

Práctica 2

Gestión de Proyectos y del Riesgo

Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Sistemas Informáticos
Universidad Politécnica de Madrid

Objetivos

El objetivo de esta práctica es aprender una forma de realizar la planificación inicial de un proyecto de software gestionado con Scrum. En concreto, el objetivo es aprender cómo aplicar la técnica User Story Mapping a fin de especificar el alcance de un proyecto mediante una lista de producto y cómo establecer la planificación temporal de un proyecto mediante una planificación ágil de entregas basada en iteraciones.

Enunciado

Una empresa del sector de entretenimiento y que tiene una amplia experiencia en el desarrollo de aplicaciones quiere abrir una nueva línea de negocio. Dado el auge que están teniendo las plataformas de cine y series a la carta, la empresa ha decidido que el ocio audiovisual es una línea de negocio estratégica y quiere lanzar una nueva familia de aplicaciones en ese ámbito. La empresa ya ha decidido iniciar un nuevo proyecto para desarrollar la primera aplicación que desea lanzar, a la cual ha llamado “FilmFinder”.

Para la realización de esta práctica, **tendrá que asumir el rol de un equipo ágil perteneciente a esta empresa**, el cual es multidisciplinar, autosuficiente y tiene capacidad para llevar a cabo proyectos de software gestionados con Scrum. Este equipo ágil está formado por un total de **6 personas** con capacidad para autoorganizarse y desarrollar sistemas software de alta calidad aplicando de manera correcta los principios y metodologías de la ingeniería del software. Asuma que este equipo tiene una **velocidad de 15 SPs/Sprint**, que su **coste de personal total es de 27.000 €/mes** y que **genera unos costes físicos de 400 €/mes**.

La dirección de la empresa ha decidido asignar a su equipo el proyecto responsable de desarrollar con éxito la aplicación FilmFinder. Este proyecto se va a gestionar empleando la **metodología ágil Scrum**, siendo la **duración de cada Sprint igual a 2 semanas**. El proyecto ya ha comenzado y en una fase inicial del mismo se han realizado varias sesiones de Agile Inception, en las que se han identificado las principales funcionalidades de la aplicación FilmFinder. **Estas funcionalidades se han descrito mediante historias de usuario, épicas y actividades (definidas éstas como conjuntos de épicas), y pueden encontrarse en el fichero “P2_funcionalidades.pdf” disponible en la plataforma Moodle.**

Es ahora el momento de elaborar una planificación inicial para el proyecto. **Elabore, en su rol de equipo ágil encargado de la realización del proyecto, el plan de proyecto utilizando para ello la plantilla de la práctica 2 que encontrará en la plataforma Moodle de la asignatura.** Para elaborar este plan de proyecto, deberá, en primer lugar, **especificar el alcance del proyecto creando una lista de producto en base a las funcionalidades definidas en el documento “P2_funcionalidades.pdf”**. Para generar esta lista de producto debe aplicar la **técnica User Story Mapping empleando valor de negocio y puntos de historia**. Posteriormente, debe llevar a cabo una **planificación ágil de entregas basada en iteraciones**, elaborando para ello un **plan de entregas**, un **calendario de entregas** y un **cronograma** para el proyecto. Para definir la planificación temporal del proyecto, considere que su ejecución comenzará el día **7/2/2022**. Finalmente, deberá elaborar un **presupuesto** para el proyecto. Además de una plantilla para elaborar el plan de proyecto, en Moodle también encontrará una **rúbrica para la práctica 2**, la cual incluye una lista de criterios de evaluación para cada una de las secciones de la plantilla. Se recomienda encarecidamente la lectura de esta rúbrica a fin de preparar la entrega final de la práctica 2.

Supuestos y restricciones

- El proyecto debe tener un ciclo de vida ágil y ser gestionado mediante Scrum.
- Deben considerarse exclusivamente las funcionalidades definidas en el documento “P2_funcionalidades.pdf”. No se deben, por tanto, añadir nuevas historias de usuario, épicas o actividades a la lista de producto.
- El plan de entregas debe especificar un mínimo de 3 entregas.
- Asuma que en cada Sprint se completan el 100% de los puntos de historia esperados y que el 100% de las historias de usuario completadas son aceptadas.
- Por simplicidad, para estimar el coste del proyecto asuma que 1 mes equivale a 4 semanas y que, por tanto, cada Sprint tiene una duración equivalente a medio mes.

Instrucciones para la entrega

Cada grupo de prácticas (o alumno en caso de realizarse la práctica de manera individual) debe **entregar un único fichero comprimido en formato ZIP** que contenga:

1. **Plan de proyecto en formato PDF** elaborado siguiendo la plantilla para la práctica 2 disponible en Moodle. Esta plantilla indica con detalle toda la información que debe ser incluida en el plan de proyecto.
2. Todos aquellos **ficheros complementarios** solicitados por la plantilla o necesarios para la comprensión del plan del proyecto. Como mínimo deberá entregarse **un fichero (Microsoft Excel, PDF, JPG, ...)** que muestre **claramente la lista de producto generada mediante User Story Mapping y un fichero fuente de Microsoft Project con el diagrama de Gantt**. También se pueden entregar ficheros adicionales para los siguientes elementos: plan de entregas y presupuesto.

En el plan de proyecto entregado deberá figurar el identificador del grupo de prácticas (tal como aparece en Moodle), así como el nombre completo de cada uno de los miembros del mismo que haya participado en su elaboración.

Plazos

La fecha límite para entregar la práctica 2 es el día **3 de enero de 2022** a las 23:55.