

Entornos de Desarrollo (ED) Unidad de Trabajo 2 (UT2) Tarea 02

TA02 Simulación de un proyecto ágil

Objetivos didácticos

- Simular el uso de metodologías ágiles.

El reto

En esta actividad vas a enfrentarte a una situación habitual en los equipos de desarrollo de software actuales: **seleccionar, comprender y aplicar una metodología ágil** para organizar y gestionar el trabajo de un proyecto realista.

Vas a trabajar en **grupo** y deberás organizarte para tomar decisiones, planificar el trabajo y simular el desarrollo de un proyecto usando la metodología ágil que hayáis elegido.

¿Qué tiene que hacer tu equipo?

1. Selección de una metodología ágil

Como equipo, deberéis poneros de acuerdo y seleccionar **una** de las siguientes metodologías ágiles:

- **SCRUM**
- **Programación Extrema (XP)**
- **Programación por parejas**

La elección debe estar **justificada**, explicando por qué os parece adecuada para el contexto del proyecto que vais a simular.

2. Investigación y comprensión

Deberéis **investigar y entender a fondo** la metodología seleccionada. Como resultado de esta investigación, elaboraréis un documento breve que incluya:

- Principios clave de la metodología
- Roles principales
- Herramientas típicas (tableros, artefactos, reuniones...)
- Etapas o fases del proceso de trabajo
- Ejemplos reales o comparaciones con otras metodologías

3. Simulación de un proyecto ágil

En equipo, simulad el desarrollo de un **proyecto sencillo**, como por ejemplo:

- Una aplicación web para reservas en una biblioteca
- Una app móvil para llevar el control del estudio personal
- Un sistema para gestionar tareas domésticas compartidas

Debéis aplicar los principios de la metodología seleccionada, adaptándolos a vuestro proyecto. Durante **4 sesiones de clase** (y el tiempo que estiméis necesario fuera del aula) deberéis realizar:

- La **planificación** inicial del proyecto
- La **organización del equipo y roles**
- La **creación de artefactos propios** de la metodología (por ejemplo, historias de usuario, backlogs, tarjetas Kanban, etc.)
- Una o varias iteraciones (simuladas) del desarrollo, con sus entregas y retrospectivas

Se valorará especialmente la **aplicación realista** de la metodología, más que el desarrollo técnico del producto.

4. Exposición en clase

Finalmente, vuestro equipo realizará una **presentación oral** (10-15 minutos) en la que debéis explicar:

- Qué metodología habéis elegido y por qué
- Cómo habéis trabajado en el equipo
- Cómo habéis aplicado la metodología
- Qué habéis aprendido del proceso
- Propuestas de mejora o reflexiones finales

Podéis usar presentaciones, tableros físicos o virtuales, herramientas colaborativas, etc.

Instrucciones de entrega

- Entregar un **informe PDF** con:
 - Elección de metodología y justificación
 - Resumen de investigación sobre la metodología
 - Descripción del proyecto simulado y de las fases realizadas
 - Documentación generada durante el proceso (puede ser escaneada o capturada)
- Preparar la **presentación oral** para el día indicado en clase

Rúbrica

Calificación	Descripción
0	No se entrega la tarea o se entrega sin sentido ni conexión con el enunciado
3	Se entrega el informe, pero sin una aplicación clara de la metodología. Presentación incompleta o no realizada
6	Se aplica una metodología ágil, pero de forma parcial o poco coherente. Faltan documentos clave o no se entienden bien los roles o procesos.
9	Se aplica correctamente una metodología ágil con coherencia. El informe es completo, la presentación clara y el equipo ha trabajado colaborativamente

Calificación	Descripción
10	Además de lo anterior, el equipo propone mejoras al proceso, compara su experiencia con otras metodologías o resuelve dificultades imprevistas.