

UNIVERSIDAD DE GRANADA

E.T.S. DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA
Y DE
TELECOMUNICACIÓN

Metodologías de Desarrollo Ágil

Práctica 3: Plan de entregas del producto. Product Backlog.

Curso 2016-2017

Integrantes del proyecto:

Antonio José Jiménez Linares

Pablo Lara Padilla

José Conejero Calvo-Flores

Manuel Jiménez Molina

Yuri Alencar De Miranda

Fecha: 21/11/2016

1. Breve descripción del alcance del sistema

El proyecto “**Ocium**” consiste en la implementación de una aplicación móvil para ver puntos de ocio de las ciudades, anuncios de eventos y búsqueda de información de los mismos. De este modo los usuarios podrán ver diferentes lugares a los que acudir en su ciudad.

Por otra parte, tendremos un sitio web implementado para que aquellos que realicen eventos u cualquier otro tipo de ocio, puedan gestionar dicha información para que los usuarios de la aplicación la vean y se informen de los puntos de ocio. Así mismo, el administrador del sitio web se encargará de la gestión de contenido de los empresarios, usuarios e incluso la gestión de cuentas.

Algunos de los objetivos más importantes que deberá tener la aplicación móvil:

- Permitir a los usuarios ver los eventos que ocurrirán o ocurrieron en una ciudad.
- Obtener información detallada de cada evento para que los usuarios se informen.
- Realizar búsquedas de eventos según filtros (gusto, cercanía).
- Permitir que usuarios puedan seguir usuarios y locales para recibir notificaciones acerca de ellos.

Algunos de los objetivos más importantes que deberá tener el sitio web:

- Permitir a los empresarios administrar sus locales o eventos, permitiéndoles cambios, creación y eliminación de ellos.
- Permitir a los administradores gestionar las cuentas de empresarios y usuarios así como su contenido con el objetivo de que la información que creen sea correcta.
- Permitir al administrador modificar contenidos que no tienen que ver con empresarios y usuarios, pero que será visible en la aplicación.

2. Listado inicial de HU

Ident.	Título	Estim.	Prio.
HU.1	Cualquier tipo de usuario puede identificarse en la aplicación.	4.5	Alta
HU.2	Cualquier persona puede registrarse en el sistema desde la aplicación para poder usarlo.	4.5	Alta
HU.3	Un empresario puede identificarse en la web.	4.5	Alta
HU.4	Un empresario identificado en la web puede crear un evento	7.5	Alta
HU.5	Un empresario identificado en la web puede modificar un evento creado anteriormente.	7	Alta
HU.6	Un empresario identificado en la web puede eliminar un evento creado anteriormente.	1.25	Alta
HU.7	Un empresario identificado en la web puede registrar un local	7	Alta

	desde la web.		
HU.9	El administrador identificado en la web puede eliminar una cuenta del sistema.	3	Alta
HU.10	El administrador identificado en la web puede meter publicidad en el sistema.	7.5	Baja
HU.11	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar eventos en su ciudad	7	Baja
HU.12	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar eventos por proximidad	7	Baja
HU.13	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar eventos por gustos	7	Baja
HU.14	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede finalizar la sesión	1.5	Media
HU.15	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede buscar locales por gustos.	7	Baja
HU.16	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede escribir una opinión sobre un local.	3.5	Media
HU.17	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede añadir gustos	7	Media
HU.18	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede seguir a un local	3.5	Media
HU.19	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede dar "Me gusta" a un comentario	1.25	Baja
HU.20	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede recibir notificaciones de un local al que sigue.	3.5	Baja
HU.21	Cualquier tipo de usuario en la aplicación puede recibir notificaciones de un evento al cual va a asistir.	3.5	Baja
HU.22	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede indicar que va a asistir a un evento concreto	3.5	Baja
HU.23	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede modificar su opinión sobre un local	3.5	Baja
HU.24	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede escribir una opinión sobre un evento	7	Baja
HU.25	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede modificar su opinión sobre un evento	3.5	Baja

HU.26	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede modificar sus datos de privacidad y personales.	7	Baja
HU.27	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede seguir a otro usuario	3.5	Muy baja
HU.28	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede querer que le aparezcan en un muro los eventos a los que van a asistir sus amigos.	3.5	Muy baja
HU.29	El administrador identificado en la web puede modificar el contenido de la web.	7	Media
HU.30	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede mandar un mensaje a otro usuario.	7	Baja
HU.32	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede ver los datos de un evento concreto.	3.5	Media
HU.33	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede ver los datos de un local concreto.	3.5	Media
Estimación total		141.5	

2.1. Historias divididas en varias

2.2. Historias eliminadas

2.3. Historias añadidas

2.4. Historias modificadas

3. Cálculo de la velocidad del equipo

Partimos de un equipo de desarrollo formado por 5 programadores que van a dedicar el 100% de su trabajo al proyecto.

La duración de cada una de las iteraciones que vamos a realizar en el proyecto van a ser de 2 semanas. La estimación realizada del esfuerzo de cada una de las historias de usuario se ha expresado en días ideales de programación. En nuestro entorno de trabajo estimamos que un día ideal de programación se va a corresponder con 2 a 3 días reales de trabajo.

La **velocidad** del equipo de desarrollo medido en puntos de historia es:

- 5 programadores * 10 días reales = 50 días reales por iteración -> 17 a 25 PH por iteración.

Se ha decidido usar 21 **Puntos de historia** como la velocidad estimada del equipo.

4. Descripción de las entregas

Esfuerzo total del proyecto = 141.5

Velocidad del equipo = 21 PH (por iteración)

Se ha llegado a la conclusión de que se podrán hacer 4 entregas. Las tres primeras de 2 iteraciones y la última de una única iteración.

Entrega	Objetivo	Fecha de Entrega						
1	Tener una aplicación en la que se pueda registrar usuarios, loguearse y crear y modificar eventos.	23 de diciembre de 2016						
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo</th></tr><tr><td>1</td><td>Tener toda la parte de registro de empresarios y de locales, el logueo de usuarios por la aplicación y de empresarios vía web y aplicación.</td></tr><tr><td>2</td><td>Tener las funcionalidades web de gestión de eventos (creación, modificación y eliminación).</td></tr></table>	Iteración	Objetivo	1	Tener toda la parte de registro de empresarios y de locales, el logueo de usuarios por la aplicación y de empresarios vía web y aplicación.	2	Tener las funcionalidades web de gestión de eventos (creación, modificación y eliminación).	
Iteración	Objetivo							
1	Tener toda la parte de registro de empresarios y de locales, el logueo de usuarios por la aplicación y de empresarios vía web y aplicación.							
2	Tener las funcionalidades web de gestión de eventos (creación, modificación y eliminación).							
2	Tener una aplicación en la que los usuarios puedan buscar locales y eventos en su ciudad.	25 de enero de 2017						
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo</th></tr><tr><td>1</td><td>Añadir la funcionalidad en la web del administrador del sistema.</td></tr><tr><td>2</td><td>Añadir la funcionalidad en la aplicación de poder buscar locales y eventos por tu ciudad.</td></tr></table>	Iteración	Objetivo	1	Añadir la funcionalidad en la web del administrador del sistema.	2	Añadir la funcionalidad en la aplicación de poder buscar locales y eventos por tu ciudad.	
Iteración	Objetivo							
1	Añadir la funcionalidad en la web del administrador del sistema.							
2	Añadir la funcionalidad en la aplicación de poder buscar locales y eventos por tu ciudad.							
3	Añadir en la aplicación la funcionalidad de seguir locales, de relacionar gustos	24 de febrero de 2017						
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo</th></tr></table>	Iteración	Objetivo					
Iteración	Objetivo							

	1	Añadir en la aplicación la búsqueda de locales y eventos por proximidad y por gustos.	
	2	Añadir la posibilidad de seguir locales y de disponer en la interfaz de la aplicación de un muro.	
4	Añadir en la interfaz de administrador de la web la funcionalidad de añadir publicidad y el sistema de seguimiento y notificaciones.		28 de marzo de 2016
	Iteración	Objetivo	
	1	Añadir en la aplicación la funcionalidad para poder seguir a otros usuarios, el sistema de mensajes, y le poder incluir publicidad en la interfaz web del administrador.	

5. Lista inicial del producto (Product Backlog)

La lista de Historias para empezar el desarrollo:

Ident.	Historias de usuario	Estimación	Iter.	Entrega
HU.1	Cualquier tipo de usuario puede identificarse en la aplicación.	4,5	1	1
HU.2	Cualquier persona puede registrarse en el sistema desde la aplicación para poder usarlo.	4,5	1	1
HU.3	Un empresario puede identificarse en la web.	4,5	1	1
HU.7	Un empresario identificado en la web puede registrar un local desde la web.	6	1	1
HU.9	El administrador identificado en la web puede eliminar una cuenta del sistema.	3	1	1

6. Tarjetas de las HU (Primera iteración)

Incluimos una descripción completa de las historias de usuario que se van a desarrollar en esta iteración, criterios de aceptación de cada una e información obtenida mediante entrevistas con el cliente.

Identificador: HU.1		Identificarse en la aplicación	
Descripción: introducción de los datos de acceso, correo y contraseña para poder usar la la aplicación.			
Estimación: 4,5		Prioridad: Alta	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• No existe usuario y contraseña: nos equivocamos introduciendo el nombre de usuario(correo) y nos informa de un error, el nombre de usuario o contraseña no existen.• Contraseña errónea: la contraseña no se corresponde con el nombre de usuario introducido.			
Observaciones: Muestra un mensaje indicando el error y habrá que volver a introducir los datos.			

Identificador: HU.2		Registrarse en el sistema	
Descripción: registrarse en la aplicación para así poder convertirse en usuario de la aplicación.			
Estimación: 4,5		Prioridad: Alta	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Nombre de usuario ya existente: el usuario introducido ya está registrado en el sistema.• Nombre de usuario no cumple requisitos mínimos: el nombre introducido no cumple los requisitos mínimos (número de caracteres mínimos, uso de dígitos,etc.).• Contraseña no cumple requisitos mínimos: la contraseña no cumple los requisitos mínimos (longitud mínima, uso de mayúsculas y minúsculas, etc.).• Faltan campos por rellenar: faltan campos en el formulario de registro por rellenar, como podrían ser, nombre de usuario, contraseña, apellidos, etc.			

Observaciones: Muestra un mensaje de error indicando qué campos están mal rellenos.

Identificador: HU.3	Identificarse en la web	
Descripción: solo dos tipos de usuarios pueden identificarse en la web, el administrador y los empresarios para gestionar eventos, añadir locales,etc.		
Estimación: 4,5	Prioridad: Alta	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• No existe usuario y contraseña: nos equivocamos introduciendo el nombre de usuario(correo) y nos informa de un error, el nombre de usuario o contraseña no existen.• Contraseña errónea: la contraseña no se corresponde con el nombre de usuario introducido.		
Observaciones:		

Identificador: HU.7	Registrar local	
Descripción: una entidad puede registrarse en la aplicación como empresa, obteniendo funcionalidad extra respecto a los usuarios normales.		
Estimación: 6	Prioridad: Alta	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Nombre de usuario ya existente: el usuario introducido ya está registrado en el sistema.• Nombre de usuario no cumple requisitos mínimos: El nombre introducido no cumple los requisitos mínimos (número de caracteres mínimos, uso de dígitos,etc.)• Contraseña no cumple requisitos mínimos: la contraseña no cumple los requisitos mínimos (longitud mínima, uso de mayúsculas y minúsculas, etc.).• Faltan campos por rellenar: faltan campos obligatorios en el formulario de registro por rellenar.		
Observaciones: para que un usuario sea considerado una entidad debe disponer de un número CIF.		

Identificador: HU.9	Eliminar cuenta del sistema
----------------------------	-----------------------------

Descripción: El administrador identificado en la web puede eliminar una cuenta del sistema.

Estimación: 3

Prioridad: Alta

Entrega: 1

Pruebas de aceptación:

- Si la cuenta logeada no es del rol administrador, no se permitirá que tenga la opción de eliminar cuentas.
- Al borrar cuentas de usuarios o empresarios, el sistema crea un mensaje con destinatario el de la cuenta borrada y como asunto "cuenta eliminada de Ocium" y cuyo contenido deberá rellenar el administrador.
- El contenido del mensaje para quien le fue borrada la cuenta no podrá ser vacío.
- Si un administrador borra la cuenta de un empresario, el sistema informará de los eventos asociados a ese empresario que deberá borrar.
- Si el administrador elimina una cuenta de usuario, el sistema automáticamente elimina toda la información asociada y sus relaciones con los eventos y otros usuarios.
- Si el administrador va a borrar la cuenta del sistema que no existe, el sistema informa de dicho error y no muestra ninguna cuenta.

Observaciones: