

Gestió de Projectes Software: Laboratori Àgil

Curs 2023-24, QP



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-QP-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
- Setmana 7: Pràctiques desenvolupament àgil

Entrega final: 6 de juny (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, justificar-les adequadament i extreure’n reflexions

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 els seus criteris d'acceptació
- Classificació **"Story Mapping"**
 - de les històries d'usuari anteriors i explicació de les decisions preses per fer la classificació
- 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 de desenvolupament" per a les històries d'usuari del projecte
 - Divisió de les històries d'usuari (excepte les molt petites) 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 (fer hores extres, reduir funcionalitat, etc.) i la seva relació amb els principis àgils
- Full de càlcul amb la **“fulla d’equip”** del desenvolupament del joc

11



Setmana 6: Pràctica integ. continua

Activitat:

- Pràctica integració continua

Entregable:

- Repositori públic resultant de la pràctica
 - Cal donar url del repo públic

12