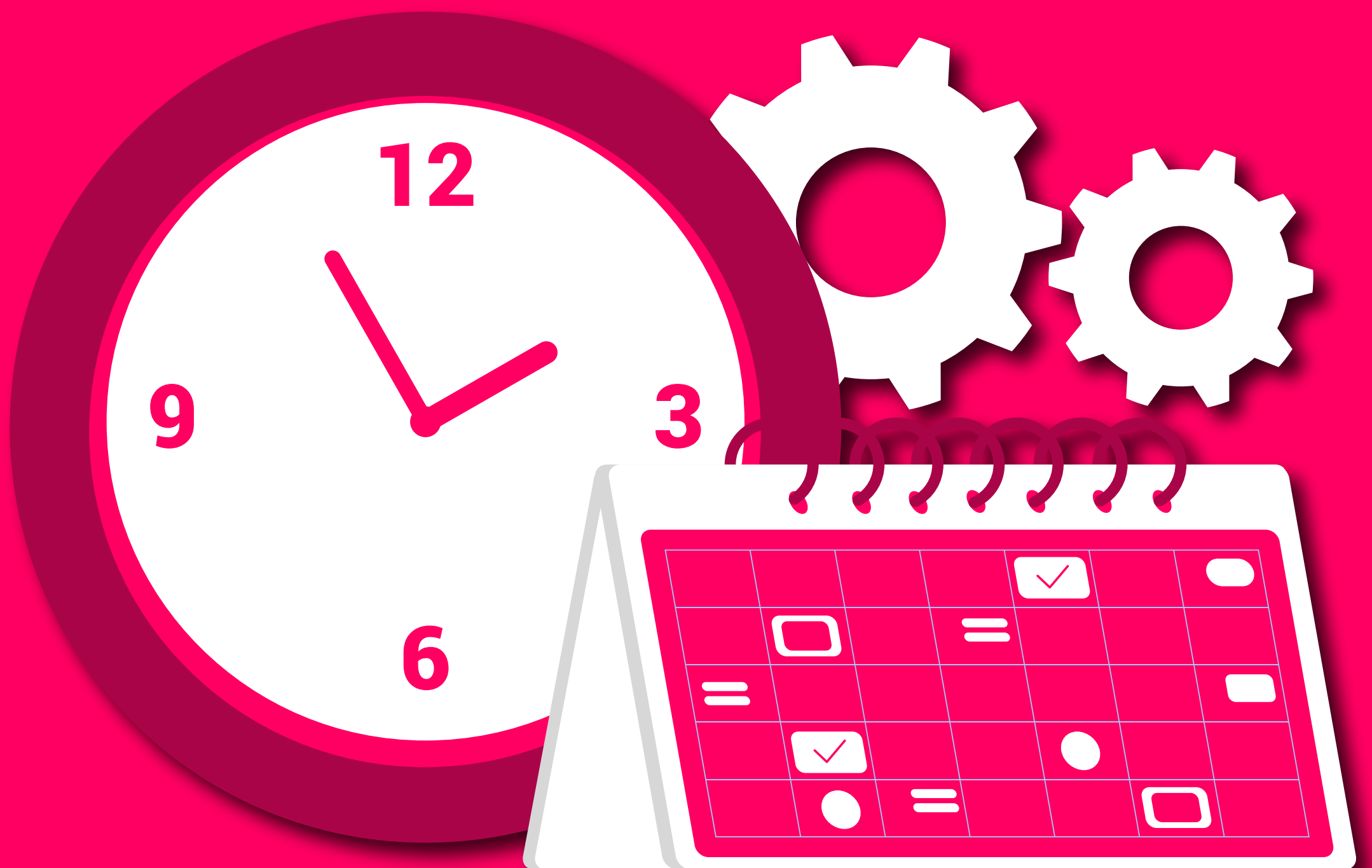




El futuro digital
es de todos

MinTIC



Guía - Planeación del Primer Sprint



Universidad de Caldas

Objetivos

Revisar el alcance del primer sprint y definir la estrategia de trabajo.

Elaborar un tablero Kanban con las tareas propuestas, que sirva para el seguimiento del trabajo.



Por ser el primer ejercicio de planeación realizado, en esta oportunidad se darán pautas concretas para la definición de tareas, pero para los siguientes sprints se tendrá más autonomía en la planeación. También por ser el primer sprint se tendrán menos tareas que lo normal, y algunas que tienen que ver con el siguiente sprint (para ir sentando las bases de este).

Pasos

1

El equipo en pleno debe reunirse el lunes para realizar la planeación del primer sprint.

2

Se revisa la meta del primer sprint, la cual está definida en el enunciado del proyecto, para que todo el equipo tenga claro el objetivo de la semana.

3

El administrador de la configuración crea un Tablero Kanban básico en GitHub, con el nombre resumido del proyecto y del equipo (por ejemplo: Telemedicina-losAses).
Se adicionan como integrantes a todos los miembros del equipo.

4

Todos verifican que puedan ingresar al Tablero.

5

El líder crea la siguiente tarjeta, que corresponde a una tarea que deben hacer en conjunto todos los integrantes (se debe convertir en issue y asignar a todos como responsables de esa tarea):
“Crear el modelo de entidades”.

6

Cada uno de los integrantes creará las tarjetas con las tareas que le corresponden (convirtiéndolas en issues) y se asignará a sí mismo como responsable. Las tareas son:

- Líder: Implementar clases asignadas – Elaborar informe de seguimiento – Explorar herramienta para prototipos de UI (<https://whimsical.com/>).
- Diseñador de software: Definir lineamientos para el código (estándares del equipo) -Integrar clases – Generar migraciones.
- Diseñador de UI: Definir lineamientos para el diseño de la UI (estilo) – Implementar clases asignadas – Explorar herramientas para prototipos de UI (<https://www.lucidchart.com/pages/>).
- Tester: Hacer listado de pruebas básicas para el siguiente sprint – Implementar clases asignadas – Verificar la conexión y generación de tablas.
- Administrador de la configuración: Definir lineamientos para nombrar y organizar documentos en el drive compartido – Implementar clases asignadas – Verificar la conexión y generación de tablas.

7

Todos revisan que se tengan todas las tareas en la columna “To-Do”, con su correspondiente responsable. Se pueden hacer ajustes en las tareas si todo el grupo está de acuerdo y se conserva un balance en las actividades de cada uno.

8

Se selecciona la tarea “Crear el modelo de entidades” (que será la primera del sprint) y se pasa a la columna “In Progress”.

9

El líder toma un pantallazo (o pantallazos) del tablero, como evidencia de la planeación del sprint, junto con las observaciones pertinentes, y lo guarda en el informe – que es un documento que debe estar en la carpeta compartida del equipo. Se usa el **Formato de Informe de Seguimiento**.

Dinámica de trabajo

La dinámica de trabajo propuesta para la semana es la siguiente:

Lunes: reunión de planeación.

Martes: elaborar el modelo de entidades y dividirse la implementación de las clases. Es una actividad en la que todos deben participar (puede ser en una reunión sincrónica o de manera asincrónica usando una herramienta colaborativa).

Miércoles: Hacer la implementación de la clase o clases que le correspondieron a cada uno y enviarlas al diseñador de software.

Jueves: El diseñador integra las clases y genera las migraciones. Las publica en el drive compartido.

Viernes: Con los datos publicados en el drive compartido, el tester y el administrador de la configuración verifican que funcione la conexión y se creen las tablas.

Cada día el líder va recopilando las evidencias del seguimiento en el informe (pantallazo del tablero y observaciones) y el viernes o sábado lo publica en Moodle.

Los días que no se tenga una actividad concreta de las anteriores, cada uno debe estar trabajando en la actividad propuesta (que les servirá de base para los siguientes sprints): El líder y el diseñador de UI explorarán cada uno una herramienta para mockups, el tester elaborará un listado de pruebas y el administrador de la configuración, el diseñador de software y el diseñador de UI definirán lineamientos para los documentos, el código y la interfaz del sitio web, respectivamente.



Universidad de Caldas