



Ingeniería de Software

Trabajo Práctico N° 8

Planificación de release y de sprint

Grupo N° 2

Curso: 4K4

Integrantes:

- Casas, Gonzalo 81960
- Hernández, Daniel 55591
- Hidalgo, Nicolás 78934
- Martínez, Javier Alejandro 62339

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).

Salida

Se evaluará que:

- Presente el plan de release para la liberación de la primera versión del producto (MVP).
- Describa todas las consideraciones de contexto
- Presente la minuta de planificación del Sprint
- El Sprint Backlog desagregando las user stories en tareas estimadas en horas ideales
- Descripción de todas las consideraciones de contexto que considere necesarias para la comprensión de los entregables mencionados en los ítems anteriores.

MVP (Producto Mínimo Viable)

Objetivo

- Permitir que los clientes (pasajeros) puedan trasladarse al lugar que desean solicitando un taxi cercano.
- Permitir a los taxistas ver la ubicación del pasajero que solicita un viaje para llevarlo.
- Permitir a los taxistas manejar el estado del taxi.

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.

Frases Verbales de las historias de usuario incluidas en el MVP

Taxista:

- Loguear taxista
- Ocupar taxi
- Liberar taxi
- Ver ubicación del pasajero

Pasajero:

- Buscar taxis cercanos
- Pedir taxi
- Notificar a taxista solicitud de taxi

Desarrollo

Descripción de las consideraciones

- Los miembros del equipo no trabajaran los domingos.
- Todos los desarrolladores del equipo son alumnos de la UTN, de los cuales dos de ellos (Javier y Daniel) trabajan 5 días a la semana. Los otros dos desarrolladores del equipo cursan todas las materias de 4to año, pero no trabajan.
- En el Product Backlog se expresarán todas las Users Stories, pero para las planificaciones de release y planificación de sprint solo se tendrán en cuenta aquellas Users Stories que formen parte de MVP.

- Se considera que nuestro PO es un representante de la cátedra de ingeniería de software el cual es experto en el dominio del problema. El mismo cuenta con la disponibilidad para realizar encuentros luego de los horarios de clases y las correspondientes a las ceremonias podrá participar en las Sprint Planning y sprint Review siempre y cuando se acuerde con antelación fecha y horario.

Timebox

Ceremonias	Duración
Sprint Planning	4 horas
Dailies	15 minutos
Sprint Review	2 horas
Sprint Retrospective	1 hora

Duración del sprint: 14 días

Cálculo de capacidad del equipo en un sprint

Persona	Días disponibles	Días para otras actividades Scrum	Horas por día	Horas de Esfuerzo disponibles
Nicolas	12	2	4 - 5	40 - 50
Gonzalo	12	2	4 - 5	40 - 50
Javier	8	2	2 - 3	12 - 18
Daniel	10	2	2 - 4	16 - 32
Total:				108 - 150

Capacidad del equipo total promedio:

$$\frac{(108h + 150h)}{2} = 129h$$

Esta capacidad será tomada para el Release Plan y la minuta del Sprint

Product Backlog

Product Backlog
Loguear Taxista
Ocupar taxi
Liberar taxi
Ver ubicación del pasajero
Notificar a taxista solicitud de taxi
Buscar taxis cercanos
Pedir taxi
Loguear pasajero
Registrar central de taxis
Marcar taxi como fuera de servicio
Ver mapa de taxis

*Solamente se expresan los freses verbales para simplificar el Product Backlog.

Planificación de release:

- **Cantidad de sprints:** 2
- **Días por sprint:** 14
- **Duración total del plan de release:** 28 días

Sprint	Características incluidas por sprint	User Stories	Story Points	Story Points por sprint
Sprint 1	Funcionalidades para el taxista	Loguear taxista	2	11
		Ocupar taxi	2	
		Liberar taxi	2	
		Ver ubicación del pasajero	5	
Sprint 2	Funcionalidades para el pasajero	Buscar taxis cercanos	3	11
		Pedir taxi	5	
		Notificar a taxista solicitud de taxi	3	

Minuta de Sprint Planning

Sprint Nro.: 1

Duración del Sprint en días: 12

Objetivo del Sprint: Implementar las funcionalidades que utilizará el taxista para loguearse, administrar el estado de su servicio de taxi y ver la ubicación del pasajero.

Equipo Scrum:

- Casas, Gonzalo
- Crespo, Mickaela (Product Owner)
- Hernández, Daniel
- Hidalgo, Nicolás
- Martínez, Javier Alejandro (Scrum Master)

Capacidad del Equipo en Horas Ideales: 129

Definición de Hecho (Done)

Definición de Hecho (Done)	
<input type="checkbox"/>	Doble revisión de pares
<input type="checkbox"/>	Código Completo
<input type="checkbox"/>	Código cumpliendo guía de estilos
<input type="checkbox"/>	Código comentado
<input type="checkbox"/>	Código en el repositorio
<input type="checkbox"/>	Código inspeccionado
<input type="checkbox"/>	Probado
<input type="checkbox"/>	Prueba de unidad hecha
<input type="checkbox"/>	Prueba de integración hecha
<input type="checkbox"/>	Prueba de regresión hecha
<input type="checkbox"/>	Prueba de seguridad hecha
<input type="checkbox"/>	Plataforma probada
<input type="checkbox"/>	Cero defectos conocidos
<input type="checkbox"/>	Prueba de aceptación realizada

Sprint Backlog

User Stories	SP	Tareas	Horas ideales	Total de horas ideales por US
Loguear Taxista	2	Codificar la UI	8	27
		Codificar lógica de negocio	6	
		Crear esquema BD	4	
		Revisar Código	1	
		Automatizar pruebas	6	
		Ejecutar pruebas	2	
Ocupar taxi	2	Codificar la UI	4	13
		Codificar lógica de negocio	2	
		Revisar Código	1	
		Automatizar pruebas	4	
		Ejecutar pruebas	2	
Liberar taxi	2	Modificar la UI	2	8
		Modificar lógica de negocio	1	
		Revisar Código	1	
		Automatizar pruebas	2	
		Ejecutar pruebas	2	
Ver ubicación del pasajero	5	Codificar la UI	16	74
		Codificar lógica de negocio	10	
		Configurar librería para el mapa	10	
		Configurar consumo de API de ubicación con geoposicionamiento	6	
		Revisar Código	4	
		Automatizar pruebas	20	
		Ejecutar pruebas	8	
Total SP:	11	Total estimación en horas ideales:		122

De la totalidad de horas ideales disponibles como equipo (129h), solo se utilizan 122h. Esto implica que estarían sobrando 7h de acuerdo con la estimación.

Sin embargo, esto nos parece una decisión acertada, ya que el primer sprint es el que tiene la mayor incertidumbre de todos, y en el que el equipo recién se comienza a adaptar al ritmo de trabajo.