

Gestió de Projectes Software: Laboratori Àgil

Curs 2023-24, QT



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH

Facultat d'Informàtica de Barcelona

Índex

- Objectiu
- L'organització
- La temporització
- Feina setmanal (anirà creixent...)





Objectiu

Exercitar en la pràctica els conceptes teòrics de la gestió àgil de projectes com ara:

- concepció d'un projecte àgil
- estimació i planificació àgils
- etc

3



Altres objectius

- Competència transversal
 - Emprenedoria i innovació (G1.3)
 - Ser resolutiu
 - Utilitzar coneixements i habilitats estratègiques per a la creació i la gestió de projectes
 - Dissenyar i gestionar la innovació
 - Flexibilitat i professionalitat en el desenvolupament de la feina

4



L'organització

- Treballs en equips de 4 o 5 estudiants (formarem equips per sorteig)
- Cada setmana hi haurà uns objectius fixats
- Crear tauler **Trello "Agile-23-24-QT-xy"** on **xy** és l'identificador d'equip i convidar al professor
- La nota d'equip es matisa amb la participació individual
 - $NI = \min(NE * (\text{perc. ind.} / \text{perc. equil.}), NE + 1, 10)$

5



La temporització

- Inici: formació de grups
- Setmana 1: Agile game
- Setmana 2: Landing page
- Setmana 3: Històries d'usuari
- Setmana 4: Planning poker
- Setmana 5: Joc simulador sprints
- Setmana 6: Pràctiques desenvolupament àgil

Entrega final: 3 de gener (data entrega final)

6



Setmana 1: Agile game

Entregable:

- Document **“Reflexions agile game”**
 - Descriure les relacions que es puguin establir entre el joc i el manifest i principis àgils
 - Identificar el màxim de relacions que sigui possible i justificar-les adequadament

7



Setmana 2: Landing page

Activitats:

- fer **“landing page”** d'un projecte proposat pel propi equip
 - es poden usar eines tipus “drag and drop” (<https://es.wix.com/> , <https://divjoy.com/>, etc)
 - el projecte servirà per fer històries d'usuari, estimacions, etc. durant les properes setmanes
- pujar la “landing page” en format pdf (o html o enllaç a pàgina pública) al Trello
- preparar **presentació breu** per la propera classe (2 minuts entre màxim 2 persones de l'equip)

8