarios.
- Qué cuestiones quedan fuera del **alcance** de vuestro proyecto (funcionalidades que quedan fuera del alcance inicial) y cuáles dentro (funcionalidades viables de realizar).

### 3. Parte opcional

Se podrá obtener puntuación extra realizando las siguientes partes opcionales:

1. **Team Building**. Como vimos en clase, un grupo de personas no se transforma en un equipo motivado y que sabe trabajar bien en conjunto de la noche a la mañana, se tarda tiempo en crear lazos con los compañeros y en crear equipos efectivos. Como esta asignatura es cuatrimestral el tiempo no nos sobra así que sería bueno que pusierais en práctica actividades y/o dinámicas que os ayuden a acortar ese tiempo, eliminar obstáculos y facilitar la transición del grupo creado a un equipo efectivo. Tener un equipo efectivo es la clave para desarrollar un buen software y obtener buenos resultados en esta asignatura. Cualquier actividad o dinámica grupal que hagáis en el ámbito del *team building* para mejorar alguna de las debilidades de vuestro equipo será valorada como parte opcional y servirá para subir la nota de la práctica. Para ello **debéis de grabaros** realizando la actividad o dinámica. **Es importante que antes de elegir la dinámica o actividad a realizar establezcáis cual es el objetivo que queréis conseguir** para poder elegir una dinámica o actividad que os ayude a lograr dicho objetivo.

El concepto de *Team Building*, nace en Estados Unidos como una técnica de los departamentos de recursos humanos para fomentar las relaciones entre los ejecutivos de una corporación. Luego se comenzó a aplicar en todos los departamentos empresariales, siendo hoy una actividad habitual en la mayoría de las empresas para mejorar la cohesión de los equipos de trabajo y para resolver conflictos.

2. **Diseñar la caja de vuestro producto (*Product-box*).** Si vuestro producto se pudiera comprar en un centro comercial, ¿cómo sería la caja? Os proponemos diseñar la caja de vuestro producto, pensando en vuestro cliente y pensando cuales son las razones por las que compraría vuestro producto. Debéis pensar en las características más destacadas de vuestro producto y en base a eso destacar los beneficios del producto. La caja del producto, o su envase, está orientada a convencer al cliente de que vuestro producto es mejor que el de la competencia. Os recomendamos que vuestra caja de producto contenga las **3 principales características del producto, un logo y un slogan**. En la Imagen 2 podéis ver un ejemplo de cómo sería la caja de WhatsApp según un equipo de trabajo y en la Imagen 3 podéis ver varias cajas resultado de esta dinámica realizada en el mundo real.

Esta es una dinámica muy típica en la puesta en marcha de proyectos ágiles, ayuda al equipo a definir e internalizar la visión del producto. Esta dinámica os ayudara a alinear cuales son vuestras expectativas en torno al producto, y enfocaros en aquellas características que realmente resuelven problemas para el consumidor o usuario final.



Imagen 2. Ejemplo de Product-Box para WhatsApp (Fuente: <https://adrianalonso.es/project-management/recorrido-10-dinamicas-de-agile-inception/> )



Imagen 3. Cajas creadas durante la dinámica Product-box llevada a cabo en un curso real de Agile (Fuente: <http://gbonalde.blogspot.com/2013/09/product-box-game-sybven.html> )

## Entrega de la práctica

La práctica se entregará a través del Campus Virtual. Se habilitará una nueva tarea: **Entrega de la Práctica 1** que permitirá subir un pdf que contendrá la memoria de la práctica.

La memoria deberá de contener, al menos, lo siguiente:

1. **Descripción del proyecto.** Debe ser una descripción a alto nivel, sin entrar en detalles técnicos. No debe ocupar más de una o dos páginas. Debe tener en cuenta todo lo que se ha explicado en la Sección 2.
2. **Descripción del equipo de trabajo:**
  - Miembros que lo componen con sus roles de equipo, personalidades, puntos fuertes, puntos débiles, preferencias...
  - Asignación de roles de equipo a cada uno de los integrantes, **justificando el porqué de esta asignación.**
  - Protocolo de actuación para manejar los puntos débiles del equipo **justificando adecuadamente qué puntos débiles trata de mitigar cada uno de los aspectos del protocolo.**

Si realizáis la parte opcional debéis añadir a la memoria, al menos, lo siguiente:

3. **Actividad / Dinámica grupal:**

- Descripción de la actividad o dinámica, **dejando claro cuál es el objetivo concreto** que se busca con dicha actividad o dinámica.
- Desarrollo. Explicación detallada de cómo se desarrolló la actividad o dinámica. En esta sección debéis aportar el enlace al vídeo que habéis grabado realizando la actividad o dinámica.
- Resultados. Análisis de los resultados de la dinámica y de si se ha cumplido con el objetivo que os marcasteis al seleccionarla.

4. **Caja del producto:**

- Diseño final de la caja de vuestro producto.
- Descripción del diseño final y como habéis llegado a él.

En la memoria debéis cuidar la redacción y el maquetado (portada, índices, estilo de redacción coherente, estilos de títulos de sección y párrafo, consistencia en formato y estilo, numeración de páginas...). Las imágenes y tablas deben estar correctamente referenciadas en el texto y tener un identificador y un título (fijaros en el enunciado de esta práctica para ver cómo hacerlo correctamente).

El fichero subido deberá tener el siguiente nombre: **Practica1GrupoXXX.pdf**, siendo XXX el nombre del grupo. Por ejemplo, *Practica1Back2Study.pdf*.

Uno sólo de los miembros del grupo será el encargado de subir la práctica.

La fecha límite para entregar la Práctica 1 será el **domingo 6 de febrero a las 23:55**. Se recomienda no dejar la entrega para el último momento para evitar problemas de última hora.

**No se corregirá ninguna práctica que no cumpla estos requisitos.**

### **Evaluación de la práctica:**

- Memoria: 10%
- Descripción del proyecto: 40%
- Descripción del equipo de trabajo: 50%
- Team Building: 10%
- Caja del producto: 10%

## **Bibliografía**

Rasmusson, J. (2017). The Agile Samurai: How Agile Masters Deliver Great Software. The Pragmatic Programmers.