

Ezequiel Jose Diaz Pierri

Identificación del caso de uso

CU-REP-01

Nombre del Caso de Uso

Generar Reporte de Proyecto Scrum

Descripción del Caso de Uso

Visualiza el progreso y las estadísticas de un proyecto Scrum. Demuestra la efectividad tanto del equipo como individualmente, considerando el rol de cada miembro.

Pre-Condición

Debe existir un proyecto scrum. El proyecto por reportar debe tener al menos un sprint completado o en progreso.

Post Condición

El cliente recibe un aviso indicando que el reporte se generó con éxito.

Actores primarios

Usuario: Gerente

Disparador

Llamar a la funcionalidad.

Escenario principal de Éxito

1. El usuario comienza el proceso de generación de reporte de proyecto scrum.
2. El sistema chequea el espacio disponible para almacenar el reporte.
3. El sistema carga el formulario a completar, junto a los proyectos a seleccionar.
4. El usuario selecciona el proyecto deseado a reportar.
5. El sistema carga los sprints del proyecto.
6. El usuario selecciona los sprints deseados a reportar.
7. El sistema carga los miembros del equipo involucrados en los sprints seleccionados.
8. El usuario selecciona los miembros del equipo deseados a reportar.
9. El usuario ingresa un nombre para el reporte a generar.
10. El usuario confirma la generación del reporte.
11. El sistema chequea el espacio disponible para almacenar el reporte, con los parámetros elegidos por el usuario.
12. El sistema calcula el éxito del proyecto, calculando métricas tales como:
 - a. Frecuencia de desarrollo: Cantidad de desarrollos completados dentro de un margen de tiempo. Mientras más alto, mejor. $(\text{Desarrollos completados} / \text{Desarrollos a realizar} * 100)$.
 - b. Tiempo promedio de entrega de cambios: Tiempo promedio desde que se realiza un desarrollo hasta que llega a producción. Mientras más bajo, mejor. $(\text{Suma de tiempos de desarrollos completados} / \text{Cantidad de desarrollos completados})$.
 - c. Tiempo promedio de recuperación: Cuanto tiempo transcurre para recuperar producción de un fallo. Mientras más bajo, mejor. $(\text{Suma de tiempos de incidentes completados} / \text{incidentes completados})$.
 - d. Tasa de fracaso de desarrollo: Porcentaje de desarrollos completados que fallan en

producción. Mientras más bajo, mejor. ($\text{Cantidad de desarrollos con errores} / \text{Cantidad de desarrollos completados}$).

13. El sistema calcula la eficacia del Product Owner, calculando métricas tales como:
 - a. Cantidad de desarrollos acarreados al siguiente sprint: Cantidad de desarrollos que no pudieron ser completados en un sprint, y que fueron transferidas al siguiente sprint para su completado. Mientras más bajo, mejor. ($\text{Suma de los desarrollos acarreados} / \text{Total de desarrollos} * 100$).
 - b. Cantidad de desarrollos demostrados: Cantidad de desarrollos que fueron demostrados al cliente en la ceremonia Sprint Demo, con la finalidad de compartir el progreso hasta la fecha. Mientras más alto, mejor. ($\text{Desarrollos demostrados} / \text{Total de desarrollos}$).
 - c. Net Promoter Score: Encuesta realizada al cliente con una sola pregunta, “¿Que probabilidad hay de que recomiendes este producto a un amigo o compañero?”. El cliente debe puntuar del 1 al 10, donde las puntuaciones del 1 al 6 se considera “Detractor”, del 7 al 8 “Pasivo” y del 9 al 10 “Promotor”. Mientras más alto, mejor. ($\text{Porcentaje de promotores} - \text{Porcentaje de detractores}$).
14. El sistema calcula la eficacia del Scrum Master, calculando métricas tales como:
 - a. Progreso de sprint: Cantidad de trabajo realizado dentro de un margen de tiempo. Mientras más alto, mejor. ($\text{Cantidad estimada de horas de trabajo} / \text{Suma de horas trabajadas de equipo de desarrollo}$).
 - b. Capacidad del equipo de desarrollo: Cantidad de trabajo asignado al equipo de desarrollo, mediante el cual se determina si el equipo esta sobrecargado de trabajo o su capacidad está siendo respetada. Mientras más bajo, mejor. ($\text{Cantidad de miembros sobrecargados} / \text{Cantidad de miembros} * 100$).
15. El sistema calcula la eficacia de cada miembro del equipo de desarrollo, calculando métricas tales como:
 - a. Asistencia a ceremonias: Cantidad de ceremonias donde el miembro del equipo cumplió con su asistencia. Mientras más alto, mejor. ($\text{Cantidad de asistencias} / \text{Cantidad de ceremonias} * 100$).
 - b. Desarrollos completados: Cantidad de desarrollos que fueron completados en tiempo y forma. Mientras más alto, mejor. ($\text{Desarrollos completados} / \text{Desarrollos asignados} * 100$).
16. El sistema genera el reporte y lo guarda en la base de datos. El reporte mostrará la información en el siguiente orden:
 - a. Éxito del proyecto.
 - Frecuencia de desarrollo.
 - Tiempo promedio de entrega de cambios.
 - Tiempo promedio de recuperación.
 - Tasa de fracaso de desarrollo.
 - b. Eficacia del Product Owner.
 - Cantidad de desarrollos acarreados al siguiente sprint.
 - Cantidad de desarrollos demostrados.
 - Net Promoter Score.
 - c. Eficacia del Scrum Master.
 - Progreso de sprint.
 - Capacidad del equipo de desarrollo.
 - d. Eficacia de cada miembro del equipo.
 - Asistencia a ceremonias.

- Desarrollos completados.
17. El sistema registra la generación del reporte, llamando a “CU-LOG-01 Registrar Bitacora”.
 18. El usuario indica si quiere visualizar el reporte.
 19. El sistema muestra el reporte generado.

Caminos Alternativos

Para el paso 1: No hay espacio disponible en la base de datos para almacenar un reporte.

1. El sistema informa que no hay espacio disponible para almacenar el reporte, por lo cual debe contactar a un administrador.
2. Se interrumpe el proceso.

Para el paso 6: El Usuario no selecciono ningún sprint.

1. El sistema indica que se debe seleccionar al menos un sprint.
2. Vuelve al punto 5.

Para el paso 8: El usuario no selecciono a ningún miembro del equipo.

1. El sistema informa que el reporte solamente dará información sobre el proyecto.

Para el paso 10: El usuario desea cancelar la creación.

1. El sistema cierra el formulario.

Para el paso 11: No hay espacio disponible en la base de datos para almacenar el reporte con los parámetros elegidos por el usuario.

1. El sistema informa que no hay espacio disponible para almacenar el reporte, por lo cual debe contactar a un administrador.
2. El sistema no continua a menos que el usuario seleccione menos sprints y/o usuarios.

Para el paso 16: El sprint o los sprints seleccionados no cuentan con desarrollos completados

1. El sistema informa en el reporte que la métrica “Tiempo promedio de entrega de cambios” no fue posible de calcular, ya que no se reportan desarrollos completados.

Para el paso 16: El sprint o los sprints seleccionados no cuentan con incidentes completados

1. El sistema informa en el reporte que la métrica de “Tiempo promedio de recuperación” no fue posible de calcular, ya que no se reportan incidentes completados.

Para el paso 16: El sprint o los sprints seleccionados no cuentan con encuestas de Net Promoter Score

1. El sistema informa en el reporte que la métrica de “Net Promoter Score” no fue posible de calcular, ya que no se reportan encuestas completadas.

Para el paso 16: El miembro del equipo de desarrollo no cuenta con desarrollos completados en el sprint o los sprints seleccionados.

1. El sistema informa que la métrica de “Desarrollos completados” no fue posible de calcular, ya que no se reportan desarrollos completados para este miembro del equipo.

Generar Reporte de Proyecto Scrum

Proyecto

Implementacion del modulo de Finanzas



Sprints

- ☒ Sprint 1 (Enero 3 - Enero 17)
- ☒ Sprint 2 (Enero 18 - Febrero 1)
- ☒ Sprint 3 (Febrero 2 - Febrero 16)
- ☐ Sprint 4 (Febrero 3 - Febrero 17)
- ☐ Sprint 5 (Febrero 18 - Marzo 4)

Miembros del equipo

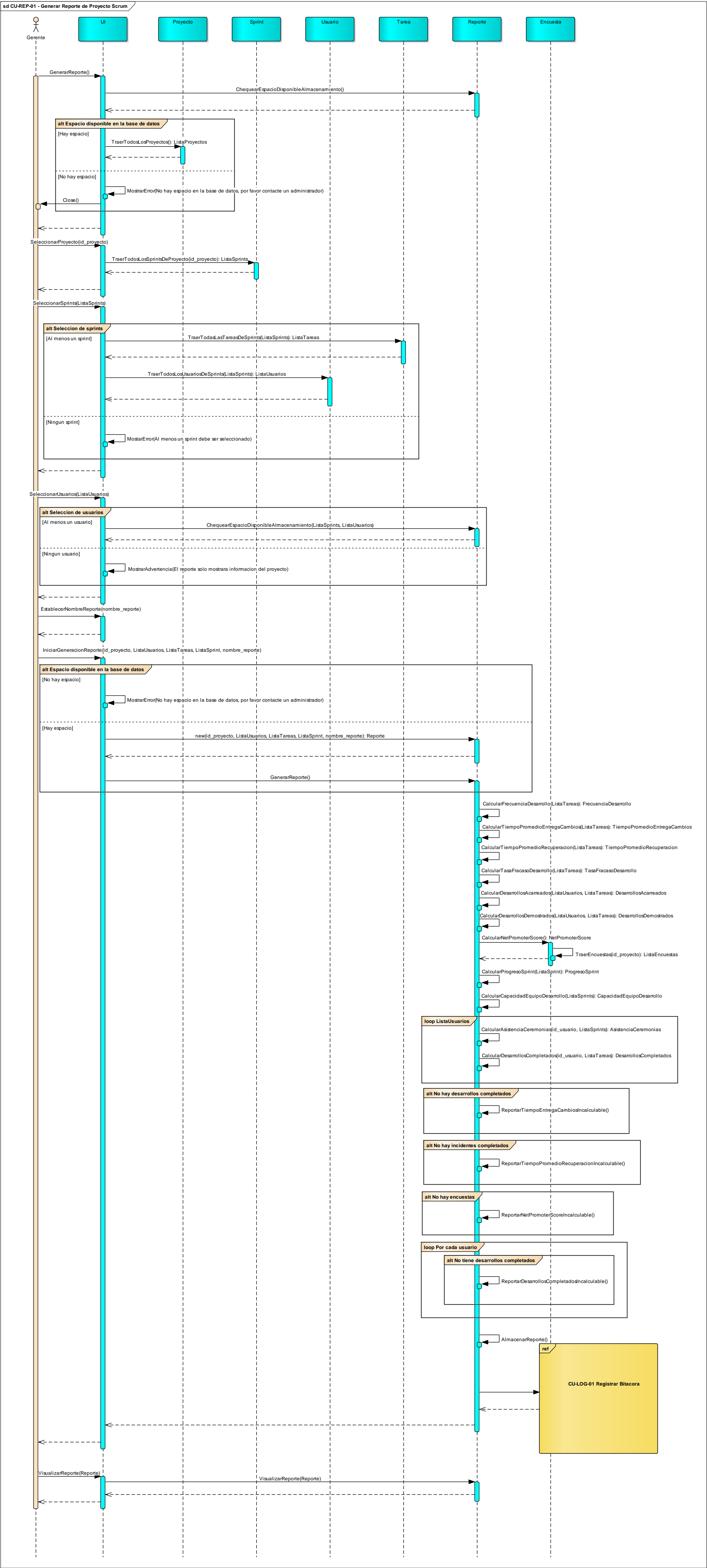
- ☒ Juan Perez (Product Owner)
- ☒ Pedro Gutierrez (Scrum Master)
- ☒ Carlos Diaz
- ☒ Ernesto Hernandez
- ☐ Federico Juarez

Nombre del reporte

Finanzas_2022_06_14

Cancelar

Generar Reporte



Identificación del caso de uso

CU-RET-01

Nombre del Caso de Uso

Iniciar Retrospectiva de Sprint

Descripción del Caso de Uso

Permite a los miembros del equipo a crear ítems en una pizarra con 3 carriles (Que fue bien, que puede ser mejorado, que vamos a mejorar en el siguiente sprint). Los usuarios pueden votar que ítem los identifica más. Los ítems localizados en el carril "Que vamos a mejorar en el siguiente sprint" serán creados en el sprint siguiente, como tareas con puntos de esfuerzo.

Pre-Condición

El sprint a realizar la retrospectiva debe estar finalizado.

Post Condición

El cliente recibe un aviso indicando que la retrospectiva finalizó con éxito.

Actores primarios

Usuario: Scrum Master

Actores secundarios

Product Owner

Miembro del equipo de desarrollo

Disparador

Llamar a la funcionalidad.

Escenario principal de Éxito

1. El usuario abre el listado de los sprints.
2. El sistema devuelve todos los sprints del proyecto.
3. El usuario selecciona el sprint deseado.
4. El usuario comienza el proceso de retrospectiva de sprint.
5. El sistema crea una pizarra con tres carriles:
 - a. Que fue bien en el sprint
 - b. Que puede ser mejorado
 - c. Que vamos a mejorar en el siguiente sprint
6. El sistema habilita al usuario, junto al Product Owner y los miembros del equipo, a poder crear ítems en la pizarra.
7. El usuario y su equipo crean los ítems deseados.
8. El usuario y su equipo votan los ítems que más identifica a cada uno.
9. El usuario elige ítems del carril "Que puede ser mejorado" para pasarlos al carril "Que vamos a mejorar en el siguiente sprint".
10. El usuario selecciona la opción "Generar tareas para el próximo sprint".
11. El sistema carga el formulario a completar, junto a las tareas a generar, que están localizadas en el carril "Que vamos a mejorar en el siguiente sprint".
12. El usuario ingresa los puntos de esfuerzo necesarios a cada tarea generada.
13. El usuario confirma la creación de las tareas.
14. El sistema genera las tareas, llamando a "CU-TAR-01 Crear tarea", asignándolas al usuario.
15. El sistema registra la finalización de la retrospectiva, llamando a "CU-LOG-01 Registrar Bitacora".

Caminos Alternativos

Para el paso 7: El usuario o algún miembro de su equipo crea un ítem que ya existe en el carril.

1. El sistema informa que el ítem a crear ya existe en la pizarra.
2. El sistema marcará en la pantalla la localización del ítem ya existente.

Para el paso 8: El usuario o algún miembro de su equipo vota dos veces el mismo ítem.

1. El sistema cancela el voto realizado.

Para el paso 10: El usuario no tiene ítems en el carril "Que vamos a mejorar en el siguiente sprint"

1. El sistema informa que debe existir al menos un ítem en el carril "Que vamos a mejorar en el siguiente sprint".

Para el paso 13: El usuario desea cancelar la creación.

1. El sistema cierra el formulario.

| Retrospectiva - Sprint 1 (Enero 3 - Enero 17) | | Generar tareas para el proximo sprint |
|--|--|--|
| Que fue bien | Que puede ser mejorado | Que vamos a mejorar en el siguiente sprint |
| <div><div><div>+</div>Agregar item</div><div><div>Gran trabajo en equipo</div><div>15 de Junio del 2022, 12:30</div><div>↑ 2</div></div></div> | <div><div><div>+</div>Agregar item</div><div><div>Retraso en los deploys</div><div>15 de Junio del 2022, 12:32</div><div>↑ 4</div></div></div> | <div><div><div>+</div>Agregar item</div><div><div>Sobrecompromiso de tareas en plannings</div><div>15 de Junio del 2022, 12:35</div><div>↑ 5</div></div></div> |
| <div><div><div>Buen compromiso con las demo</div><div>15 de Junio del 2022, 12:33</div><div>↑ 1</div></div></div> | <div><div><div>Sobrecarga de tareas</div><div>15 de Junio del 2022, 12:34</div><div>↑ 6</div></div></div> | <div><div><div>Mejorar la cobertura de los Unit Tests</div><div>15 de Junio del 2022, 12:36</div><div>↑ 3</div></div></div> |

Generar tareas para el proximo sprint

| <i>Nombre de tarea</i> | <i>Puntos de esfuerzo</i> |
|--|----------------------------------|
| Sobrecompromiso de tareas en plannings | 2 |
| Mejorar la cobertura de los Unit Tests | 4 |
| | |

Cancelar

Generar tareas

