

INGENIERÍA Y CALIDAD DE SOFTWARE

Trabajo Practico N°8: SCRUM - Planificación de Release y de Sprint

Grupo N°8

Curso: 4K4

Año: 2024

Integrantes:

- Agustina García (85353)
- Camila Belén Sanchez (85669)
- Franco Ambrosini (85385)
- Jeremias Maldonado (86291)
- Juan Ignacio Andrada Cabo (83874)
- Matias Lorenzo (78441)
- Patricio Bonetto (62573)

Trabajo Práctico 8: 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.

Instrucciones:

- En grupos trabajarán la consigna.
- Tomarán el MVP definido para el producto de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis, ya estimado
- Definirán las condiciones de contexto necesarias para la planificación del release.
- 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.
- Definirá la minuta para el Sprint 1 y el Sprint Backlog

Observaciones:

Debe referenciar la Bibliografía consultada.

Condiciones de contexto necesarias para la planificación del release

En cuanto a las condiciones necesarias para la planificación del release, hemos considerado que nuestro equipo consta de seis personas, de las cuales tres se dedican a aspectos relacionados con la programación, mientras que las otras tres tienen menos experiencia técnica.

Teniendo en cuenta las dificultades que enfrentamos al estimar el tiempo necesario para programar una User Story en trabajos anteriores, hemos decidido establecer nuestra capacidad en 11 Story Points por cada Sprint, con una duración de 2 semanas. Esto nos lleva a un total de 22 Story Points para el lanzamiento del MVP, lo que se traduce en 2 Sprints, es decir, 4 semanas en total.

Para el cálculo de la capacidad del grupo confeccionamos el siguiente cuadro:

Nombre persona	Horas de esfuerzo por día	Por Sprint de 10 días	Horas de esfuerzo para el release (4 sem)
Agustina Garcia	2	20	40
Camila Sanchez	1	10	20
Franco Ambrosini	2	20	40
Jeremias Maldonado	3	30	60
Juan Ignacio Andrada	4	40	80
Matias Lorenzo	2	20	40
Patricio Bonetto	3	30	60
Total	17	170	340

A la hora de calcular las horas de esfuerzo diario, consideramos las diferentes situaciones laborales de los miembros del equipo. Camila tiene dos empleos diarios, lo que reduce su disponibilidad de horas. En contraste, Agustina, Jeremías, Franco, Matías y Patricio también trabajan, pero en menor medida, lo que les otorga más tiempo disponible. Juan Ignacio, al no tener empleo, dispone de más horas en comparación con el resto del equipo.

Además, consideramos que todos estamos en el cuarto año de nuestra carrera, con algunos de nosotros actualmente cursando materias de quinto año. Esto influye en nuestra capacidad como equipo, la cual hemos estimado en 17 horas de trabajo disponibles por día durante los 20 días del release.

Por lo tanto, nuestra capacidad de equipo es de 340 horas de esfuerzo en total.

Para el desarrollo de este proyecto se utilizará el Framework React Native con TypeScript y JavaScript, Firebase, y LinQ y Entity Framework para la vinculación de datos.

Elegimos Firebase sobre SQL Server, ya que ofrece una base de datos en tiempo real que permite sincronizar datos en tiempo real entre usuarios y dispositivos, lo que es ideal para aplicaciones colaborativas y en tiempo real.

Plan de Release

En nuestro caso, hemos definido que serán necesarios 2 sprints, cada uno con una duración de 2 semanas, resultando en un plan de 4 semanas para la entrega de la versión del producto.

SPRINT	USER STORY	STORY POINT	PRIORIDAD
1	Loguear taxista	2	1
	Pedir taxi	5	2
	Ocupar taxi	2	3
	Liberar taxi	2	4
2	Buscar taxis cercanos	3	1
	Notificar a taxista solicitud de taxi	3	2
	Ver ubicación del pasajero	5	3

Minuta para el Sprint 1 y el Sprint Backlog

Sprint Planning									
Sprint Nro: 1									
Duracion del sprint en días: 10									
Objetivo del sprint: Resolver el logueo de taxista, Ocupar taxi, Pedir taxi y Liberar Taxi									
Equipo Scrum:									
Agustina Garcia Camila Sanchez Franco Ambrosini Jeremias Maldonado Juan Ignacio Andrada Matias Lorenzo Patricio Bonetto									
Capacidad del equipo en horas ideales: 170									
Definición de Hecho para el equipo		Sprint backlog							
<input checked="" type="checkbox"/> Funcionalidad completa	Loguear Taxista (2 SP)	1	Codificar UI (HS= 4)	Interfaz con facebook (HS=6)	Investigar API de Facebook (HS=6)		Actualizar documentación (HS=2)	Probar tarea (HS=2)	20
<input checked="" type="checkbox"/> Compatibilidad y rendimiento	Pedir Taxi (5 SP)	2	Investigar soluciones de geoposicionamiento (HS=12)	Vinculacion con geoposicionamiento. (HS=40)	Resolver ubicación de Taxi (HS=24)	Generar Mapa (HS=20)	Actualizar documentación (HS=2)	Probar tarea (HS=12)	110
<input checked="" type="checkbox"/> Diseño y experiencia de usuario	Ocupar Taxi (2 SP)	3	Codificar UI (HS= 8)	Cambio de estado de la entidad (HS=4)			Actualizar documentación (HS=2)	Probar tarea (HS=6)	20
<input checked="" type="checkbox"/> Documentación actualizada	Liberar Taxi (2 SP)	4	Codificar UI (HS= 2)	Cambio de estado de la entidad (HS=4)			Actualizar documentación (HS=2)	Probar tarea (HS=2)	10
<input checked="" type="checkbox"/> Cumplimiento de estándares de seguridad y privacidad									
<input checked="" type="checkbox"/> Revisiones y aprobaciones									
<input checked="" type="checkbox"/> Integración y despliegue									
<input checked="" type="checkbox"/> Sin defectos									
	11								160