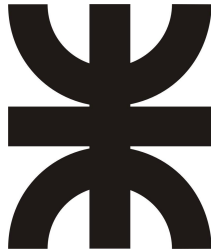


# **Universidad Tecnológica Nacional**

**Facultad Regional Córdoba**

**Ingeniería en Sistemas de Información**



**Cátedra: Ingeniería de Software**

**Trabajo Práctico N° 8**

**Curso: 4k1**

**GRUPO 7:**

- 78602 Somoza, Francisco Agustín.
- 78610 Caro, María Victoria.
- 82238 Manero, Joaquín
- 78581 Mingorance, Nicolás Manuel.
- 78871 Di Bella, Guillermo Ignacio.
- 78713 Verón, Federico Javier

**Docentes:**

- Boiero Rovera, Gerardo Javier
- Meles, Silvia Judith
- Ávila, Pilar (Ayudante)
- Ardiles, Micaela (Ayudante)

**Fecha de Presentación: 20/09/2022**

<b>Unidad:</b>	<b>Unidad Nro. 3: Gestión Ágil de Proyectos</b>
<b>Consigna:</b>	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).
<b>Objetivo:</b>	Que el estudiante sea capaz de simular una de las ceremonias de SCRUM, Sprint Planning, cuyo propósito es la definición del Sprint Backlog. Que comprenda la importancia de la planificación en el contexto de la gestión ágil de proyectos.
<b>Propósito:</b>	Aplicar los conceptos de Gestión Ágil de Proyectos Vivenciar el ambiente de Scrum simulando la ceremonia de planificación de un sprint.
<b>Entradas:</b>	Conceptos teóricos de SCRUM. Bibliografía referenciada sobre el tema. Definición de Hecho (DoD) para el equipo. Caso práctico de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis previamente desarrollado. Ejemplo de Minuta de Sprint Planning Ejemplo de Sprint Backlog
<b>Salida:</b>	Se evaluará que: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Presente el plan de release para la liberación de la primera versión del producto (MVP).</li> <li>● Describa todas las consideraciones de contexto</li> <li>● Presente la minuta de planificación del Sprint</li> <li>● El Sprint Backlog desagregando las user stories en tareas estimadas en horas ideales</li> <li>● Descripción de todas las consideraciones de contexto que considere necesarias para la comprensión de los entregables mencionados en los ítems anteriores.</li> </ul>
<b>Instrucciones:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En grupos trabajarán la consigna.</li> <li>● Tomarán el MVP definido para el producto de <b>Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis</b>, ya estimado</li> <li>● Definirán las condiciones de contexto necesarias para la planificación del release.</li> <li>● Definirán el Plan de Release indicando cuantos sprints serán necesarios y que user stories entregarán en cada uso y por consiguiente la duración del Plan de Release para la entrega de la versión del producto.</li> <li>● Definirá la minuta para el Sprint 1 y el Sprint Backlog</li> </ul>
<b>Observaciones:</b>	Debe referenciar la Bibliografía consultada.

## Plan de Release

- **Cantidad de Sprints:**
- Se van a hacer 3 sprints de 2 semanas cada uno.
- **User stories por Sprint:**
- Para la planificación de los Sprints se tuvo en cuenta la priorización de las mismas por parte del PO, resultando:

Sprint N°	Historias Incluidas en Sprint	Peso (Fibonacci)
1	Loguear Taxista	2
	Ocupar Taxi	2
	Liberar Taxi	2
2	Buscar Taxis Cercanos	5
	Pedir Taxi	5
3	Ver Ubicación del Pasajero	3
	Notificar a Taxista y a Central pedido de Taxi	3

### Aclaración 1:

Para el primer sprint se tuvieron en cuenta las user stories que el grupo consideró de menor estimación, dado que decidimos que para este primer sprint es esencial que el grupo se conozca a sí mismo trabajando y poder obtener una retroalimentación de forma rápida. Una vez que el grupo se conoce y es consciente de la capacidad de trabajo de cada integrante se encuentra más preparado para realizar user stories de mayor estimación.

### Aclaración 2:

Como equipo, se hizo una re-estimación en el peso de la user story "Buscar Taxis Cercanos", actualizando su peso de 3 a 5 y, se bajó el peso de la user "Ver ubicación del pasajero" de un 5 a un 3. Esto se hizo para mantener la consistencia del trabajo durante las estimaciones.

- **Consideraciones del contexto:** El equipo cuenta con experiencia en desarrollo web y solo se deberá investigar la adaptación a mobile. Por otro lado, los tiempos de desarrollo de cada integrante que se verán a continuación se ven condicionados por el cursado académico, trabajos y demás actividades personales de cada uno
- **Duración del release:** Dado que asignamos un tiempo de 2 semanas para cada sprint la duración completa del release será 6 semanas.

# Minuta para Sprint Planning

## Sprint Nro. 1

**Duración del Sprint en días:** 14 días.

### Objetivo del Sprint:

Este primer sprint nos permitirá realizar las pruebas de usuario correspondientes a Loguear taxista, Ocupar taxi y Liberar taxi. También se busca conocer cómo trabaja cada integrante del grupo y comenzar con la creación de un esquema de BD y repositorios el cual se mantendrá y evolucionará durante el desarrollo de los siguientes sprints.

### Equipo Scrum:

- Somoza, Francisco Agustín.
- Caro, María Victoria.
- Manero, Joaquín
- Mingorance, Nicolás Manuel.
- Di Bella, Guillermo Ignacio. (Scrum Master)
- Verón, Federico Javier

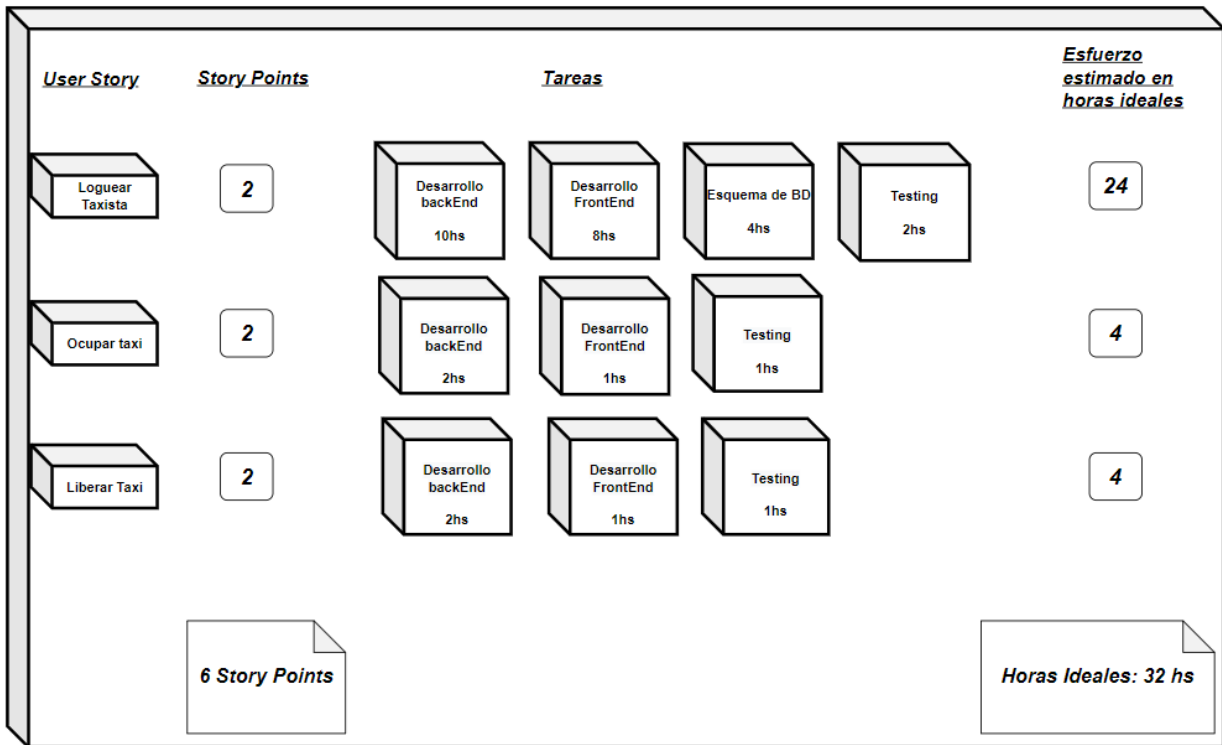
### Capacidad del equipo en horas ideales:

Persona	Días Disponible	Días Scrum	Horas/Día	Hs de Esfuerzo
Victoria Caro	6	2	2 - 3	8 - 12
Ignacio Di Bella	6	2	2 - 3	9 - 12
Nicolás Mingorance	11	2	3 - 4	27 - 36
Franciso Somoza	7	2	1 - 2	5 - 10
Joaquín Manero	9	2	3 - 4	21 - 28
Federico Veron	7	2	1 - 2	5 - 10
			<b>Total</b>	<b>74 - 108</b>

Definición de hecho para el equipo:

- Código completo
  - ✓ Código en repositorio.
  - ✓ Código testeado.
  - ✓ Código refactorizado.
  - ✓ Código documentado.
- Probado
  - ✓ Se realizaron todas las pruebas de aceptación.
  - ✓ Lenguaje probado.
- Cero defectos qué conozcamos

## Sprint Backlog



### Aclaración:

Debido a qué se tratan de interfaces simples y no representan dificultad sino más bien tiempo, decidimos no enfatizar de forma detallada en cada sub tarea qué se llevaría a cabo en cada una ya que muchas de estas tareas no llegan a demorar ni una hora en su desarrollo y se las estimó en forma conjunta.

Esto último debido a qué estas user stories no implican el agregado de componentes especiales y pueden ser resueltas con el mismo lenguaje de programación que se escoja.

