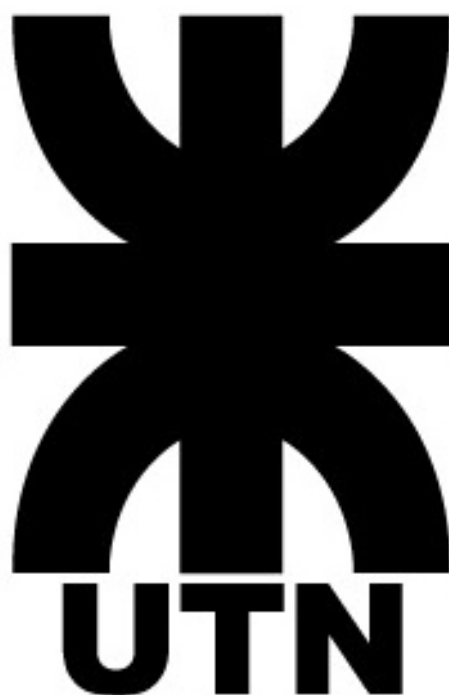


# Trabajo Práctico N°8

## SCRUM – Release and Sprint Planning – Planificación de Release y de Sprint

UTN FRC - Ingeniería y Calidad de Software - 4K3



**Cátedra:** 4K3

**Docentes:**

- Ing. Laura Covaro
- Ing. Cecilia Massano
- Ing. Georgina González

**Grupo 3:**

- Amborsino Aichino, Iván - 84701
- Capdevila, Juan Manuel - 85721
- De Philippis, Jérémie - 85421
- Dealessandris, Santiago - 89159
- Gutierrez, Santiago - 85828
- Quineros Antonio, Fabricio - 93090
- Nigra Nicolás - 91086
- Surgby, Nicolás - 86222

**Fecha:** 06/10/2024

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>2</b>
<b>Producto a desarrollar</b>	<b>3</b>
Objetivo	3
Historias de Usuario incluidas en el MVP	3
Criterio	3
<b>Plan de Release</b>	<b>4</b>
Consideraciones de Contexto: Roles y Responsabilidades	4
<b>Minuta de planificación del Sprint</b>	<b>5</b>
Capacidad del Equipo	5
Distribución de horas por área	5
Sprint Backlog	5
Tareas del Scrum Master	7
Criterios	7
Criterio de Ready	7
Criterio de Done	7
<b>Conclusión</b>	<b>8</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>9</b>

# Introducción

El proyecto Taxi Mobile tiene como finalidad desarrollar un sistema integral, tanto web como móvil, que optimice el seguimiento y la gestión de taxis. Este sistema permitirá a los pasajeros solicitar taxis cercanos de manera rápida y sencilla, mientras que los taxistas podrán visualizar, gestionar y responder eficientemente a las solicitudes de viaje.

Para garantizar el éxito del proyecto, implementaremos la metodología ágil Scrum, que nos permitirá trabajar en iteraciones cortas, adaptarnos a cambios inesperados y proporcionar entregas incrementales de valor al cliente. A través de reuniones diarias y revisiones regulares, fomentaremos la colaboración continua entre el equipo de desarrollo y las partes interesadas, asegurando que el producto final cumpla con las expectativas y necesidades del usuario.

# Producto a desarrollar

En el proyecto planteado, se busca desarrollar para la primera versión del mínimo producto viable (MVP) de la aplicación Taxi Mobile, un sistema web mobile para seguimiento de taxis. Las especificaciones del mismo son las siguientes:

## Objetivo

Desarrollar un producto de software para Smartphones, donde los pasajeros de taxis puedan solicitar el taxi más cercano y saber su ubicación y demora en todo momento.

## Historias de Usuario incluidas en el MVP

### Rol de Usuario: Taxista

- Loguear taxista - SP 2
- Ocupar taxi - SP 2
- Liberar taxi - SP 2
- Ver ubicación del pasajero - SP 5

### Rol de Usuario: Pasajero

- Buscar taxis cercanos - SP 3
- Pedir taxi - SP 5
- Notificar a taxista solicitud de taxi - SP 3

## Criterio

Las user stories incluidas permiten validar la idea de negocio en el mercado, focalizando en la funcionalidad que pone en contacto a Pasajeros con Taxistas. Si bien los taxistas deben poder iniciar sesión para vincularlos con los datos de su vehículo, el análogo para el pasajero no es requisito para poder realizar un pedido. La funcionalidad relacionada con la gestión de taxis por parte de la central no aporta el valor significativo para la validación del mercado por lo que se dejará para futuras iteraciones.

# Plan de Release

Se define la duración del sprint en 2 semanas con 10 días laborables. Asumimos que nuestro equipo de trabajo puede manejar 8 Story Points por Sprint. Se establecen 3 Sprints con una duración del release de 6 semanas

Nos enfocamos en entregar funcionalidades completas o features que pueden estar listas para usarse. Así, cada sprint entrega una característica que puede probarse o utilizarse, en lugar de partes sueltas de varias características.

Sprint N°	User Story	Story Points
Sprint 1	Logear taxista	2
	Ocupar taxi	2
	Liberar taxi	2
	Notificar a taxista solicitud de taxi	2
Sprint 2	Buscar taxi cercanos	5
	Pedir taxi	3
Sprint 3	Ver ubicación del pasajero	5
	Notificar a taxista solicitud de taxi	3
Total de Story Points		24

## Consideraciones de Contexto: Roles y Responsabilidades

Nombre	Rol	Horas diarias
Amborsino Aichino, Iván	Desarrollador Front-End	2
Capdevila, Juan Manuel	Desarrollador Back-End	2
De Philippis, Jérémie	Desarrollador Front-End	2
Dealessandris, Santiago	Desarrollador Back-End	3
Gutierrez, Santiago	DBA	2
Quineros Antonio, Fabricio	Scrum Master	2
Nigra Nicolás	QA	1
Surghy, Nicolás	QA	3

# Minuta de planificación del Sprint

Número de sprint: 1

Duración del Sprint: 10 días

Objetivo del Sprint: Durante el sprint nos enfocaremos en entregar una feature inicial completa que pueda probarse end-to-end para los usuarios taxistas y que sean la base para el resto de funcionalidades.

## Capacidad del Equipo

Debido a las consideraciones de contexto, la capacidad del equipo para el primer sprint es de 170 horas, al ser la duración del sprint 2 semanas y contar con 17 horas diarias de trabajo. Al ser el primer sprint y la primera vez que el equipo trabaja juntos, se dejan 36 horas libres para ajustes de estimación.

Distribución de horas por área

Rol	Horas destinadas
DBA	20
Desarrollo Back-End	50
Desarrollo Front-End	40
QA	40
Scrum Master	20

## Sprint Backlog

Historia de Usuario	Tareas	Horas ideales
Loguear Taxista (2SP)	Diseño de interfaz de usuario	4
	Validación del usuario en la base de datos	5
	Desarrollar sistema de autenticación	6
	Diseño de casos de prueba	3
	Pruebas de seguridad del sistema	4
	Bug Fixing	4

	Pruebas unitarias y de integración	4
	Revision del codigo por un Par	2
	Realizar la documentación	3
	Merge del código en la rama principal	1
Ocupar Taxi (2 SP)	Diseño de la interfaz de usuario	4
	Desarrollo de módulo de conexión con la BD	5
	Pruebas Unitarias y de Integración	4
	Bug Fixing	4
	Diseño de casos de prueba	3
	Realizar la documentación	2
	Merge del código en rama principal	1
Liberar Taxi (2 SP)	Diseño de la interfaz de usuario	4
	Desarrollo de módulo de conexión con la BD	5
	Pruebas Unitarias y de Integración	4
	Bug Fixing	4
	Diseño de casos de prueba	3
	Realizar la documentación	2
	Merge del código en rama principal	1
Notificar a taxista solicitud de taxi (2 SP)	Investigación para la funcionalidad del uso de notificaciones	4
	Diseño de la interfaz de notificación	4
	Desarrollar módulo para el servicio de notificaciones	5
	Pruebas Unitarias y de Integración	4
	Bug Fixing	4
	Realizar documentación	2
	Merge del código en rama principal	1

## Tareas del Scrum Master

- Preparación y facilitación de Daily Standup.
- Preparación y facilitación de Sprint Retrospective.
- Preparación y facilitación de Sprint Planning.

## Criterios

### Criterio de Ready

Este criterio establece si una historia de usuario está lista para que el equipo pueda empezar a trabajar en ella. El equipo definió que para que una historia cumpla con el criterio de ready, debe cumplir con las siguientes condiciones:

- Descripción sin ambigüedades y exhaustiva.
- Estimación de puntos de historia asignada.
- Criterios de aceptación establecidos.
- Dependencias técnicas reconocidas.

### Criterio de Done

Este es el punto de referencia para evaluar cuándo una historia de usuario está completa y puede ser entregada al cliente. En base a lo definimos con el equipo, para que una historia de usuario cumpla el criterio de done, los siguientes aspectos deben estar cubiertos:

- Implementación de la funcionalidad.
- Revisión del diseño.
- Ejecución de pruebas.
- Actualización de la documentación.
- Finalización de la revisión de código.
- Validación por parte del Product Owner.



# Conclusión

El proyecto Taxi Mobile se ha enmarcado dentro de la metodología ágil Scrum, con el objetivo de desarrollar un sistema web y móvil que optimice la gestión de taxis y facilite la conexión entre pasajeros y taxistas. Para este primer MVP, se ha estructurado un plan de release que contempla tres sprints, priorizando la implementación de las funcionalidades esenciales necesarias para validar la idea de negocio en el mercado.

La planificación detallada de cada sprint asegura que se establezca una base sólida para el desarrollo futuro, permitiendo la adaptación y mejora continua a medida que el equipo avanza y se familiariza con el trabajo conjunto. Este enfoque ágil garantiza la entrega incremental de valor al cliente, sentando las bases para futuras iteraciones y mejoras del producto, alineándose así con los principios fundamentales de Scrum.

# Bibliografía

**Atlassian.** (s.f.). *Definition of ready (DoR) explained & key components*. Atlassian.  
<https://www.atlassian.com/agile/project-management/definition-of-ready#:~:text=DoR%20and%20DoD%20are%20both,or%20user%20story%20is%20complete>.

**Schwaber, K., & Sutherland, J.** (2020). *La guía definitiva de Scrum: Las reglas del juego* (Noviembre de 2020 ed.). Scrum.org.

**Cátedra de Ingeniería y Calidad de Software, Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba.** (2024). *Enunciados de trabajos prácticos evaluables: Ingeniería y calidad de software*.  
[https://uv.frc.utn.edu.ar/pluginfile.php/970732/mod\\_resource/content/18/ISW\\_Enunciados%20TP%20evaluables%202024%20doCuat.pdf](https://uv.frc.utn.edu.ar/pluginfile.php/970732/mod_resource/content/18/ISW_Enunciados%20TP%20evaluables%202024%20doCuat.pdf)

**Maruti Techlabs** (2022, March 31). 7 Steps To Create a Successful Release Plan  
<https://medium.com/agileinsider/7-steps-to-create-a-successful-release-plan-df70847e4ac6>