**Sprint Planning**

En la planificación de Sprint definimos qué entregar en el sprint 4 y cómo se va a conseguir ese trabajo.

1. Product Owner presenta al team Scrum las historias de usuario que se desarrollarán en el sprint 4

| Número | Historia de Usuario |
| --- | --- |
| H09 | Como administrador del sitio, quiero poder agregar, editar, eliminar y archivar vehículos en el sistema, para mantener actualizada la base de datos de vehículos disponibles para los usuarios. |
| H11 | Como administrador del sitio, quiero poder generar reportes sobre reservas, ingresos y vehículos, para analizar el desempeño del sitio y tomar decisiones informadas. |
| H12 | Como administrador del sitio, quiero poder configurar y actualizar tarifas de alquiler y aplicar descuentos promocionales, para ajustar los precios según las necesidades del negocio. |
| H13 | Como administrador del sitio, quiero poder monitorear la actividad del sitio, incluyendo el tráfico de usuarios y las transacciones realizadas, para identificar posibles problemas o áreas de mejora. |

1. El team scrum define la prioridad de las historias de usuario para comenzar con el desarrollo del entregable, obteniendo el backlog sprint 4.

| HU | 9 | 11 | 12 | 13 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prioridad | 5 | 2 | 4 | 2 |

**Backlog Sprint 4**

| Número | Historia de Usuario |
| --- | --- |
| H09 | Como administrador del sitio, quiero poder agregar, editar, eliminar y archivar vehículos en el sistema, para mantener actualizada la base de datos de vehículos disponibles para los usuarios. |
| H12 | Como administrador del sitio, quiero poder configurar y actualizar tarifas de alquiler y aplicar descuentos promocionales, para ajustar los precios según las necesidades del negocio. |
| H11 | Como administrador del sitio, quiero poder generar reportes sobre reservas, ingresos y vehículos, para analizar el desempeño del sitio y tomar decisiones informadas. |
| H13 | Como administrador del sitio, quiero poder monitorear la actividad del sitio, incluyendo el tráfico de usuarios y las transacciones realizadas, para identificar posibles problemas o áreas de mejora. |

1. El team scrum define el esfuerzo de realizar las tareas de las historias de usuario utilizando como patrón la historia de usuario 7. El valor asignado a cada historia de usuario se obtiene de la técnica planning poker.

| **Historia** | **Valor** | **Esfuerzo** | **Horas** |
| --- | --- | --- | --- |
| H09 | 8 | 2,66 veces mayor que HU07 | 13 horas |
| H11 | 5 | 1,66 veces mayor que HU07 | 8 horas |
| H12 | 3 | Referencia base | 5 horas |
| H13 | 3 | Igual a H12 | 5 horas |