

1. Datos Generales

Nombre del Proyecto:	New Generation NFL Fantasy para X-NFL
Valor:	60 %
Atributos:	Trabajo individual y en equipo (TE) Administración de proyectos y finanzas (AF)

2. Descripción General

En este proyecto su nueva empresa de software ha firmado su primer cliente, ¡felicidades! Su cliente se llama X-NFL y es una compañía muy reconocida a nivel mundial que se desenvuelve en el área deportiva.

Actualmente la NFL está formada por 32 franquicias establecidas en diversas ciudades y regiones estadounidenses. Se divide en dos conferencias: la Conferencia Nacional (NFC) y la Conferencia Americana (AFC). A su vez, cada conferencia se integra por cuatro divisiones (Norte, Sur, Este y Oeste) y cada una de ellas, por cuatro equipos.

Como toda nueva empresa, su compañía tendrá que ir definiendo nuevos procesos y formas de trabajo que garanticen el éxito de la compañía. Estos elementos de trabajo los iremos agregando progresivamente según sea indicado.

3. Descripción Detallada

3.1 Descripción Técnica:

- El equipo de trabajo debe proponer un conjunto de lenguajes de programación y estos deben ser aprobados por el cliente.
- El equipo debe proponer las tecnologías a utilizar en su diseño de arquitectura, es necesario validar estas tecnologías con el cliente.
- De ser necesario cualquier servicio de Cloud se realizará en Azure
- La gestión del proyecto se realizará en Azure DevOps
- La aprobación de Frameworks adicionales debe ser validada previamente por parte del cliente.
- El control de versiones de código deberá ser usando Git como plataforma base y GitHub como plataforma de centralizada.

3.2 Lineamientos Generales del proyecto:

A continuación, se incluye un listado de los principales requerimientos funcionales del proyecto.

Es responsabilidad de cada grupo de trabajo realizar la especificación detallada de dichos requerimientos, además de encontrar cualquier requerimiento faltante necesario para el diseño y la implementación exitosa del proyecto.

El proyecto será desarrollado en grupos de trabajo de un máximo de 4 personas en los grupos previamente formados en su pequeño emprendimiento.

El profesor usará la información previamente suministrada y les configurará un canal privado de Teams para gestionar toda la comunicación del grupo y con sus stakeholders.

Todas las comunicaciones y solicitudes con el cliente deben ser a través de dicho canal.

El equipo de trabajo puede solicitar, previa cita, sesiones de trabajo con el cliente para detallar los artefactos solicitados. La preparación y coordinación de la sesión queda bajo total responsabilidad de los integrantes del grupo (deben coordinar la ubicación y materiales necesarios) y deben considerar la disponibilidad del cliente (el cliente puede plantear un horario de atención de ser necesario).

El equipo de trabajo debe solicitar cualquier sesión con el cliente con al menos 48 horas de antelación. Toda sesión debe ser confirmada por el cliente. Las citas de trabajo serán asignadas por el cliente en un esquema FIFO. Se recomienda enviar varias propuestas para facilitar el proceso.

En algunos casos, los grupos de trabajo deben tener sesiones con el cliente a lo largo del proyecto para alinear. Estas sesiones podrán ser o no evaluadas dependiendo de lo que se indique en cada sprint

Para cada sesión de trabajo con el cliente se calificará los aspectos de planeación, calidad de los instrumentos y aplicación técnicas utilizadas.

Es responsabilidad del grupo solicitar todos los documentos adicionales que consideren pertinentes para completar el proyecto.

3.3 Descripción Funcional:

Debido a que el énfasis del curso es en Diseño y Calidad y que todos los estudiantes ya han pasado como prerequisite por el curso de Principios de Modelado, la compañía brindará el listado de requerimientos necesarios para el desarrollo del proyecto como si estos se generaran por parte del cliente. Es importante resaltar que esto se hace solamente para poder enfocarnos en los elementos críticos del curso.

Importante: Estos requerimientos buscan simular un proyecto real incluyendo distintos aspectos y desafíos, aunque como ejercicio académico pueden solicitarse elementos menos realistas o completos. El objetivo es enfocarse en el proceso de construcción del sistema,

por lo que será necesario ajustar o mejorar partes del proyecto durante su desarrollo.

No es el objetivo del curso construir el sistema si no, como construimos el sistema por lo que será común que a lo largo del proyecto se tenga que re-trabajar algunas partes para mejorar su implementación.

El detalle de estos requerimientos se encuentra en el documento requerimientos de software para el proyecto NFL Fantasy. Para esto deben solicitarlo a su cliente y asegurarse que quede correctamente reflejado en su instancia de Azure DevOps

Es fundamental que los integrantes del grupo mantengan una comunicación fluida y constante tanto interna como externamente, asegurando que cualquier duda o inconveniente sea comunicado a la mayor brevedad posible. Además, se recomienda documentar adecuadamente cada interacción y acuerdo alcanzado con el cliente para garantizar la trazabilidad y el seguimiento efectivo de los compromisos asumidos.

4. Aspectos Administrativos

El proyecto será implementando, utilizando el framework de Scrum con un esquema de Sprints de 2 semanas.

Debido al enfoque didáctico del proyecto el profesor se permitirá algunas consideraciones o libertades para maximizar el aprendizaje del estudiante.

Consideraciones iniciales importantes:

1. El profesor funcionará como cliente representante de X-NFL, no obstante, no desempeñará las funciones de Product Owner. Este rol será desempeñado por los miembros del equipo de trabajo con todas las responsabilidades que esto implica.
2. El profesor se guarda el derecho de cambiar la duración de los Sprints (previa notificación) si así lo considera necesario.
3. El profesor brindará al inicio de cada sprint un documento con los objetivos y entregables para ese sprint. Es responsabilidad del grupo aclarar cualquier elemento de los entregables que genere alguna duda del resultado esperado.
4. Debido al carácter didáctico del proyecto, puede ser que los grupos de trabajo tengan que trabajar en una funcionalidad más de una vez para incorporar nuevos conceptos del curso.
5. El profesor fijará los objetivos del sprint los cuales se alinearán con los objetivos del curso y no necesariamente como las fijaría un cliente real basado en necesidades de negocio.
6. El proyecto trata de desarrollarse en un ambiente que simula la vida real, pero en algunos casos nos tomaremos libertades de cosas que en el mundo real existen para poder hacer el ejercicio acorde a los objetivos del curso.

Estas consideraciones podrían cambiar a lo largo del proyecto.

No se recibirán trabajos con entrega tardía.

Tabla de Evaluación:

Criterio	Valor	Fecha de Entrega
Sprint 0	10%	9 de Octubre
Sprint 1	12.5%	23 de Octubre
Sprint 2	12.5%	6 de noviembre
Sprint 3	12.5%	20 de noviembre
Sprint 4	12.5%	4 de diciembre
Total	60%	

5. Evaluación de los Sprints y Desarrollo del Proyecto

• Elementos Evaluados en Cada Sprint

Cada Sprint proporcionará los elementos que serán evaluados de manera puntual. Es fundamental tener en cuenta que, debido a la naturaleza del curso, la evaluación se centrará estrictamente en la forma en que se ha implementado cada componente, así como en la gestión del código desarrollado.

• Criterios de Evaluación

Se valorará el manejo que cada estudiante demuestre sobre el código implementado, prestando especial atención a la justificación de cada una de las decisiones tomadas durante el desarrollo. La explicación de estas decisiones será un aspecto clave en la evaluación, ya que permitirá comprender el razonamiento detrás de cada opción adoptada en el proyecto.

• Principios de Ingeniería y Uso de Inteligencia Artificial

El proyecto se desarrollará siguiendo los principios de la ingeniería aumentada por inteligencia artificial. El uso de la inteligencia artificial será declarado y controlado en todo momento, conforme a las indicaciones que el profesor vaya estableciendo durante el curso.