



Ingeniería en Sistemas de Información

Ingeniería de Software

Trabajo Práctico N°8: SCRUM

Release and Sprint Planning – Planificación de Release y de Sprint

Curso: 4K3

Integrantes:

Martina Haliska	88304
Leandro Gor	85920
Francisco Savala	86146
Rocio Torti	86576
Matias Autelli Gonzalez	75822
Agusto Portela	75495

Consignas

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	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.
Propósito	Aplicar los conceptos de Gestión Ágil de Proyectos. Vivenciar el ambiente de Scrum simulando la ceremonia de planificación de un sprint.
Entradas	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.
Salida	Se evaluará que: <ul style="list-style-type: none"> ● Presente el plan de release para la liberación de la primera versión del producto (MVP). ● Describa todas las consideraciones de contexto. ● Presente la minuta de planificación del Sprint. ● El Sprint Backlog desagregando las user stories en tareas estimadas en horas ideales. ● Descripción de todas las consideraciones de contexto que considere necesarias para la comprensión de los entregables mencionados en los ítems anteriores.
Instrucciones	Se evaluará que: <ul style="list-style-type: none"> ● Presente el plan de release para la liberación de la primera versión del producto (MVP). ● Describa todas las consideraciones de contexto. ● Presente la minuta de planificación del Sprint.

	<ul style="list-style-type: none">• El Sprint Backlog desagregando las user stories en tareas estimadas en horas ideales.• Descripción de todas las consideraciones de contexto que considere necesarias para la comprensión de los entregables mencionados en los ítems anteriores.
Observaciones	Debe referenciar la Bibliografía consultada.

Desarrollo**Inicio de Planning:**

Para conocer una aproximación de la velocidad de implementación de las user stories, tomamos en cuenta el tiempo que nos tomó implementar la correspondiente al trabajo práctico 6.

Los desarrolladores contamos con el conocimiento básico correspondiente a cuarto año de ingeniería en sistemas (sin cursos extra), principalmente Programación de aplicaciones visuales 1 y 2, y Diseño de sistemas.

Contamos con 5 desarrolladores (1 DBA, 3 programadores, 1 Tester), 1 Scrum Master Trabajaremos de Lunes a Viernes, de 8:00hs a 16:00hs. Contando con 5 horas ideales. 125hs semanales, ídem por sprint, siendo la duración de cada uno de ellos de 1 semana, con todos los días hábiles.

Decidimos esta duración debido que creemos que el tiempo es suficiente para poder realizar las entregas integrales de valor para el cliente.

No contamos con ningún integrante del equipo enfermo o con licencia en estos momentos. A demás en los futuros 3 sprint tampoco hay agendada licencia por parte de los mismos.

Modalidad: Todo el equipo cuenta con experiencia de dos años mínimo. Ya participamos de diversos proyectos juntos por lo que conocemos nuestro desempeño como equipo. Debido a que recién estamos comenzado en este proyecto trabajaremos de manera presencial durante el primer sprint. En base a los proyectos que hemos realizado sabemos que quemamos 8 story points por sprint.

NUMERO DE SPRINT	HISTORIAS A REALIZAR	PUNTOS DE HISTORIAS ESTIMADAS A REALIZAR
1	-Loguear Taxista -Ocupar Taxista -Liberar Taxista	6
2	-Buscar Taxi cercanos -Pedir Taxi	8
3	-Ver ubicación de Pasajeros -Notificar a taxista solicitud de Taxi.	8

Justificación. Las User Stories seleccionadas para los Sprint están ordenadas por secuencia de historias de usuario que el usuario realizaría para utilizar la app y luego, lo que el usuario necesita para pedir el taxi. Por último, las funcionalidades que necesita el taxista. Contamos con un timebox del Sprint de unos 7 días, la primera versión del producto (MVP) se realizará en 21 días.

Minuta para sprint planning	
<p>Sprint Nro. 1</p> <p>Duración del Sprint en días: 7 días</p> <p>Objetivo del Sprint: Permitir a un taxista iniciar sesión en la aplicación y modificar el estado de su taxi.</p> <p>Equipo Scrum:</p> <p>Cecilia Massano - Product Owner Martina Haliska Leandro Gor Francisco Savala Rocio Torti Matias Gonzalez Agusto Portela</p> <p>Capacidad del Equipo en Horas Ideales:</p> <p>Capacidad del equipo en Horas ideales: Contando con 5 horas ideales. 125hs semanales, ídem por sprint, siendo la duración de cada uno de ellos de 1 semana, con todos los días hábiles.</p>	
Definición de hecho	Sprint backlog
<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño revisado ● Código Completo <ul style="list-style-type: none"> ● Código Refactorizado ● Código con formato estándar ● Código en el repositorio ● Código Inspeccionado ● Documentación de Usuario actualizada ● Documentación de código ● Probado <ul style="list-style-type: none"> ● Prueba de unidad hecha ● Prueba de integración hecha ● Prueba de Regresión hecha ● Plataforma probada ● Prueba de compatibilidad hecha ● Lenguaje probado ● Cero defectos conocidos ● Prueba de Aceptación realizada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Loguear Taxista (70 hs) <ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar pantalla con campos de input - (10 hs). ○ Crear validaciones para cada campo - (15 hs). ○ Crear tabla en esquema de base de datos - (10 hs). ○ Crear y correr tests para verificación de datos - (10 hs). ○ Aprender a utilizar API de Facebook - (10 hs). ○ Implementar autenticación con API de facebook - (15 hs). ● Ocupar Taxi (30 hs) <ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar pantalla - (5 hs). ○ Implementar cambio de estado y envío de datos - (5 hs). ○ Crear tests para escenarios con distintos estados - (20 hs). ● Liberar Taxi (25 hs) <ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar pantalla - (5 hs). ○ Implementar cambio de estado y envío de datos - (5 hs). ○ Crear y correr tests para escenarios con distintos estados - (15 hs).

Bibliografía

- Apuntes de la clase
- Bibliografía brindada por la cátedra