

INGENIERÍA Y CALIDAD DE SOFTWARE

TP08
CURSO 4K1
GRUPO 11.
INTEGRANTES:

91162 Avalor, Agostina
89312 Carrizo, Ismael
90738 Lopez, Juan Cruz
89323 Mengo, Martin
89518 Pelliza, Brian
90867 Rodriguez, Isauro
90094 Sanchez, Maximo

Índice

Release Planning	2
Contexto	2
Equipo	2
Timebox de ceremonias SCRUM	2
Capacidad del equipo	3
Release Planning	3
Tiempo y cantidad de sprints	3
User Stories que pertenecen al Release (MVP)	3
Sprint planning	4
Minuta de planificación del Sprint	4
Sprint backlog	6

Desarrollo

Release Planning

Contexto

Equipo

Somos un equipo de 7 estudiantes que nos encontramos cursando 4to año en la carrera Ingeniería en Sistemas, todos contamos con conocimientos básicos en desarrollo web & mobile full-stack.

Dos integrantes del equipo, Martin y Maxi, trabajan part-time.

El equipo ha definido que trabajará en los días feriados, buscando aprovechar el tiempo en que se deberían cursar las asignaturas correspondientes.

Por otro lado, en la próxima semana, hay que entregar trabajos prácticos de Redes de Datos, Administración de Sistemas de Información y parciales de Legislación, Comunicaciones de Datos y Diseño de Sistemas, por lo que por esta cuestión sumada a los estudiantes que trabajan hace que cada uno disponga de diferente disponibilidad horaria para la realización del proyecto.

Timebox de ceremonias SCRUM

- Daily: 15 minutos
- Sprint planning: 1 hora y 30 minutos
- Retrospective: 1 hora
- Review: 1 hora
- Sprint: 2 semanas

Capacidad del equipo

Persona	Días del sprint disponibles	Horas por día disponibles	Horas ideales de trabajo en el sprint (considerando ceremonias)
Avalle, Agostina	9	4	36
Carrizo, Ismael	9	4	36
López, Juan Cruz	8	4	32
Mengo, Martín	10	2	20
Pellizza, Brian	10	4	40
Rodríguez, Isauro	10	4	40
Sánchez, Máximo	9	2	18

En base a las las horas disponibles de cada integrante del equipo, se disponen en total de 222 horas en un sprint, sin contar las ceremonias.

Se considera que el total **por integrante** de horas utilizadas en las ceremonias SCRUM en un sprint será de 6 horas.

Por lo tanto, la cantidad de **horas de esfuerzo disponibles** del equipo es de 180 horas.

Release Planning

Tiempo y cantidad de sprints

De acuerdo a la capacidad del equipo, el primer release con las US que forman parte del MVP se estima que se completarán en 3 sprints de dos semanas cada uno, es decir, 6 semanas en total.

User Stories que pertenecen al Release (MVP)

Para el primer release se van a incluir las siguientes User Stories que conforman el MVP (en forma verbal):

- Logear taxista

- Ocupar taxi
- Liberar taxi
- Ver ubicación del pasajero
- Buscar taxis cercanos
- Pedir taxi
- Notificar a taxista solicitud de taxi

Planificación de Release

	Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3
Fecha inicio	08/10/2024	22/10/2024	05/11/2024
Fecha finalización	21/10/2024	04/11/2024	18/11/2024
Lista de US	<ul style="list-style-type: none">● Loguear taxista● Pedir taxi	<ul style="list-style-type: none">● Ocupar taxi● Liberar taxi● Notificar a taxista solicitud de taxi	<ul style="list-style-type: none">● Ver ubicación del pasajero● Buscar taxis cercanos
SP total	7	7	8

Sprint planning

Minuta de planificación del Sprint

Minuta para Sprint Planning
<p>Sprint Nro: 1</p> <p>Duración del Sprint en días: 2 semanas (10 días de trabajo)</p> <p>Objetivo del Sprint: Implementar las funcionalidades del sistema que permitan a los pasajeros pedir taxis, y a los taxistas loguearse, a través de la aplicación mobile.</p> <p>Equipo Scrum:</p> <p>Avalle, Agostina</p> <p>Carrizo, Ismael</p> <p>López, Juan Cruz</p> <p>Mengo, Martín</p> <p>Pellizza, Brian</p>

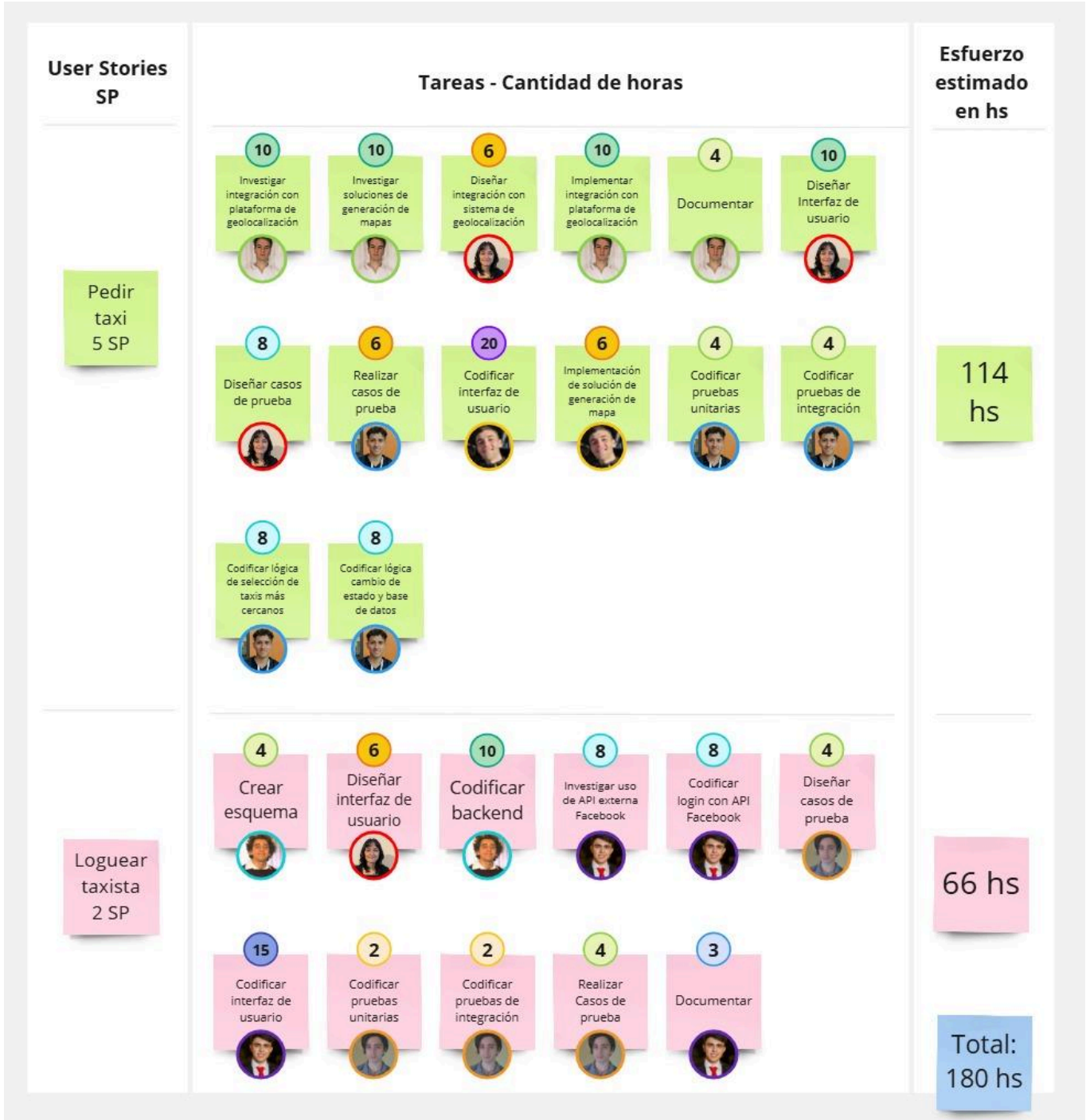
Rodríguez, Isauro

Sánchez, Máximo

Capacidad del Equipo en Horas Ideales: 222 horas ideales de trabajo sin considerar las ceremonias, 180 disponibles.

Definición de Hecho para el Equipo	Sprint Backlog
<ul style="list-style-type: none">- Diseño revisado por al menos dos integrantes del equipo.- Código completado<ul style="list-style-type: none">• Código refactorizado• Código con formato estándar• Código comentado• Pull request revisado y aprobado por al menos dos integrantes del equipo.• Código en la rama principal del repositorio.• Código backend desplegado en el servidor.• Código mobile compilado• Código inspeccionado- Documentación de Usuario actualizada- Probado<ul style="list-style-type: none">• Pruebas unitarias hechas.• Prueba de integración hecha.• Prueba de regresión hecha.• Plataformas Android e IOs probados.• Lenguaje probado• Cero defectos conocidos- Pruebas de aceptación realizadas.- Cumple con los tiempos de respuesta esperados bajo carga estándar.	<p>Se adjunta imagen a continuación para mayor claridad de la información.</p>

Sprint backlog



Bibliografía

- Guía de Scrum 2020
- Agile Estimating and Planning – Mike Cohn