

## GESTIÓN DE PROYECTOS

### CASO PRÁCTICO 1 METODOLOGÍAS ÁGILES



# METODOLOGÍAS ÁGILES CASO PRÁCTICO 1.

## ANTES DE LA EJECUCIÓN

### OBJETIVO

Poner en práctica las bases de gestión de proyectos utilizando la metodologías ágiles mediante el análisis de un caso ficticio donde tu tomas el rol de SCRUM Master.

### CONSIGNA

Después de analizar el caso práctico, deberás de contestar las preguntas de la etapa de cierre.

### INSTRUCCIONES

Para contestar las preguntas deberás utilizar la información de este archivo PDF con la descripción del caso.

# METODOLOGÍAS ÁGILES CASO PRÁCTICO 1.

## ANTES DE LA EJECUCIÓN

### ENTREGABLES

Para finalizar el proyecto, deberás entregar el siguiente archivo:

1

#### Reporte del Caso Práctico 1

El reporte final debe incluir:

- Portada
- Índice
- Solución al caso práctico

Contestando las preguntas de los roles y las actividades y priorizando el backlog del producto.

- Reporte final con el nombre **METODOLOGIASAGILES-REPORT-01-APELLIDO-NOMBRE** con mayúsculas en **formato pdf**.

# CASO PRÁCTICO 1.

## RÚBRICA DE EVALUACIÓN

| Categorías de evaluación                           | No aprobado  | 7  | 9  | 10   |
|--|--|--|--|--|
|  | No cumplió con los requerimientos  | Cumplió con algunos puntos y a otros les falta mejorar   | Cumplió con la mayoría de los puntos   | Cumplió haciendo un trabajo excepcional  |
| Preguntas de la Actividad y entendimiento del caso | El alumno entregó el informe general del proyecto pero no identificó correctamente los actores que representan cada uno de los roles dentro del equipo SCRUM. El alumno enlistó 1 o ninguna responsabilidad de cada rol. El alumno no priorizó correctamente las actividades de acuerdo a los requerimientos del cliente, y no tomó en cuenta las restricciones de tiempo. El alumno no enlistó las actividades en orden en su tablero de Trello y / o no agregó en la descripción de cada actividad a que Sprint correspondía. El alumno no fue capaz de identificar las actividades que quedaban fuera del proyecto. El alumno no dividió la carga de trabajo del proyecto en un número específico de sprints. El alumno no agregó un screenshot de su tablero con toda la información claramente visible en su reporte. | El alumno entregó el informe general del proyecto identificando correctamente algunos de los actores que representan cada uno de los roles dentro del equipo SCRUM. El alumno enlistó menos de 3 responsabilidades de cada rol. El alumno no priorizó correctamente las actividades de acuerdo a los requerimientos del cliente, así como las restricciones de tiempo. El alumno enlistó algunas de las actividades en orden en su tablero de Trello y en la descripción de cada actividad enumeró a que Sprint correspondía aunque los sprints no eran correctos. El alumno identificó algunas de las actividades que eran posibles de realizar en el tiempo establecido y cuáles quedaban fuera del proyecto. El alumno no dividió la carga de trabajo del proyecto en un número específico de sprints. El alumno agregó un screenshot de su tablero con toda la información claramente visible en su reporte. | El alumno entregó el informe general del proyecto identificando correctamente la mayoría de los actores que representan cada uno de los roles dentro del equipo SCRUM. El alumno enlistó 3 responsabilidades de cada rol. El alumno priorizó correctamente la mayoría de las actividades de acuerdo a los requerimientos del cliente, así como las restricciones de tiempo. El alumno las listó en su mayoría en orden en su tablero de Trello y en la descripción de cada actividad enumeró a que Sprint correspondía. El alumno identificó la mayoría de las actividades que eran posibles de realizar en el tiempo establecido y cuáles quedaban fuera del proyecto. El alumno fue capaz de dividir la carga de trabajo del proyecto en un número específico de sprints. El alumno agregó un screenshot de su tablero con toda la información claramente visible en su reporte. | El alumno entregó el informe general del proyecto identificando correctamente qué actor representa cada uno de los roles dentro del equipo SCRUM. El alumno enlistó más de 3 responsabilidades de cada rol. El alumno priorizó correctamente las actividades de acuerdo a los requerimientos del cliente, así como las restricciones de tiempo. El alumno las listó en orden en su tablero de Trello y en la descripción de cada actividad enumeró a que Sprint correspondía. El alumno identificó qué actividades eran posibles de realizar en el tiempo establecido y cuáles quedaban fuera del proyecto. El alumno fue capaz de dividir la carga de trabajo del proyecto en un número específico de sprints. El alumno agregó un screenshot de su tablero con toda la información claramente visible en su reporte. |
| Actividades en Trello                              | El alumno incluye en su actividad un screenshot donde se ve que el proyecto no cuenta con las columnas especificadas. Existe una sola columna con algunas de las tareas del proyecto que se pueden completar en el tiempo con el que se cuenta. Las tareas no cuentan con información adicional.   | El alumno incluye en su actividad un screenshot donde se ve que el proyecto no cuenta con las columnas especificadas. El backlog del producto algunas de las tareas del proyecto que se pueden completar en el tiempo con el que se cuenta y las tareas tienen una fecha aproximada a la fecha correcta de ejecución, y / o no tienen el número de sprint al que corresponden.   | El alumno incluye en su actividad un screenshot donde se ve que el proyecto se encuentra con las columnas de cosas por hacer, en proceso y Hecho. El backlog del producto contiene la mayoría de las tareas del proyecto que se pueden completar en el tiempo con el que se cuenta y las tareas tienen una fecha aproximada a la fecha correcta de ejecución, así como el número de sprint al que corresponden.  | El alumno incluye en su actividad un screenshot donde se vea claramente que el proyecto se encuentra con las columnas de Backlog del producto, en proceso y Hecho. El backlog del producto contiene todas las tareas del proyecto que se pueden completar en el tiempo con el que se cuenta y las tareas tienen la fecha correcta de ejecución, así como el número de sprint al que corresponden.  |
| Estética del Documento                             | El documento no cuenta con portada con los datos del alumno, no todas las preguntas se encuentran en el documento y la información en las imágenes no es visible.  | El documento cuenta con portada con los datos del alumno, las preguntas y actividades son contestadas pero no en orden. Las imágenes o screenshot no son claramente visibles y la información no está completa.  | El documento cuenta con portada con los datos del alumno, las preguntas y actividades son contestadas pero no especifican a qué ejercicio corresponden. Las imágenes o screenshot son claramente visibles y la información está completa.  | El documento cuenta con portada con los datos del alumno, las preguntas y actividades son contestadas en orden y se especifica que pregunta y ejercicio es. Las imágenes o screenshot son claramente visibles y la información está completa.  |

## Requerimientos

La primera reunión del equipo de **trabajo toma lugar el 1 de marzo**. Los requerimientos definen un presupuesto fijo **por \$150,000 USD** y fecha de entrega del **26 de abril** para entregar el producto con el mayor valor posible.

El cliente busca que la **App de Cuida+** pueda **conectar a dueños de mascotas con posibles cuidadores que acudan a sus casas para cuidar a los animales mientras ellos están de vacaciones**.

**La propuesta de valor** para ambas partes es que mientras los dueños se pueden ir de viaje sin preocuparse por sus mascotas y sin tener que pagar por un profesional, **los cuidadores obtienen un lugar de alojamiento en diferentes partes del mundo**.

Gestión de proyectos

Para poder acceder a la plataforma, ambas partes deben de pagar una **suscripción anual de \$99 USD**. Las mascotas que se pueden cuidar varían desde un pez hasta un caballo y quisieran que la app tuviera diferentes funcionalidades entre las cuales se encuentran:



## Requerimientos

- ▶ **Poder publicar la vacante** con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.
- ▶ **Perfiles para el cuidador** y los dueños del hogar.
- ▶ **Sistema de verificación** a través de documentos oficiales.
- ▶ **Sistema de pago** a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea.
- ▶ **Sistema de mensajería** para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto, multimedia, entre otros.
- ▶ **Sistema de reseñas** para cuidadores y dueños de la casa.
- ▶ **Sistema de ubicación geográfica** a través de la app para monitorear paseos con las mascotas y ubicación del cuidador.

Gestión de proyectos

- ▶ **Alarmas con recordatorios** para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.

Esta será la primera versión de la App o lo que se conoce como **Producto Mínimamente Viable**. Tu rol como Scrum Master es **asegurar la compleción exitosa de este prototipo** ¡Mucho éxito!



## Personas Incolucradas

- ▶ **David Hernández:** CEO de Cuida+
- ▶ **Amelie Leblanc:** Contacto directo en Tech-Solutions
- ▶ **El equipo de desarrollo con el que estarás trabajando incluyen a:** Camila Rodriguez, especialista en experiencia de usuario, Jorge Ramirez, programador y Natalia Morán, diseñadora.

Gestión de proyectos

cuida+ | Tech Solutions



## Cultura Laboral de Tech Solutions

- ▶ **Tech Solutions** ha logrado consolidarse como líder de la industria por sus buenas prácticas laborales, entre las cuales se encuentran:
  - ▶ **Horario flexible** para sus trabajadores que se encuentran tanto en América como en Europa.
- Jornada laboral** de 35 horas a la semana. Bono de rendimiento equivalente al 10% del proyecto para los miembros del equipo si este se termina 10% antes de la fecha de entrega.
- ▶ Uno de los **factores más importantes** al que atribuyen tener **una tasa muy alta de éxito de proyectos** es su forma de trabajo que consiste en tener **sprints de una semana**,

donde tienen **un tiempo de planeación proporcional**, daily standups, y sesiones de revisión y retrospectiva del sprint, cada una de una hora para implementar mejores prácticas desde un inicio.

Después de la **sesión de Beta Testing** que es llevada por el especialista de experiencia de usuario, cada iteración toma alrededor de 30% del tiempo de la tarea original.





## 1. Roles y Responsabilidades

Es importante que cada miembro del equipo conozca tanto su rol como la participación que tendrá que tener en cada uno de los eventos del sprint. Define qué persona tiene cada rol y menciona todas las responsabilidades que debe de tener dentro del equipo..

**Scrum Master:**

**Product Owner:**

**Cliente:**

**Equipo de desarrollo:**

**Responsabilidades:**

A.  
B.  
C.  
D...

**Responsabilidades:**

A.  
B.  
C.  
D...

**Responsabilidades:**

A.  
B.  
C.  
D...

**Responsabilidades:**

A.  
B.  
C.  
D...  
.

## 2. Priorización de Actividades

Dentro del proyecto, se busca entregar al cliente el mayor valor posible con las restricciones de tiempo y presupuesto con las que se cuentan. En la sección de anexos podrás encontrar el número de horas que se requieren de cada persona para realizar las actividades, así como el valor que tiene para el cliente cada actividad representada del 1-5 siendo 1 menos valor y 5 más valor.

A partir de la información proporcionada, ayuda al product owner a establecer el backlog del producto, priorizando las actividades que tengan el mayor valor y que se puedan lograr con las restricciones de tiempo.

Una vez que lo tengas, crea el tablero de tu proyecto en Trello con las diferentes listas y tareas necesarias.

En la descripción de cada tarea, escribe a que numero de sprint le correspondería cada actividad. En los anexos puedes ver un ejemplo de como se vería la tarea y el tablero.

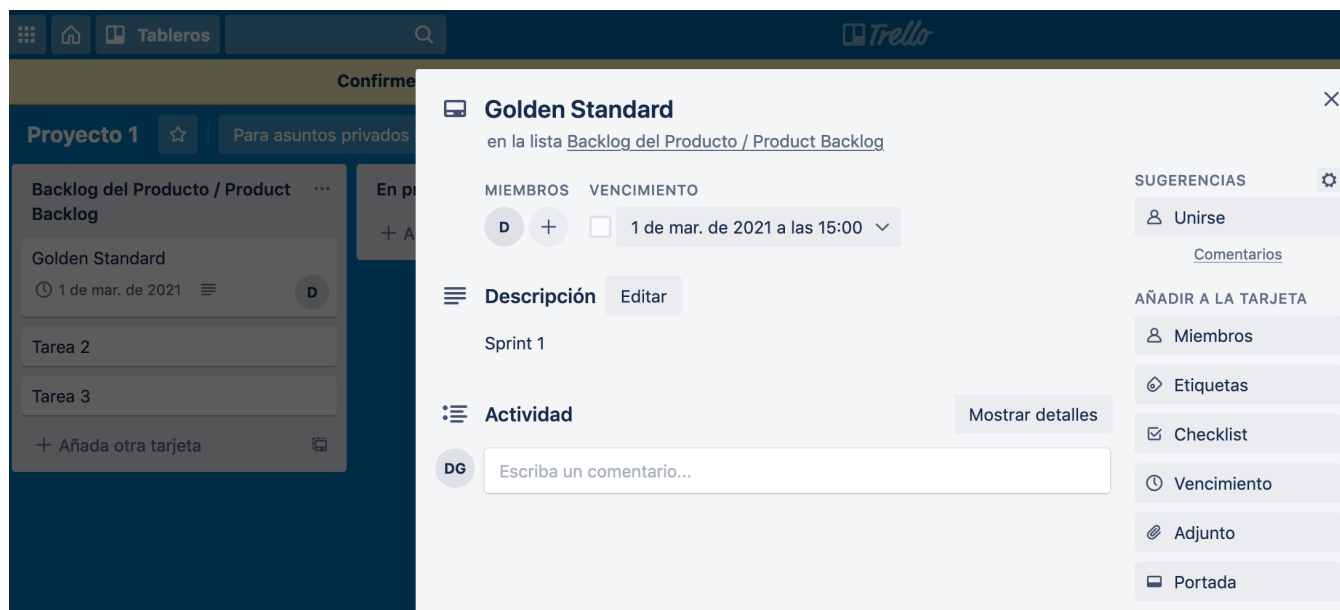
A) Para esta actividad, toma un screenshot de tu tablero y agregalo al documento de tu actividad 1.

- ▶ a) **Para esta actividad, toma un screenshot de tu tablero y agregalo al documento de tu actividad 1.**
- ▶ b) **¿De cuántos Sprints está conformado tu proyecto?**
- ▶ c) **¿La App puede contar con todas las características que el cliente solicita? ¿Por qué?**

## Anexo: Actividades con prioridades y horas requeridas

|  | Prioridad | Horas Programador | Horas Diseñador | Horas User experience |
|--|-----------|-------------------|-----------------|-----------------------|
| Poder publicar la vacante con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas. | 5         | 29                | 29              | 27                    |
| Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto                                     | 4         | 45                | 27              | 23                    |
| Publicación de la App  | 5         | 5                 | 0               | 0                     |
| Iteraciones  | 5         | Por definir       | Por definir     | Por definir           |
| Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes multimedia                                   | 2         | 21                | 23              | 20                    |
| Website de la aplicación   | 5         | 20                | 20              | 20                    |
| Sistema de verificación a través de documentos oficiales   | 3         | 5                 | 20              | 15                    |
| Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.  | 5         | 27                | 30              | 29                    |
| Alarmas con recordatorios para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.                        | 3         | 17                | 24              | 16                    |
| Golden Standard  | 5         | 21                | 29              | 28                    |
| Beta Testing   | 5         | 0                 | 0               | 30                    |
| Sistema de pago a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea.   | 5         | 30                | 29              | 21                    |
| Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa.  | 4         | 28                | 32              | 25                    |
| Sistema de ubicación geográfica a través de la app para monitorear paseos con las mascotas y ubicación del cuidador.       | 2         | 19                | 24              | 20                    |

## Anexo: Tareas con descripción de sprint



# ANEXO

## GLOSARIO

### Golden Standard

Es una primer entrega, tal vez de 1 o 2 tareas que no sólo asegurarán que los tiempos de la planeación sean los correctos, sino que además permitirá asegurar que el trabajo que se está realizando tiene los estándares de calidad esperados por todos los miembros del equipo SCRUM y el cliente.

### Beta Testing

Serie de pruebas con un panel de usuarios para verificar la usabilidad de un producto. Estas pruebas se realizan en un producto mínimamente viable que cuente con las características que el producto final tendrá. En este caso, el Beta Testing tomará lugar una vez que todas las prioridades 5 y 4 se completen a **excepción de publicación de la app e iteraciones**.

### Iteraciones

Las Iteraciones son los cambios que se realizan después de una revisión del Sprint o Beta Testing. Para este caso práctico, las iteraciones tomarán lugar después del Beta Testing.