



---

Universidad Tecnológica Nacional  
Facultad Regional Córdoba  
Ingeniería en Sistemas de información

## **Cátedra: Ingeniería de Software**

### **Trabajo Práctico:**

### **“SCRUM – Release and Sprint Planning – Planificación de Release y de Sprint”**

**Curso: 4K2**

**Grupo n°: 9**

- 74973      Isaías Avalor Borgiani
- 77629      Francisco Maurino
- 77020      Rodrigo Díaz Mac William
- 64797      Mariana Fagandini

### **Docentes:**

- Adjunto:      Meles, Silvia Judith
- JTP:      Massano, María Cecilia
- Ayudante 1ro:      Robles, Joaquín Leonel

# Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Enunciado</b>	<b>3</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>5</b>

# Enunciado

Unidad:	Unidad Nro. 3: Gestión Ágil de Proyectos
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).
Objetivo:	<p>Que el estudiante sea capaz de simular una de las ceremonias de SCRUM, Sprint Planning, cuyo propósito es la definición del Sprint Backlog.</p> <p>Que comprenda la importancia de la planificación en el contexto de la gestión ágil de proyectos.</p>
Propósito:	<p>Aplicar los conceptos de Gestión Ágil de Proyectos</p> <p>Vivenciar el ambiente de Scrum simulando la ceremonia de planificación de un sprint.</p>
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conceptos teóricos de SCRUM. Bibliografía referenciada sobre el tema.</li><li>- Definición de Hecho (DoD) para el equipo.</li><li>- Caso práctico de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis previamente desarrollado.</li><li>- Ejemplo de Minuta de Sprint Planning</li><li>- Ejemplo de Sprint Backlog</li></ul>
Salida:	<p>Se evaluará que:</p> <ul style="list-style-type: none"><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>
Instrucciones:	<p>En grupos trabajarán la consigna.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Analizarán las user stories identificadas para el producto de Taxi Mobile.</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 uno y por</li></ul>

	<p>consiguiente la duración del Plan de Release para la entrega de la versión del producto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego tomarán el primer sprint definido en el Plan de Release y las user stories asignadas a ese primer Sprint para realizar la planificación del Sprint.</li> <li>- Para ello deberán: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir las condiciones de contexto del equipo Scrum necesarias para la planificación del sprint.</li> <li>- Crearán la minuta de Sprint Planning y el Sprint Backlog</li> <li>- Subirán en el aula virtual en la sección indicada por el docente los entregables generados.</li> </ul> </li> </ul>
Observaciones:	Debe referenciar la Bibliografía consultada.

## Desarrollo

### Condiciones de contexto para release:

- Los sprints tendrán una duración de 2 semanas (14 días)
- El equipo trabajara de Lunes a Viernes (10 días laborales por sprint)
- Las ceremonias a tener en cuenta son (insumen aproximadamente 46 hs por sprint):
  - Sprint Planning al inicio de cada sprint con duración aproximada 4 hs
  - Daily Meeting 15 min/dia
  - Sprint Review 3 hs finalizando el sprint
  - Sprint Retrospective 2 hs al terminar el sprint

### Plan de release:

**Cantidad de sprints:** 2 (Sin tener en cuenta un sprint 0, que es toda la configuración de entornos de desarrollo, y organización interno de Equipo)

**Tiempo de entrega:** 1 mes

**US asignadas a cada sprint** (se prioriza la mayor cant de US del MVP para el primer sprint (5 de las 7)) :

Sprint 1
Loguear pasajero
Loguear taxista
Ver ubicación del pasajero
Pedir taxi
Ocupar Taxi
Liberar Taxi
Sprint 2
Notificar a taxista y a central pedido de taxi
Buscar taxis cercanos
Marcar taxi como fuera de servicio
Ver mapa de taxis
Registrar Central de Taxi

# Minuta para Sprint Planning

**Sprint número:** 1

**Duración del Sprint en cantidad de días:** 14 días(2 semanas)

**Objetivo del Sprint:** Realizar la entrega e incremento de funcionalidad al cliente, en el siguiente release enmarcado en el Sprint número 1. Incluye los siguientes ítems desarrollados: Loguear pasajero, loguear taxista, Visualizar la ubicación del Pasajero, Solicitar/Pedir taxi y ocupar y Liberar el mismo.

## Equipo Scrum:

- Avelle Borgiani Isaías
- Díaz Mac William Rodrigo
- Fagandini Mariana
- Maurino Francisco

**Capacidad del Equipo en horas Ideales:** 160 horas ideales

Sprint Backlog (Sprint 1)							
User Story	Story points	Tareas					Suma
<b>Loguear pasajero</b>	2	Realizar análisis y creación de prototipos de Login de Pasajero Hs = 3	Desarrollar Login de Pasajero Hs = 6	Integrar login con APi de Facebook Hs = 2	Testear login de Pasajero Hs = 3	Debuggear y solucionar posibles fallos. Hs = 3	17
<b>Loguear Taxista</b>	2	Realizar análisis y creación de prototipos de Login de Taxista Hs = 3	Desarrollar Login de Taxista Hs = 5	Testear login de Taxi Hs = 3	Debuggear y solucionar posibles fallos. Hs = 3		14
<b>Ver ubicación del pasajero</b>	5	Solicitar API Keys correspondientes Hs = 4	Integrar módulos de geolocalización en Backend. Hs = 4	Desarrollar UI, validaciones y conectar con backend. Hs = 8	Testear Ver ubicación del pasajero. Hs = 4	Debuggear y solucionar posibles fallos. Hs = 4	24
<b>Pedir taxi</b>	5	Desarrollar funcionalidad Pedir Taxi Hs = 8	Desarrollar interfaz de Solicitud de taxi y prototipos Hs = 10	Testear Pedir taxi Hs = 5	Debuggear y solucionar posibles fallos. Hs = 4		27

<b>Ocupar Taxi</b>	2	Desarrollar interfaces y prototipos Hs = 3	Testear Ocupar taxi Hs = 4	Debuggear y solucionar posibles fallos. Hs = 4			11
<b>Liberar taxi</b>	2	Desarrollar interfaces y prototipos Hs = 3	Testear Liberar taxi Hs = 4	Debuggear y solucionar posibles fallos. Hs = 4			11
<b>Total de Hs</b>	18						104

### ***Condiciones de contexto para el sprint***

- Los 4 miembros del equipo disponen de 4 hs diarias para el proyecto.
- Dentro de la capacidad del equipo se debe tener en cuenta las ceremonias de Scrum definidas en las condiciones de release (46 horas) y un extra de 10 hs aproximadas por cualquier eventualidad.
  - Uno de los miembros posee experiencia trabajando en desarrollo
  - Dos de los miembros poseen experiencia trabajando con SCRUM

### ***Definición de Hecho(DONE)***

<input type="checkbox"/> Revisión del diseño
<input type="checkbox"/> Código terminado <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Código refactorizado</li> <li><input type="checkbox"/> Código en formato estándar</li> <li><input type="checkbox"/> Código comentado y documentado</li> <li><input type="checkbox"/> Código en el repositorio</li> <li><input type="checkbox"/> Código inspeccionado</li> </ul>
<input type="checkbox"/> Documentación para el usuario actualizada
<input type="checkbox"/> Pruebas finalizadas <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pruebas unitarias superadas.</li> <li><input type="checkbox"/> Pruebas de integración superadas</li> <li><input type="checkbox"/> Pruebas sobre la plataforma superadas</li> </ul>
<input type="checkbox"/> Código libre de defectos conocidos
<input type="checkbox"/> Pruebas de aceptación superadas

### ***Bibliografía consultada***

- Guía de Enunciados TP evaluables 2020 2do Cuatrimestre