

## GESTIÓN DE PROYECTOS

### CASO PRÁCTICO 3 METODOLOGÍAS ÁGILES



## METODOLOGÍAS ÁGILES CASO PRÁCTICO 3.

### DESPUÉS 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 3.

## DESPUÉS DE LA EJECUCIÓN

### ENTREGABLES

Para finalizar el proyecto, deberás entregar el siguiente archivo:

1

#### Reporte del Caso Práctico 3

El reporte final debe incluir:

- Portada
- Índice
- Solución al caso práctico

Definir las actividades concretas a realizar a partir de la retroalimentación de la retrospectiva del Sprint.

- Reporte final con el nombre **METODOLOGIASAGILES-REPORTE-03-APELLIDO-NOMBRE** con mayúsculas en **formato pdf**.

## CASO PRÁCTICO 3.

### 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 no identificó acciones específicas a implementar en su siguiente proyecto utilizando las metodologías ágiles	El alumno identificó correctamente 3 acciones específicas a implementar en su siguiente proyecto utilizando las metodologías ágiles	El alumno identificó correctamente 5 acciones específicas a implementar en su siguiente proyecto utilizando las metodologías ágiles	El alumno identificó correctamente más de 5 acciones específicas a implementar en su siguiente proyecto utilizando las metodologías ágiles
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.

## 1. Acciones a partir de Retrospectiva del Sprint

Después de concluir exitosamente el proyecto, el equipo se reúne una última vez para la retrospectiva del sprint.

En esta sesión, los diferentes miembros del equipo dieron sus comentarios sobre lo que sucedió a lo largo del proyecto. En anexos podrás encontrar la retroalimentación del equipo.

- ▶ a) A partir de esta información redacta 5 acciones concretas en las cuales podrías trabajar para asegurarte de gestionar de una forma más efectiva tu siguiente proyecto.



## Anexo

### Felicitaciones

- 1.- **Manejo** de tiempo individual del equipo.
- 2.- Equipo: Son pequeños y la **comunicación es efectiva**.
- 3.- **Reconocimiento** a Natalia: Motivación
- 4.- Hubo **buena organización**.
- 5.- **Apoyo entre personas**: Todos son abiertos a los cambios
- 6.- Camila: **Capacitaciones**, grabar las primeras para tener el material para las siguientes personas. **Avanzar** por niveles. Permitió **conocer al equipo**.
- 7.- **Aprendizaje**: Nueva metodología (Ágil), trabajar por sprints.

### Riesgos

- 1.- **Era difícil** coordinar el Daily Scrum por las actividades de todos.
- 2.- **No saber el status** más actualizado de las cosas .
- 3.- **Se planeó** “asumiendo” tiempos.
- 4.- No asumir que las personas son “**maquinitas**”
- 5.- **No normalizar** trabajar fines de semana.

Gestión de proyectos

### Dudas

- 1.- **Definición de Roles**: A veces no eran tan claras las actividades que tenía que realizar cada quien.
- 2.- “No sé si **la forma** en la que estoy haciendo **mi trabajo** es la mejor”.
- 3.- **¿Cómo se relacionan** las 3 áreas: ¿UX, Diseño, Programación?
- 4.- **Buscar la forma** de coordinación entre áreas para asegurarnos que los requerimientos de la app son posibles con las habilidades de todos.
- 5.- **Visibilidad** de cuanto tiempo se requiere de mi parte.
- 6.- **Saber la productividad** “promedio” de actividades.

### Deseos

- 1.- **Perfil de calidad**: Para validaciones.
- 2.- **Seguimiento en mejores prácticas**: Reglas.
- 3.- **Establecer reglas desde el inicio**: Manual de interacción (wireframes) y guías de estilo:
- 4.- Que seamos un **equipo 100% interdisciplinario**. Debemos de tener una base de todos los temas.
- 5.- **Visibilidad de tiempo** por proyectos (horas).
- 6.- **Semáforo visual** para todos del status de las cosas.