



# Índice

Índice	1
Enunciado	2
Consideraciones de Contexto para la planificación	3
Plan de Release	4
Minuta del Primer Sprint	5

## Enunciado

Unidad	Unidad Nro. 3: Gestión Ágil de Proyectos
Consigna	Tomando como base la definición de producto realizada para Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis y teniendo en cuenta el MVP definido, realizará con su equipo SCRUM la primera reunión de planificación de Sprint (Sprint Planning).
Objetivo	Que el estudiante sea capaz de simular una de las ceremonias de SCRUM, Sprint Planning, cuyo propósito es la definición del Sprint Backlog. Que comprenda la importancia de la planificación en el contexto de la gestión ágil de proyectos.
Propósito	Aplicar los conceptos de Gestión Ágil de Proyectos. Vivenciar el ambiente de Scrum simulando la ceremonia de planificación de un sprint.
Entradas	Conceptos teóricos de SCRUM. Bibliografía referenciada sobre el tema. Definición de Hecho (DoD) para el equipo. Caso práctico de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis previamente desarrollado. Ejemplo de Minuta de Sprint Planning. Ejemplo de Sprint Backlog
Salida	Se evaluará que: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Presente el plan de release para la liberación de la primera versión del producto (MVP).</li> <li>● Describa todas las consideraciones de contexto</li> <li>● Presente la minuta de planificación del Sprint</li> <li>● El Sprint Backlog desagregando las user stories en tareas estimadas en horas ideales</li> <li>● Descripción de todas las consideraciones de contexto que considere necesarias para la comprensión de los entregables mencionados en los ítems anteriores.</li> </ul>
Instrucciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En grupos trabajarán la consigna.</li> <li>● Tomarán el MVP definido para el producto de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis, ya estimado</li> <li>● Definirán las condiciones de contexto necesarias para la planificación del release.</li> <li>● Definirán el Plan de Release indicando cuantos sprints serán necesarios y que user stories entregarán en cada uso y por consiguiente la duración del Plan de Release para la entrega de la versión del producto.</li> <li>● Definirá la minuta para el Sprint 1 y el Sprint Backlog</li> </ul>
Observaciones	Debe referenciar la Bibliografía consultada.

## Consideraciones de Contexto para la planificación

Consideramos que:

- Para el práctico 6 nos tomó alrededor de 16 horas realizar solo la capa de presentación con cierta lógica de negocio, por lo que consideramos que nos tomará 32 horas un desarrollo completo desde la capa de presentación hasta la capa de persistencia. Esto no daría una velocidad de 8 SP cada 32 horas, o más o menos 1,5 SP por día (de 6 hs de trabajo).
- Todos los desarrolladores somos alumnos de 4to año de la UTN-FRC
- Varios de los integrantes del equipo trabajan además de ir a clase.
- Contamos con conocimiento en diversas en: tecnologías web responsive (entre ellas, React y Angular), bases de datos relacionales, y de modelado de sistemas con UML 2.0.

### Cálculo de Capacidad del equipo

Persona	Días Disponibles	Días para otras actividades de Scrum	Horas por día	Horas de Esfuerzo disponibles
Sebastián	10	2	6-8	48-64
Julieta	10	2	4-5	32-40
Juan	8	2	4-5	24-30
Facundo	10	2	3-5	24-40
Matias	7	2	5-6	25-30
Total	-	-	-	153-204

Utilizaremos como capacidad el promedio de las horas de esfuerzo mínimas y máximas estimadas.

$$\frac{(153+204)}{2} = 178,5 \approx 178 \text{ hs}$$

Para el plan de Release y la minuta del Primer Sprint tomaremos el valor de la capacidad del equipo en 178 horas.

## Plan de Release

Los sprints tendrán una duración de 10 días, o dos semanas.

Sprint	User Stories a realizar	Story Points a completar
Sprint 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Loguear Taxista</li><li>• Pedir Taxi</li><li>• Notificar a taxista y a central pedido de taxi</li></ul>	10
Sprint 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ocupar Taxi</li><li>• Liberar Taxi</li><li>• Ver ubicación pasajero</li><li>• Buscar Taxis Cercanos</li></ul>	12

El orden de las Stories está dado por la prioridad que vemos en cuánto a valor de negocio se refiere. Lo primero que la app debe poder hacer es pedir un taxi. Luego las Stories del segundo sprint complementarán ese primer desarrollo.

No se consideran por ahora las notificaciones a la central de pedido de taxi, sólo al taxista.

Consideramos también que las Stories de Ver ubicación de pasajero, y Buscar Taxis Cercanos por tener la misma incertidumbre relacionada la utilización del geoposicionamiento, una vez resuelta, agilizaría al mismo tiempo, el desarrollo de ambas.

## Minuta del Primer Sprint

### Minuta para el Plan del Primer Sprint

Sprint Nro. 1  
Duración: 10 Días  
Objetivo: Pedir un taxi

Equipo:

- (Product Owner) Boiero Gerardo
- Antonellini Juan Manuel
- Paz Fessia Facundo
- Demasi Pablo Sebastián
- Valle Matías
- Caminos Julieta

Capacidad del Equipo: 178 hs

Definición de Hecho para el Equipo	Sprint Backlog
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Aprobado por dos Integrantes</li> <li><input type="checkbox"/> Desplegado en Servidor de Desarrollo</li> <li><input type="checkbox"/> Cero Defectos Conocidos</li> <li><input type="checkbox"/> Code Linting (estilo de código)</li> <li><input type="checkbox"/> Code quality &gt; 70% (con SonarQube)</li> <li><input type="checkbox"/> Pruebas de Aceptación Realizadas</li> <li><input type="checkbox"/> Pruebas (Automatizadas con Pipelines) <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pruebas de unidad hecha</li> <li><input type="checkbox"/> Pruebas e2e</li> <li><input type="checkbox"/> Test coverage &gt; 85%</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Casos de Prueba Documentados</li> <li><input type="checkbox"/> Documento de Arquitectura Actualizado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loguear Taxista - 35 hs <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Codificación de UI - 6 hs</li> <li>◦ Modificar BD - 2 hs</li> <li>◦ Setear Entorno - 8 hs</li> <li>◦ Pruebas Unitarias - 1 hs</li> <li>◦ Pruebas e2e - 1 hs</li> <li>◦ Integración con Facebook - 8 hs</li> <li>◦ Desarrollo de API en Backend y en App - 9 hs</li> </ul> </li> <li>• Pedir Taxi - 80 hs <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Codificación UI - 18 hs</li> <li>◦ Modificar BD - 2 hs</li> <li>◦ Integración con Google Maps - 15 hs</li> <li>◦ Integración Mobile - 15 hs</li> <li>◦ Pruebas Unitarias - 10 hs</li> <li>◦ Pruebas e2e - 10 hs</li> <li>◦ Desarrollo de API en Backend y en App - 10 hs</li> </ul> </li> <li>• Notificar Taxista - 54 hs <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Implementar Notificaciones Push - 10 hs</li> <li>◦ Implementación Lógica - 10 hs</li> <li>◦ Pruebas Unitarias - 4 hs</li> <li>◦ Pruebas e2e - 5 hs</li> <li>◦ Implementar Suscripciones - 10 hs</li> <li>◦ Integración SO mobile - 10 hs</li> <li>◦ Desarrollo de API en Backend y en App - 5 hs</li> </ul> </li> </ul>