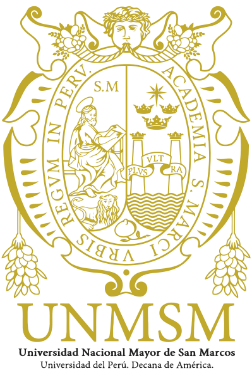
**UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS**

**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

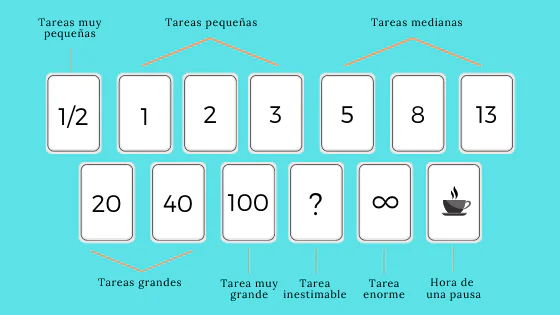
**Estimación de Tareas – Horas de trabajo**

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  Registro en la página con correo institucional | Diseño y revisión del prototipo de registro. | | | **29/10/2021** | **5/11/2021** | | | **10** |
| Codificación frontend de la interfaz de registro. | | | **29/10/2021** | **5/11/2021** | | | **15** |
| GCS - 07  Diseño y desarrollo de catálogo de la página | Diseño y revisión del prototipo de catálogo de la página | | | **5/11/2021** | **7/11/2021** | | | **5** |
| Codificación del backend y frontend | | | **7/11/2021** | **9/11/2021** | | | **20** |
| GCS – 02  Inicio de sesión con correo institucional | Diseño y revisión del prototipo de inicio de sesión. | | | **10/11/2021** | **14/11/2021** | | | **5** |
| Codificación del frontend de la interfaz de inicio de sesión | | | **9/11/2021** | **14/11/2021** | | | **10** |
| **Segunda Iteración** | | | | | | | | |
| **GCS – 04**  **Desarrollo del carrito de compras** | | Diseño y revisión del prototipo de carrito de compras | **15/11/2021** | | | **15/11/2021** | **5** | |
| Codificación de backend y frontend | **16/11/2021** | | | **19/11/2021** | **30** | |
| **GCS – 05**  **Contacto con soporte** | | Diseño y revisión del prototipo para el contacto con soporte | **19/11/2021** | | | **19/11/2021** | **5** | |
| Codificación del frontend para la vista | **19/11/2021** | | | **25/11/2021** | **30** | |
| **Tercera iteración** | | | | | | | | |
| **GCS – 03**  **Desarrollo de la pasarela de pagos de productos Y/o servicios** | | Diseño y revisión del prototipo de pasarela de pagos | **26/11/2021** | | | **26/11/2021** | **5** | |
| Codificación de backend y frontend | **26/11/2021** | | | **3/12/2021** | **30** | |
| **GCS – 05**  **Reseña de compradores** | | Diseño y revisión del prototipo de la reseña de compradores | **4/12/2021** | | | **4/12/2021** | **5** | |
| Codificación del backend y frontend | **4/12/2021** | | | **11/12/2021** | **30** | |

**Creación de lista de pendientes del Sprint**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN DE LA TAREA** | **RESPONSABLE DE LA TAREA** | **ESTIMACIÓN EN HORAR** |
| **Primera iteración** | | | |
| GCS-01  Registro en la página con correo institucional | Diseño y revisión del prototipo de registro. | *Gonzales Pardo Alexander*  *Veramendi Santibañez Dax Daco* | **10** |
| Codificación frontend de la interfaz de registro | *Ricse Perez Anthony Elias*  *Suel Arroyo Walter* | **15** |
| GCS - 07  Diseño y desarrollo de catálogo de la página | Diseño y revisión del prototipo de catálogo de la página | *Suel Arroyo Walter*  *Gonzales Pardo*  *Alexander* | **5** |
| Codificación del backend y frontend | *Veramendi Santibañez Dax Daco*  *Ricse Perez Anthony Elias* | **20** |
| GCS – 02  Inicio de sesión con correo institucional | Diseño y revisión del prototipo de inicio de sesión | *Ricse Perez Anthony Elias*  *Veramendi Santibañez Dax Daco* | **5** |
| Codificación del frontend de la interfaz de inicio de sesión | *Gonzales Pardo Alexander*  *Suel Arroyo Walter* | **10** |