

# 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

## Setmana 3: Històries d'usuari

Entregables:

- Document **"Històries d'usuari"**
  - Les històries d'usuari han de seguir el format: "com a... vull... per a..."
  - Les històries han d'incloure també els seus criteris d'acceptació
- Classificació **"Story Mapping"**
  - de les històries d'usuari anteriors
- Document **"DoD"**
  - Condicions "DoD" transversals a tot el projecte

9

## Setmana 4: Planning poker

Entregable:

- Document **"Estimacions"** que inclourà:
  - Definició d'1 punt que proposeu usar
  - Definició de tasques per a les històries d'usuari del projecte
    - Divisió de les històries d'usuari massa grosses en diverses tasques (i justificació)
  - Estimacions per a les tasques amb "planning poker"
  - Reflexions
    - Sobre tasques ben dimensionades des de l'inici o no, expertesa de l'equip en la tecnologia, sobre les estimacions, etc.

10



## Setmana 5: Joc simulador sprints

Entregable:

- Document **“Joc simulador sprints”** amb explicació de:
  - descriure com ha anat la simulació (què ha passat a cada iteració i quines decisions s’han pres en funció del què ha passat)
  - reflexions sobre les decisions preses durant el joc (com ara, fer hores extres, reduir funcionalitat, etc.)
- Full de càlcul amb la **“fulla d’equip”** del desenvolupament del joc