

## Actividad: Creación de microcartas del proyecto

### Objetivo de la Actividad

Los estudiantes aprenderán a definir claramente la visión, el alcance, los objetivos y las partes interesadas de un proyecto ágil, desarrollando una microcarta del proyecto que servirá como una brújula para su trabajo futuro.

### Duración de la Actividad:

Esta actividad puede completarse en una sesión de 20 a 30 minutos.

### Materiales Necesarios:

- Acceso a una plataforma de colaboración en línea (como Google Docs o Microsoft Teams) o papel y bolígrafos para entornos presenciales.
- Ejemplos de microcartas de proyectos para referencia.

### Ejemplo de microcarta

#### Instrucciones para la Actividad:

##### 1. Introducción (5 minutos):

Los estudiantes en pequeños equipos, idealmente de 2 a 3 miembros, para fomentar la colaboración y discusión.

##### 2. Desarrollo de la Microcarta (20 minutos):

- Visión del Proyecto:** Cada equipo debe comenzar definiendo la visión de su proyecto. ¿Qué esperan lograr? La visión debe ser inspiradora y dirigir todas las decisiones del proyecto.
- Alcance del Proyecto:** Los equipos deben delinear brevemente el alcance del proyecto, especificando qué está incluido y qué no. Esto ayuda a evitar el desbordamiento de alcance más adelante.
- Objetivos del Proyecto:** Los estudiantes deben listar objetivos específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales (SMART) que esperan alcanzar.
- Partes Interesadas:** Identificar quiénes son las partes interesadas clave del proyecto y qué intereses tienen en el éxito del proyecto.

##### 3. Presentación y Retroalimentación (5 minutos):

- Cada equipo presenta su microcarta del proyecto al resto de la clase.

- b. Proporciona una breve retroalimentación constructiva a cada equipo, resaltando lo que hicieron bien y áreas para mejorar.

Después de la actividad, se pedirá a los estudiantes que reflexionen individualmente sobre lo que aprendieron y cómo podrían aplicar este conocimiento en proyectos futuros.

## **Ejemplos de microcartas**

### **Ejemplo 1: Desarrollo de una aplicación móvil de salud y bienestar**

**Título del Proyecto:** AppVida Saludable

**Visión:** Facilitar a los usuarios el acceso a información y herramientas que promuevan un estilo de vida saludable, integrando consejos de nutrición, rutinas de ejercicio personalizadas y seguimiento de la salud mental.

**Alcance:**

- Desarrollar una aplicación móvil multiplataforma.
- Incluir módulos de nutrición, ejercicio y bienestar mental.
- Proporcionar seguimiento personalizado y recomendaciones basadas en el perfil del usuario.

**Objetivos:**

- Lanzar una versión beta de la aplicación en 6 meses.
- Alcanzar 10,000 usuarios activos en los primeros 3 meses después del lanzamiento.
- Lograr una calificación promedio de 4.5 estrellas en las tiendas de aplicaciones dentro de los primeros 6 meses.

**Partes Interesadas:**

- Equipo de Desarrollo de Productos
- Departamento de Marketing
- Expertos en Salud y Bienestar (Consultores)
- Usuarios finales potenciales

### **Ejemplo 2: Implementación de un sistema de Gestión de Proyectos Ágil para una empresa de Software**

**Título del Proyecto:** AgileZ

**Visión:** Transformar la metodología de gestión de proyectos de la empresa, adoptando un sistema ágil que mejore la colaboración del equipo, incremente la eficiencia en la entrega de proyectos y fomente una cultura de mejora continua.

**Alcance:**

- Selección e implementación de una herramienta de gestión de proyectos ágil.
- Capacitación del equipo en prácticas y principios ágiles.
- Adaptación de los procesos actuales de la empresa al marco de trabajo ágil elegido.

**Objetivos:**

- Completar la selección de la herramienta y la planificación de la implementación en 1 mes.
- Finalizar la capacitación del equipo y la implementación completa en 4 meses.
- Lograr una reducción del 25% en el tiempo de entrega de los proyectos dentro de los 6 meses posteriores a la implementación.

**Partes Interesadas:**

- Equipo de Gestión de Proyectos
- Desarrolladores y Diseñadores
- Dirección Ejecutiva
- Clientes de la Empresa

**Actividad: Metodologías ágiles****Objetivo de la actividad:**

En esta actividad, tiene como objetivo que el estudiante aplique el conocimiento sobre diversas metodologías y procesos de desarrollo de software a una situación determinada y recomendar el mejor enfoque para la situación.

**Duración de la Actividad:**

Esta actividad puede completarse en una sesión de 10 a 15 minutos.

**Tema:** Como profesional del desarrollo de software, se encontrará con todo tipo de proyectos y situaciones dentro de esos proyectos. Esta tarea está diseñada para presentarle una situación ficticia y pedirle que recomiende un enfoque de desarrollo de software para esa situación.

Aquí está la situación: La Universidad de Artes de Lima ha sido la opción para la educación superior en el estado. La universidad ha estado al servicio del estado durante los últimos 50 años. La universidad ha

funcionado principalmente mediante procesos manuales y el estado esperaba que igualara a las otras universidades del país en términos de automatización. Los líderes universitarios también ven un gran beneficio en la automatización, ya que esperan mantener las matrículas bajo control y brindar un mejor servicio a los estudiantes y profesores. La universidad quiere automatizar la mayoría de sus procesos en los próximos cinco años. La universidad no tiene presupuesto para acortar el plazo y quiere realizar esta automatización principalmente internamente con consultores contratados cuando sea necesario.

El departamento de IT tiene mucho que aprender en términos de tecnología para construir este sistema. Además, los líderes universitarios tienen alguna idea sobre qué construir, pero no están seguros de cuáles son exactamente las necesidades universitarias en términos de automatización. La universidad ha formado un grupo de varios departamentos de la universidad que ayudarán a definir e impulsar el desarrollo. Este grupo trabajará estrechamente con el departamento de IT en este esfuerzo. La universidad quiere aprovechar los beneficios de la automatización a medida que se construye y utilizar los comentarios de los usuarios del sistema para guiar los futuros esfuerzos de automatización. La automatización comenzará con procesos que impacten a los estudiantes, por ejemplo. admisiones, registro de clases, calificaciones, sistema de gestión del aprendizaje, etc. Algunas de las cosas clave identificadas para este software son las preocupaciones de privacidad y seguridad. La universidad quiere asegurarse de que los sistemas no puedan ser pirateados y que sólo las personas adecuadas tengan acceso a la información. Para empezar, el equipo que trabaja en este proyecto está formado por 5 desarrolladores, 3 controladores de calidad y un líder de equipo. La organización había firmado un contrato con una empresa local para proporcionar recursos adicionales cuando fuera necesario.

La resolución de este problema consiste en enviar la respuesta a cada una de las preguntas. Siéntase libre de incluir imágenes para que sea más fácil de entender y comprender.

¿Qué metodología de desarrollo de software sugeriría para esta situación y por qué?

Paso 1: Comience analizando el escenario e identificando las características de esta situación y especifique la lógica detrás de la selección de características. Ejemplo: puede identificar "Necesidades del usuario desconocidas" como una característica basada en las afirmaciones x, y, z del escenario.

Paso 2: Asigne las características a la selección del modelo y proporcione su lógica para llegar a esa conclusión. Por ejemplo, se puede decir que, dado que el escenario tiene características, los modelos A y B serían candidatos potenciales. Además, dado que el escenario tiene la característica z, el modelo A sería la mejor opción.

COMPLETA

**Paso 2: Metodología de desarrollo de software**

COMPLETA

**Entregables:** Puedes subir tus respuestas a tu repositorio personal de GitHub o grupal para los fines correspondiente relacionados al curso en formato markdown (.md).

**EVITA SUBIR ARCHIVOS .DOC, .DOCX.**