

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA  
VICERRECTORÍA ACADÉMICA  
ESCUELA DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES  
CARRERA INGENIERÍA INFORMÁTICA



CÁTEDRA INGENIERÍA DE SOFTWARE

ASIGNATURA

03302 INGENIERIA DE REQUERIMIENTOS

PROYECTO 3

VALOR: 30% (3)

I CUATRIMESTRE 2025

## *Objetivo*

El propósito del **Proyecto 3** es que el estudiante comprenda y aplique diferentes técnicas de especificación de requerimientos de propuestas ágiles de desarrollo.

## *Indicaciones generales*

1. Esta actividad deberá ser elaborada en grupos, compuestos por los mismos integrantes que el proyecto anterior, con excepción que se presente una situación especial debidamente documentada, en cuyo caso el profesor encargado de la plataforma puede realizar cambios en la conformación de los equipos.
2. Los integrantes de cada equipo deben escoger un coordinador. Esta persona será la encargada y responsable de subir en su plataforma el documento con el trabajo final de todo del equipo. Es responsabilidad de TODO el equipo, asegurarse que el coordinador entregue en forma y tiempo el documento. Si el coordinador no sube el documento en tiempo y en forma, todo el equipo de trabajo tendrá un cero (0) en la calificación.
3. Deben desarrollar los ítems que se le presentan en las instrucciones del proyecto (descritas a continuación). Para responder a cada una de las preguntas/enunciados deberán investigar en fuentes bibliográficas ofrecidas en el curso y justificar sus respuestas en base a dichas referencias, pueden usar bibliografía adicional, pero esta deberá ser usada para complementar la respuesta.
4. Deben utilizar APA 7 para el formato del documento y las referencias bibliográficas.

## *Instrucciones*

Esta actividad debe realizarse de forma grupal.

Recuerden que los ejercicios deben desarrollarse en el contexto del **Caso de Estudio para Proyectos**.

Desarrolle lo que se le solicita a continuación con base en las lecturas indicadas (referenciando en formato APA 7) e incorporando su interpretación personal:

1. Estudien la técnica “**Mapa de historias**” y el concepto de “**Producto mínimo viable**” para ello utilicen los recursos expuestos en la bibliografía u otros de actores reconocidos que le sean de utilidad y creen un mapa de historias a partir del enunciado del caso de estudio. Para ello deben:
  - a. Asignar un rol de Scrum a cada estudiante. Es decir, un estudiante debe ser el dueño de producto, otro el scrum máster, y los restantes serían miembros del equipo.
  - b. Realizar un video todos los integrantes del equipo y simular una reunión virtual donde apliquen esta técnica.

Producto de este ejercicio deben presentar en el documento escrito, lo siguiente:

- Mapa de historias y donde se aplique el concepto de “Producto mínimo viable” con el formato definido por un autor de referencia.
- Dirección web donde se encuentre el video con el desarrollo de la dinámica. El video debe contener los recuadros con los rostros de los estudiantes, y todos deben participar por igual. Deben estudiar las técnicas y prepárese previamente para que eso sea posible.

El video presentado debe ser de al menos 20 minutos y máximo 35 minutos. Estos tiempos son de referencia, si el equipo considera que en menos tiempo pueden presentar todo lo solicitado y hacer de forma completa y correcta, NO hay problema. El máximo puede tener un margen de tolerancia de 5 min adicionales, pero es muy importante que el equipo logre sintetizar y explicar muy bien en el tiempo establecido. Recuerden prepararse, como equipo, previo a realizar la grabación del video.

2. Estudien el evento “**Sprint Plannig**” y la técnica de estimación “**Plannig Poker**” para ello usen los recursos expuestos en la bibliografía u otros de actores reconocidos que les sean de utilidad. Seguidamente deben:
  - a. Asignar un rol de Scrum a cada estudiante. Es decir, un estudiante debe ser el dueño de producto, otro el scrum máster, y los restantes serían miembros del equipo.
  - b. Realizar un video con todos los integrantes del equipo y simular una reunión virtual donde apliquen estas técnicas.
  - c. Escoger 5 historias y para cada historia deberán discutir las y puntuarlas.

Producto de este ejercicio deben presentar en el documento escrito, lo siguiente:

- Las historias con su respectiva puntuación, con los criterios de aceptación y con el formato definido por un autor de referencia.
- Dirección web donde se encuentre el video con el desarrollo de las dinámicas. El video debe contener los recuadros con los rostros de los estudiantes, y todos deben participar por igual. Deben estudiar la técnica y prepararse previamente para que eso sea posible.

El video presentado debe ser de al menos 20 minutos y máximo 35 minutos. Estos tiempos son de referencia, si el equipo considera que en menos tiempo pueden presentar todo lo solicitado y hacer de forma completa y correcta, NO hay problema. El máximo puede tener un margen de tolerancia de 5 min adicionales, pero es muy importante que el equipo logre sintetizar y explicar muy bien en el tiempo establecido. Recuerden prepararse, como equipo, previo a realizar la grabación del video.

3. Finalmente, cada miembro del equipo debe exponer lo que aprendió de cada técnica, para ello cada estudiante debe incluir un subtítulo con su nombre completo y seguidamente presentar una conclusión de un párrafo de 10 líneas en el apartado correspondiente a las Conclusiones del documento escrito.

## Rúbrica

La siguiente lista de cotejo (o rúbrica) es la base para calificar el instrumento de evaluación:

Criterio	Puntos
1. Formato <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portada <u>(1 punto)</u></li> <li>• Tabla de contenidos: generada automáticamente e incluye todos los títulos del nivel 1 al nivel 3. <u>(1 punto)</u></li> <li>• Introducción: detalla la importancia, alcance, objetivos, y limitaciones del proyecto <u>(2 puntos)</u></li> <li>• Bibliografía: incluye todas las fuentes consultadas y utiliza correctamente el formato APA 7 <u>(1 punto)</u></li> </ul>	5
2. Desarrollo de la técnica “ <i>Mapa de historias</i> ”: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa de historias producto de la dinámica. <u>(15 puntos)</u></li> <li>• Video con el desarrollo la dinámica siguiendo las instrucciones de la actividad (debe contener los recuadros con los rostros de los estudiantes y ser accesible a través del enlace web incluido en el documento PDF entregado por el equipo del proyecto para estos efectos). <u>(30 puntos)</u></li> </ul>	45
3. Desarrollo de las técnicas “ <i>Sprint Planning</i> ” y “ <i>Planning Poker</i> ”: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historias producto de la dinámica. <u>(15 puntos)</u></li> <li>• Video con el desarrollo la dinámica siguiendo las instrucciones de la actividad (debe contener los recuadros con los rostros de los estudiantes y ser accesible a través del enlace web incluido en el documento PDF entregado por el equipo del proyecto para estos efectos). <u>(25 puntos)</u></li> </ul>	40
4. Conclusiones sobre el aprendizaje de cada técnica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La conclusión anotada por cada estudiante describe de manera clara los aprendizajes obtenidos sobre cada técnica por los estudiantes durante el desarrollo del proyecto, y está fundamentada con un ejemplo o cita que respalda cada afirmación. <u>(10 puntos)</u></li> </ul>	10
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Notas importantes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe desarrollar cada uno de los puntos solicitados contrastando las lecturas indicadas (utilizando formato APA 7) y detallando su interpretación/análisis personal.</li> <li>• La redacción y ortografía se valoran de forma integral en el documento, por lo tanto, se debe cumplir con este aspecto en cada uno de los apartados. En los ítems donde se incumpla con esta disposición se podrán descontar puntos.</li> <li>• Recuerde que debe entregar un único documento en formato PDF en la sección correspondiente de la plataforma, con el desarrollo de cada uno de los ítems solicitados, y en la fecha indicada en el cronograma del curso. <u>No se admiten entregas extemporáneas y/o por medios diferentes.</u></li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>El equipo del proyecto es responsable y debe verificar que los enlaces a los videos incluidos en el documento PDF sea accesibles para la revisión del profesor/tutor. <u>En caso de que no sea posible acceder al video de alguna de las actividades a través del enlace incluido en el documento PDF (por permisos de acceso u otras causas) se asignará un puntaje de cero en el apartado correspondiente.</u></li> </ul>	
--	--