

AYUDANTÍA

**RELATOS DE
USUARIO**

IIC2143 - INGENIERÍA DE SOFTWARE

CONCEPTOS IMPORTANTES

- Épicas
- Relatos de Usuario
- Condiciones de Satisfacción

ÉPICAS

Una épica es una unidad de trabajo grande que se descompone en relatos de usuario más pequeños y manejables. Las épicas representan un conjunto de requisitos o funcionalidades que no pueden completarse en una sola iteración o sprint.

RELATOS DE USUARIO

Un relato de usuario se enfoca en describir una **tarea o una función** que **el usuario final desea** que el software o el producto pueda hacer. Es una breve descripción **en lenguaje natural** de lo que el usuario quiere lograr con el producto.

TÍTULO

Yo, como <rol de usuario>
quiero <meta> para
<beneficio>.

CONDICIONES DE SATISFACCIÓN

Las condiciones de satisfacción describen los requisitos específicos que deben ser cumplidos para que un relato de usuario se considere completo y satisfactorio para el usuario. Son también conocidas como criterios de aceptación.

CONDICIONES DE SATISFACCIÓN

Dado <contexto> cuando <una
acción es realizada por el
usuario> entonces <el resultado
observable de la acción>.

NOTAR: En este caso, el formato es una recomendación y puede variar

AYUDANTÍA

EJERCICIO

INTERROGACIÓN 1 - 2022 S2

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

El presidente de la mesa es responsable de abrir y cerrar la mesa. Al cerrar la mesa se ingresan datos recopilados por los vocales de mesa y la máquina emite un informe. Una vez que se cierra la mesa ya no pueden ingresar nuevos votos.

El sistema central permite generar un resultado y detalles de la votación de acuerdo a distintas formas de totalizar. Es el presidente del servicio electoral el encargado de operar esta funcionalidad que le permite, aparte de emitir los resultados finales, emitir resultados parciales y emitir informes de porcentajes de mesas que han sido abiertas o cerradas.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los **votantes** emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

El **presidente de la mesa** es responsable de abrir y cerrar la mesa. Al cerrar la mesa se ingresan datos recopilados por los vocales de mesa y la máquina emite un informe. Una vez que se cierra la mesa ya no pueden ingresar nuevos votos.

El sistema central permite generar un resultado y detalles de la votación de acuerdo a distintas formas de totalizar. Es el **presidente del servicio electoral** el encargado de operar esta funcionalidad que le permite, aparte de emitir los resultados finales, emitir resultados parciales y emitir informes de porcentajes de mesas que han sido abiertas o cerradas.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

Cetrándonos en el primer párrafo, podemos identificar un proceso grande con varias metas relacionadas.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

ÉPICA: EMITIR Y COMPROBAR EL VOTO EMITIDO

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los **votantes** emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

Título

Yo, como **<rol de usuario>**
quiero **<meta>** para
<beneficio>.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

Título

Yo, como <rol de usuario>
quiero <meta> para
<beneficio>.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

Título

Yo, como <rol de usuario>
quiero <meta> para
<beneficio>.

Título

Yo, como votante quiero emitir un voto por mi candidato favorito para que mi voto se acumule a su votación sin que pueda ser asociado a mi persona por terceros.

Emitir voto

Yo, como votante quiero emitir un voto por mi candidato favorito para que mi voto se acumule a su votación sin que pueda ser asociado a mi persona por terceros.

NOTAR: El título debe comenzar con un verbo

Condición de satisfacción

Dado que he seleccionado a mi candidato favorito, cuando presiono el botón de "emitir voto", entonces el dispositivo debe imprimir un comprobante que confirme mi selección y me permita verificar que mi voto ha sido contabilizado correctamente.

NOTAR: Las condiciones de satisfacción pueden ser varias para un único relato

Consultar candidatos

Yo, como votante quiero ver
la lista de candidatos
disponibles y sus respectivos
partidos o coaliciones
para poder estar seguro de
votar por el que me agrada.

NOTAR:

Existen requisitos
fundamentales que
NO se van a
encontrar de
manera explícita.

Sin embargo sin
ellas no se podrían
cumplir otras
metas.

ÉPICA: EMITIR Y COMPROBAR EL VOTO EMITIDO

Consultar candidatos

Yo, como votante quiero ver la lista de candidatos disponibles y sus respectivos partidos o coaliciones para poder estar seguro de votar por el que me agrada.

Emitir voto

Yo, como votante quiero emitir un voto por mi candidato favorito para que mi voto se acumule a su votación sin que pueda ser asociado a mi persona por terceros.

Generar comprobante

Yo, como votante necesito obtener un comprobante para poder asegurar posteriormente que mi voto fue contabilizado.

Comprobar voto

Yo, como votante quiero comprobar que mi voto ya emitido fue contabilizado para no tener la seguridad de que es un proceso correcto.

RELATOS DE USUARIO

Son la base para la planificación y el seguimiento del trabajo del equipo. Los relatos de usuario se utilizan para crear una lista de tareas o requerimientos del usuario que deben ser completados durante cada iteración o sprint del proyecto.

AYUDANTÍA

PLANIFICACIÓN Y ESTIMACIÓN

IIC2143 - INGENIERÍA DE SOFTWARE

CONCEPTOS IMPORTANTES

- Tamaño
- Duración
- Esfuerzo
- Ajuste y Negociación

TAMAÑO, DURACIÓN, Y ESFUERZO

- **Tamaño:** puntos de relato, relatos de usuario.
- **Duración:** días, semanas.
- **Esfuerzo:** horas/hombre, semanas/hombre.

AJUSTE Y NEGOCIACIÓN

- Por **alcance**: dejar fuera algunos relatos de usuario.
- Por **tiempo**: extender el plazo de entrega.
- Por **calidad**: comprometer la calidad para cumplir con el tamaño completo en el tiempo deseado (**Nunca debe hacerse**).

AYUDANTÍA

EJERCICIO

INTERROGACIÓN 1 - 2022 S2

Tu equipo de desarrollo ha realizado un levantamiento de requerimientos funcionales para un software de control de activo fijo de un cliente. Los relatos de usuario se han priorizado y catalogado en 3 niveles de complejidad (se usará una escala exponencial de story points comenzando con 1 punto para los relatos de complejidad baja, 2 y 4 puntos para mediana y alta respectivamente). La tabla muestra para cada relato, su nivel de complejidad y la prioridad que le ha asignado el product owner.

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

Relato	Complejidad	Prioridad
US01	mediana	2
US02	mediana	8
US03	baja	1
US04	mediana	5
US05	alta	4
US06	baja	6
US07	alta	10
US08	mediana	9
US09	alta	7
US10	baja	3
US11	mediana	12
US12	mediana	11
US13	alta	16
US14	mediana	14
US15	mediana	15
US16	baja	13
US17	mediana	17
US18	mediana	18
US19	alta	20
US20	alta	19

Tu equipo de desarrollo ha realizado un levantamiento de requerimientos funcionales para un software de control de activo fijo de un cliente. Los relatos de usuario se han priorizado y catalogado en 3 niveles de complejidad (se usará una escala exponencial de story points comenzando con 1 punto para los relatos de complejidad baja, 2 y 4 puntos para mediana y alta respectivamente). La tabla muestra para cada relato, su nivel de complejidad y la prioridad que le ha asignado el product owner.

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

Relato	Complejidad	Prioridad
US01	mediana	2
US02	mediana	8
US03	baja	1
US04	mediana	5
US05	alta	4
US06	baja	6
US07	alta	10
US08	mediana	9
US09	alta	7
US10	baja	3
US11	mediana	12
US12	mediana	11
US13	alta	16
US14	mediana	14
US15	mediana	15
US16	baja	13
US17	mediana	17
US18	mediana	18
US19	alta	20
US20	alta	19

Tu equipo de desarrollo ha realizado un levantamiento de requerimientos funcionales para un software de control de activo fijo de un cliente. Los relatos de usuario se han **priorizado** y catalogado en 3 niveles de complejidad (se usará una escala exponencial de story points comenzando con 1 punto para los relatos de complejidad baja, 2 y 4 puntos para mediana y alta respectivamente). La tabla muestra para cada relato, su nivel de complejidad y la prioridad que le ha asignado el product owner.

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

NOTAR: Ordeno según prioridad

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

Sprint 1:
Sprint 2:
Sprint 3:
Sprint 4:

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

Sprint 1:
Sprint 2:
Sprint 3:
Sprint 4:

NOTAR: Cuento con un historial para hacer la planificación y estimación

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
Sprint 2:
Sprint 3:
Sprint 4:

NOTAR: Cuento con un historial para hacer la planificación y estimación

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs

Sprint 2:

Sprint 3:

Sprint 4:

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs

Sprint 2: US04, US06, US09 = 7 SPs

Sprint 3:

Sprint 4:

NOTAR: ±1 es un desfase aceptable

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs

Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs

Sprint 3:

Sprint 4:

NOTAR: ±1 es un desfase aceptable

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

- Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
- Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
- Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
- Sprint 4:

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs

Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs

Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs

Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

- Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
- Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
- Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
- Sprint 4: US11, US16, US14, US15, US13 = 11 SPs

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs

Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs

Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs

Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

8 semanas
2 semanas/sprint
4 sprints

- Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
- Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
- Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
- Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs

NOTAR: No será posible cumplir con todos los relatos en 8 semanas

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

10 semanas
2 semanas/sprint
5 sprints

- Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
- Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
- Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
- Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs
- Sprint 5: US13, US17, US18 = 8 SPs

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

Se ha comprometido la entrega en 8 semanas. Se acaba de completar el primer sprint (de 2 semanas) en que el equipo, formado por 5 desarrolladores, logró implementar los relatos US01, US03, US05 y US10.

12 semanas
2 semanas/sprint
6 sprints

- Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
- Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
- Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
- Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs
- Sprint 5: US13, US17, US18 = 8 SPs
- Sprint 6: US20, US19 = 8 SPs

Relato	Story Points	Prioridad
US03	1	1
US01	2	2
US10	1	3
US05	4	4
US04	2	5
US06	1	6
US09	4	7
US02	2	8
US08	2	9
US07	4	10
US12	2	11
US11	2	12
US16	1	13
US14	2	14
US15	2	15
US13	4	16
US17	2	17
US18	2	18
US20	4	19
US19	4	20

AJUSTE:

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs
Sprint 5: US13, US17, US18 = 8 SPs
Sprint 6: US20, US19 = 8 SPs

AJUSTE:

Por alcance:
posponer para un futuro los relatos que no se podrán realizar en 8 semanas.

Por tiempo:
extender el desarrollo 4 semanas para agregar 2 sprints.

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs
Sprint 5: US13, US17, US18 = 8 SPs
Sprint 6: US20, US19 = 8 SPs

AJUSTE:

Por alcance:
posponer para un futuro los relatos que no se podrán realizar en 8 semanas.

Por tiempo:
extender el desarrollo 4 semanas para agregar 2 sprints.

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs

Sprint 1: US01, US03, US05, US10 = 8 SPs
Sprint 2: US04, US06, US09, US02 = 9 SPs
Sprint 3: US08, US07, US12 = 8 SPs
Sprint 4: US11, US16, US14, US15 = 7 SPs
Sprint 5: US13, US17, US18 = 8 SPs
Sprint 6: US20, US19 = 8 SPs

NOTAR: Si es que priorizamos bien, las funcionalidades más importantes para el cliente estarán incluidas, entonces un ajuste por alcance suele ser mejor recibido

AYUDANTÍA


**GITHUB
PROJECTS**

IIC2143 - INGENIERÍA DE SOFTWARE

GITHUB PROJECTS

Es una herramienta de **gestión de proyectos** para ayudar a planificar, organizar y realizar **seguimiento del trabajo del equipo**. Permite crear **tableros de tareas con tarjetas** para cada tarea, que se pueden asignar a miembros del equipo y mover entre las diferentes etapas del flujo de trabajo.

🔒 app-g41 backlog

📅 Backlog | 📅 All | 📅 Sprint 0 | 📅 Sprint 1 | 📅 Sprint 2 | 📅 Sprint 3  + New view

☰ sprint:"Sprint 3" -status:"🔄 In review" 9 ✕


📅 Backlog 2


🔄 Draft 
Rubocop
Sprint 3 🌱 Low 🐛 Tiny Task


🔄 Draft 
Tener la página disponible en la web
Sprint 3 🏔 High 🐛 Tiny User stories


+ Add item

🔄 In progress 4

🔄 Draft 
Tener administradores
Sprint 3 🏔 High 🗑 Small User stories


🔄 Draft 
Enviar mensajes
Sprint 3 🏔 High 🦋 Large User stories


🔄 Draft 
Gitflow
Sprint 3 🚒 Urgent 🗑 Small Task


🔄 Draft 
RSpec
Sprint 3 🌱 Low 🗑 Small Task

+ Add item

✅ Done 3

🔄 Draft 
Diagrama C4
Sprint 3 🌱 Low 🐮 Medium Task

🔄 Draft 
Projects
Sprint 3 🧑 Medium 🐛 Tiny Task

🔄 Draft 
Tener fotos
Sprint 3 🏔 High 🐮 Medium User stories

+ Add item

FUENTES

- github.com/IIC2143/Syllabus-2022-2/blob/main/Pautas/Pauta%2011.pdf
- atlassian.com/agile/project-management
- Clases y apuntes de los profesores: Alison Fernandez, Jaime Navón, Juan Sandoval

GITHUB:

→ **Git**Hub
→ **Your projects**
→ **New Project**
→ **Create**

Ver acceso al
tablero en Settings.

Empezar a añadir
relatos de usuario y
tareas al backlog.

NOTAR: Para poder asignarle una tarea a alguien, esa
persona debe tener acceso al tablero

