

Trabajo práctico integrador (TPI)

¿Qué es?

El trabajo práctico integrador es un proyecto que se realiza de manera grupal y es uno de los requisitos para la aprobación del taller **Gestión de Producto Digitales I**.

Con esta instancia buscamos que:

- Apliquen los conceptos y herramientas aprendidas en clase en un caso de estudio.
- Experimenten de inicio a fin la resolución de problemas a través de la definición de productos digitales.
- Fortalezcan la dinámica de trabajo colaborativo y capacidades aprendidas en los talleres anteriores.

El TPI consiste en la definición de un producto digital a través de las dinámicas y herramientas aprendidas durante el taller para resolver una problemática propuesta por el equipo docente. Es un trabajo que empieza en la segunda clase con la formación del equipo y presentación del caso práctico, y termina en la octava semana con la presentación final.

Casos prácticos

A través del roleplay, cada equipo toma diferentes roles o responsabilidades dentro de una consultora de desarrollo de software para colaborar con la definición de un producto digital que resolverá una situación específica. Estos roles pueden ser desde los conocidos en el marco de trabajo Scrum (product owner, Scrum master, miembro del equipo de desarrollo) hasta otros como responsable de marketing o diseñador UX/UI. Lo importante es que puedan ponerse en los zapatos de esa persona y aportar su perspectiva en cada una de las dinámicas.



Objetivos

La consultora-startup debe:

- Presentar a los stakeholders.
- Definir el producto digital que le dará solución a la problemática determinada por el cliente.
- Realizar la planificación inicial para los primeros lanzamientos.

Entregables

Durante el taller, hay dos instancias en donde cada equipo deberá presentar el TPI.

Entrega parcial

En la primera entrega se le presentará al cliente la visión de producto y objetivos globales que obtuvimos como resultado de las dinámicas planteadas durante el primero y segundo módulo. Al final de este último, es decir en la quinta clase, cada equipo deberá subir un archivo con los siguientes puntos:

1. **Definición de solución:** resumen de la problemática que se identificó y el modo en el que se buscará darle una respuesta.
2. **Agile inception:** aplicación de dos técnicas enfocadas en el porqué y dos técnicas en el cómo. Explicación de cómo fue la puesta en práctica de las mismas y presentación de los resultados y conclusiones.
3. **Impact mapping:** identificación de las metas que tiene el producto propuesto.

Cada participante del equipo debe subir la entrega parcial del trabajo práctico integrador en formato PDF en Google Form, donde además tiene que responder a un cuestionario de hasta dos preguntas que releven conceptos teóricos de manera individual.



Entrega final

Se presentará el producto digital resultante de las propuestas planteadas clase a clase en la semana 8 del Taller. El producto digital integrará la entrega realizada durante la clase 5 y deberá incluir las siguientes instancias:

1. **Lean model canvas:** lienzo del producto digital y análisis de la propuesta de valor.
2. **Product roadmap:** documento que muestre las funcionalidades del producto y sus primeros lanzamientos.
3. **Product backlog inicial:** pila de historias de usuario refinadas y priorizadas, necesarias para el primer lanzamiento.

Todas las instancias conformarán el portafolios del producto digital realizado. Cada participante del equipo debe subir el trabajo práctico integrador en formato PDF en Google Forms, donde además tendrá que adjuntar su bitácora de trabajo individual, la cual irán desarrollando a lo largo de los módulos.

Durante la instancia de clase sincrónica, el equipo presentará a los demás equipos el portafolios del producto digital.



¿Cómo evaluamos cada instancia?

Entrega parcial

Tema	Entregable	Peso
Definición de solución	Identificación del problema y solución propuesta.	20 %
Agile inception	Detalle de las cuatro técnicas aplicadas y sus resultados.	20 %
Impact mapping	Mapa de impacto y conclusiones.	20 %
Trabajo en equipo	Presentación en tiempo y forma. Calidad del proceso y dinámica colaborativa.	10 %
Cuestionario individual	Resolución.	30 %

Entrega final

Tema	Entregable	Peso
Lean model canvas	Entrega de lienzo y conclusión del mismo.	15 %
Product roadmap	Documento de los primeros lanzamientos.	15 %
Product backlog	Historias de usuario iniciales.	20 %
Trabajo en equipo	Presentación en tiempo y forma. Calidad del proceso y presentación en clase.	10 %
Bitácora individual	Resolución.	40 %



CONSIGNAS DE CLASES

Clase 2: El producto

- Generar una descripción de la principal problemática (necesidad) de la situación planteada
- Debatar y generar solución a la problemática planteada, tomando en cuenta lo siguiente:
 - ¿Quién va a consumir el producto?
 - Objetivo del producto / Generar Propuesta.
 - Beneficios.
 - Principal diferencial o propuesta de valor.
 - Definir principales competidores en caso de que los identifiquen (benchmarking).
 - Nombre del producto.

Clase 3: Agile inception

- Elegir dos de las técnicas Agile inception enfocadas en el porqué y aplicarlas de acuerdo a la propuesta planteada en el proyecto.
- Elegir dos de las técnicas Agile inception enfocadas en el cómo y aplicarlas de acuerdo a la propuesta planteada en el proyecto.
- Presentar resultados y conclusiones.

Clase 4: Impact mapping

- Seleccionar un objetivo que tenga la organización en relación al producto a desarrollar.
- Desarrollar un mapa de impacto, a partir del objetivo propuesto, incluyendo todos los elementos que lo componen.
- Una vez elaborado el mapa, indicar sobre qué entregables se accionaría, producto del consenso entre los participantes.
- Indicar quiénes serían los participantes (personas/áreas) de las reuniones de conversación al aplicar la técnica.



Clase 5: Lean startup

- A partir del Impact Mapping, y lo definido del producto hasta el momento, completar el Lean model canvas.
- Explicar qué se puede interpretar del resultado obtenido y qué acciones tomarán a partir de ellas.

Clase 6: Lanzamiento

- Confeccionar el product roadmap del producto indicando cómo será la evolución del producto hasta llegar al primer MMP.

Clase 7: Product backlog

- Tomar el primer MVP del producto y confeccionar el product backlog inicial describiendo sus historias de usuario y priorizándolas.