

SCRUM-Planificación de

Sprint y Release

Curso: 4K3

Profesores:

- Ing. Laura Covaro
- Ing. Cecilia Massano
- Ing. Georgina González

Grupo: 7

Integrantes:

- Glavas, Delfina Brenda - 89335
- Tommasi, Stefano - 86169
- Pontelli, Matteo - 87851
- Porta, Valentín - 89806
- Del Boca, Facundo - 91258
- Donato, Nicolás - 89863

Release Planning

Consideraciones de contexto:

Se cuenta con un equipo de 6 estudiantes, donde cada uno cuenta con unas 4-5 horas lineales por día. Además cada integrante del equipo tiene los conocimientos basicos para poder llevar a cabo el desarrollo web y mobile de un producto del software.

Al ser estudiantes de Ingeniería de Sistemas y teniendo en cuenta que el desarrollo del producto se hará en los meses de Octubre y Noviembre, las horas lineales de cada integrante se verán afectadas por la entrega de Trabajos Prácticos y la fecha de Parciales de las distintas materias.

Además, una de nuestras integrantes trabaja por lo que se consideró menos horas en su caso. Distribuyéndolas a los demás integrantes que sí pueden cubrir esos horarios.

El equipo no trabajará los fines de semana, pero seguirá operando durante los feriados. Por lo que las actividades del proyecto continuarán el 11 de octubre y el 18 de noviembre.

Ceremonias SCRUM

- Diaria: 15 minutos (2 horas y media por Sprint)
- Planning: 2 horas
- Review: 1 hora y media
- Retrospectiva: 1 hora y media
- Sprint: 2 semanas

Total de tiempo en Ceremonias: 7 horas

Capacidad de horas en el equipo

Considerando que el Sprint solo son los días hábiles de las 2 semanas

Miembro	Días del Sprint Disponibles	Horas lineales p/día	Horas de esfuerzo por Sprint
Stefano Tommasi	9	5	45

Delfina Glavas	10	3.5	35
Matteo Pontelli	10	4	40
Facundo del Boca	10	4	40
Valentin Porta	10	4.5	45
Nicolas Donato	9	5	45
Total			250

Si al total de horas de esfuerzo le restamos el tiempo usado en las Ceremonias SCRUM por cada uno de los integrantes, el nuevo total de horas de esfuerzo por Sprint será de 208 horas.

Release Planning

Duración del Release

Teniendo en cuenta la velocidad y tiempos del equipo, el release que conforma lo que es el MVP del producto "Taxi Mobile", se producirá a lo largo de 3 sprints de 2 semanas cada uno, por lo cual tendrá una duración total de un mes y medio.

User Stories que forman parte del MVP

- Loguear Taxista
- Ocupar Taxi
- Liberar taxi
- Ver ubicación del pasajero
- Buscar taxis cercanos
- Pedir taxi
- Notificar a taxista solicitud de taxi

Planificación del Release

El plan quedará de la siguiente manera:

Sprint	Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3
User Stories	<ul style="list-style-type: none">• Loguear Taxista• Pedir Taxi	<ul style="list-style-type: none">• Notificar a taxista solicitud• Ocupar Taxi• Liberar Taxi	<ul style="list-style-type: none">• Ver ubicación del pasajero• Buscar taxis cercanos
Cantidad de Story Points	7	7	8
Fecha Inicio Sprint	11/10/2024	25/10/2024	8/11/2024

Sprint Planning

Minuta de planificación del Sprint 1

Minuta para Sprint Planning
<p>Sprint Nro: 1</p> <p>Duración del Sprint: 10 Días</p> <p>Objetivo del Sprint: Implementar en el producto las funcionalidades que puedan permitir a un taxista iniciar sesión en la aplicación, y a un pasajero, la opción de pedir un taxi a través de un mapa con geoposicionamiento.</p> <p>Equipo Scrum</p> <ul style="list-style-type: none">- Glavas, Delfina- Tommasi, Stefano- Pontelli, Matteo- Porta, Valentin- Del Boca, Facundo- Donato, Nicolas <p>Capacidad del Equipo en Horas Ideales: 250 horas ideales. 208 horas ideales si no contamos las Ceremonias SCRUM</p>

Definition of Done (DoD)

- Diseño revisado por el equipo
- Código Completo
 - Código Refactorizado
 - Código con Formato Estándar
 - Código backend deployed en el servidor
 - Código Comentado
 - Código en la rama "main" del Repositorio
 - Código inspeccionado
- Documentación de usuarios actualizada
- Probado
 - Prueba de unidad hecha
 - Prueba de integración hecha
 - Prueba de regresión hecha
 - Pruebas unitarias realizadas
 - Pruebas de seguridad realizadas
 - Plataformas Web, Android e IOS probadas.
 - Lenguaje Probado
- Cero defectos conocidos
- Prueba de Aceptación realizada

Sprint Backlog

<div>2</div> <div>Loguear Taxista</div>	<div> <div>Diseñar UI 10 hs</div> <div>Codificar UI 15 hs</div> <div>Codificar Backend 15 hs</div> <div>Resolver incertidumbres API Facebook 8hs</div> <div>Implementacion con API Facebook 8hs</div> <div>Codificar Front-End 10hs</div> <div>Diseñar Casos de Prueba 8 hs</div> <div>Codificar Casos de Prueba 10 hs</div> <div>Generar Documentacion 5 hs</div> </div>	94 horas Ideales
<div>5</div> <div>Pedir Taxi</div>	<div> <div>Diseñar UI 10 hs</div> <div>Codificar UI 15 hs</div> <div>Codificar Backend 18 hs</div> <div>Resolver incertidumbres de generación de mapas 4hs</div> <div>Resolver incertidumbre con sistema de geoposicionamiento 4hs</div> <div>Implementar integracion con sistema de Geoposicionamiento 10 hs</div> <div>Implementar visualización de Mapa 10 hs</div> <div>Codificar Front-End 14 hs</div> <div>Diseñar Casos de Prueba 5 hs</div> <div>Realizar Casos de Prueba 6 hs</div> <div>Diseñar pruebas unitarias 5 hs</div> <div>Codificar pruebas unitarias 8hs</div> <div>Generar Documentacion 5 hs</div> </div>	114 horas Ideales
7 Story Points		208 horas Ideales

Bibliografía

- Agile Estimating and Planning - Mike Cohn
- [Guía de Scrum](#)