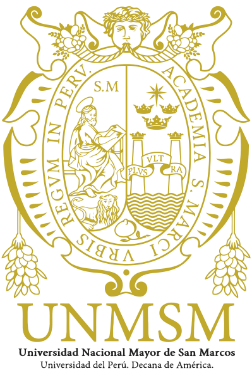
**UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E**

**INFORMÁTICA**

E. A. P DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

**EMPRENDE SAN MARCOS**

**Profesor:** Espinoza Robles Armando

**Integrantes:**

* Cachique Falcon Williams Eduardo
* Marin Evangelista Jorge Luis
* Gonzales Pardo Francisco Alexander Fernando 19200308
* Veramendi Santibañez, Dax Daco 19200107

Para el Método Ágil Scrum

1. Inicio

a. Descripción del Negocio.

b. Identificación del Scrum Master y los Socios

c. Formación del equipo Scrum

d. Desarrollo de las épicas

e. Lista priorizada de pendientes

f. Planificar el lanzamiento

2. Planeación y estimación

a. Creación de Historias de usuarios

b. Aprobación, estimación y asignación de historias de usuarios

c. Creación de tareas por cada historia de usuario

d. Estimación de tareas en horas de trabajo

e. Creación de lista de pendientes del sprint

Descripción del Negocio

EMPRENDESM es una aplicación destinada a los estudiantes universitarios de la UNMSM mediante la cual estos podrán hacer intercambios de bienes y servicios, lo que permitirá un intercambio mas confiable entre ambas partes partiendo de la premisa de ser compañeros universitarios, generando una mayor confianza y garantizando un buen producto.

El inicio de este proyecto nace con la intención de permitir a los estudiantes de nuestra universidad ofreces sus bienes y servicios, de una manera más fácil, y también permite que los mismos tengan una mayor seguridad al adquirir estos, por ello tenemos lo siguiente:

Misión: Ser un puente entre los universitarios para el intercambio de bienes y servicios de manera segura y confiable.

Visión: Ser un guía y seguro para todos los estudiantes universitarios que quieran ofrecer sus bienes y servicios.

Identificación del Scrum Master y los Socios

Debido a la naturaleza de nuestra aplicación nuestro principal socio seria la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM), ya que nos permitirá validar los datos de los estudiantes que se integraran en nuestra aplicación, permitiendo esto una mayor seguridad en lo que respecta a los intercambios.

El Scrum Master asignado a este proyecto será Veramendi Santibañez Dax Daco.

Formación del equipo Scrum

Product Owner: Rice Perez, Anthony Elias

Scrum Master: Veramendi Santibañez, Dax Daco

Scrum Team:

* Gonzales Prado, Francisco Alexander Fernando
* Suel Arroyo, Walter Nick

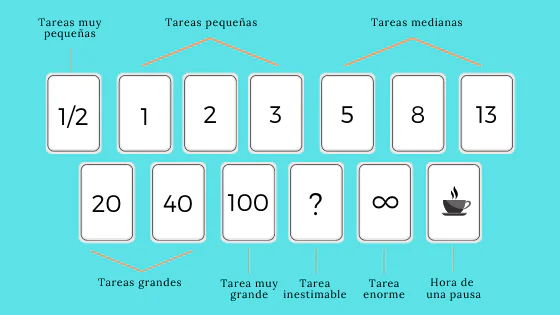
**Estimación de Tareas – Horas de trabajo**

Para poder estimar el tiempo de esfuerzo que nos tomará poder realizar el proyecto utilizaremos un tipo de estimación relativa denominada Planning Póker. Esta técnica consiste en lo siguiente, a cada miembro del equipo SCRUM, en cada carta iremos sumando con la anterior para obtener el resultado, siguiendo el algoritmo de Fibonacci. Escogeremos cada una de las tareas que tengamos y cada miembro del equipo se le entregará una carta, a los que van a participar en el desarrollo de las tareas, estas pueden ser establecidas por números o por la técnica de los Talles, en este caso utilizaremos el de los números. El SCRUM master, el Product Owner o el Project Manager va a mencionar la tarea y cada persona va dar vuelta a la vez la carta que ellos consideren corresponde a la dificultad de la tarea, Es importante que los participantes den vuelta a la carta a la vez para evitar que la decisión de otros afecte a la elección de los participantes. Nos podemos encontrar con 2 tipos de situaciones al dar vuelta a las cartas.

Caso I: Que las cartas estén en orden secuencial (1, 2 y 3) en este caso lo que se hace es sumar las valoraciones, sacar un promedio y asignar a la tarea el número del promedio

Caso II. Que las cartas no estén en orden secuencial (1, 3, 13) en este caso se pedirá a los integrantes que escogieron el valor extremo que den su punto de vista del motivo por el qué escogieron las valoraciones, luego, se volverá a realizar las votaciones, Al voltear nuevamente las cartas. Si luego aún se sigue presentando el caso, se promediará los valores que están entre los extremos.

Cuando se empieza a trabajar con este tipo de estimaciones en equipo se suele tratar de que las personas tengan un consenso general, que todos se encuentren de acuerdo con la estimación se le da a la tarea.



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN DE LA TAREA** | **Fecha**  **(Inicio)** | **Fecha**  **(Fin)** | **Estimación**  **(Horas)** |
| **Primera Iteración** | | | | |
| GCS-01  Nombre Historia de usuario 1 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Creación de lista de pendientes del Sprint**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN DE LA TAREA** | **RESPONSABLE DE LA TAREA** | **ESTIMACIÓN EN HORAR** |
| **Primera iteración** | | | |
| GCS-02  Nombre Historio de usuario 1 |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |