

---

Trabajo Práctico N°8

**Release and Sprint Planning**

---

Planificación de Release y de Sprint

---

**Curso:** 4k1

**Docente del curso:** Meles Judith

**Auxiliares de Trabajos Prácticos:** Mickaela Crespo | Constanza Garnero

---

**Grupo 4 - KRONOS**

Argañaraz, Pedro	85735
Chessel, Valentina	90488
De Giorgi, Matteo	90056
Díaz, Milagros	91665
Ferraro, Francisco	88153
Gaitán, María Salomé	90599
Izaguirre, Ezequiel Gustavo	90255
Pacheco, Olivia	90057

# Release Planning

## Condiciones de contexto

Para el desarrollo del siguiente proyecto creemos necesario tomar en consideración que somos un equipo conformado por ocho estudiantes de cuarto año de la carrera Ingeniería en Sistemas de Información, que decidimos llevar a cabo el proyecto de Taxi Mobile tomando como referencia la experiencia adquirida al realizar el diseño y desarrollo de la US correspondiente “*Publicar pedido de envío*” correspondiente a la aplicación TangoApp. Resulta fundamental para la consecuente planificación contemplar que, aún cuando no hemos tenido previos trabajos específicos en esta área de aplicación, sí contamos con distintos conocimientos técnicos adquiridos tanto en el estudio de material teórico como en la práctica en anteriores actividades con este mismo equipo. Si bien entendemos que la experiencia no es extrapolable, sí consideramos a nuestro favor el haber establecido desde el inicio de formación de Kronos buenas prácticas y comunicación efectiva en las dinámicas de colaboración grupales. Esto último ha llevado a que, por ejemplo, en el desarrollo de la User Story “Publicar pedido de envío” estimada en 5 Story Points, pudiéramos concretar los objetivos planteados en un período de una semana, es decir, el correspondiente a 30 horas de trabajo, con división de compañeros ocupándose de tareas en forma paralela previamente coordinada.

El objetivo del Release es el armado del MVP de “Taxi Mobile” (Mínimo Producto Viable: versión más sencilla del producto que presenta sus funcionalidades más básicas con el objetivo de validar la idea, aplicabilidad y adherencia del mismo al mercado). Las user stories implicadas son:

### Taxista

- ✓ Loguear taxista
- ✓ Ocupar taxi
- ✓ Liberar taxi
- ✓ Ver ubicación del pasajero

### Pasajero

- ✓ Buscar taxis cercanos
- ✓ Pedir taxi
- ✓ Notificar a taxista solicitud de taxi

Para ello, el total de Story Points estimados es de 22. Considerando que cumplimos con 5 story points en una semana, podremos aproximar que en 4 semanas de trabajo se podría llegar a este objetivo.

Persona	Días disponibles (sin tiempo personal)	Días para otras actividades Scrum	Horas por día	Horas de Esfuerzo disponibles
Matteo	20	2	1-2	18-36
Ezequiel	20	2	2-3	36-54
Valentina	20	2	1-2	18-36
Olivia	20	2	2-3	36-54
Francisco	20	2	1-2	18-36
Milagros	20	2	1-2	18-36
Salomé	20	2	2-3	36-54
Pedro	20	2	1-2	18-36
<b>Total</b>			<b>11 - 19</b>	<b>198-342</b>

Tabla 1

Para el armado de la tabla presentada arriba, hemos considerado que los siguientes integrantes: Pedro, Francisco, Milagros y Matteo aportarán una menor cantidad de horas trabajo en relación al resto del equipo, debido a que tienen otros empleos fuera de las actividades de la facultad. A continuación indicamos los cálculos utilizados:

$$\text{Cantidad de días del release} = 20 \text{ días}$$

Por lo tanto, las horas lineales disponibles por sprint resultarían en

$$\text{Capacidad del equipo} = \text{Horas disponibles por día} \times (\text{Cantidad de días del release} - \text{Cantidad de días para actividades de scrum})$$

$$\text{Capacidad del equipo} = \text{entre } (11 \text{ hs} \times (20 - 2) \text{ días}) \text{ y } (19 \text{ hs} \times (20 - 2) \text{ días}) \text{ hs}$$

$$\text{Capacidad del equipo} = \text{entre } 198 \text{ y } 342 \text{ hs lineales}$$

## Plan de Release

Dado el contexto, hemos decidido realizar sprints de una semana de duración, teniendo en cuenta que somos un equipo relativamente nuevo y con poca experiencia en prácticas similares. Optamos por esta estrategia para obtener retroalimentación de manera más rápida y poder ajustar nuestro trabajo siguiendo los lineamientos de las prácticas ágiles. En cuanto a la planificación del release, estimamos que necesitaremos 4 sprints para completar la primera versión del producto.

User Story	Estimación	Sprints	Nombre del sprint
Pedir Taxi	5	1	Hermes
Loguear taxista	2	2	Atenea
Buscar taxis cercanos	3		
Liberar taxi	2	3	Apolo
Ocupar taxi	2		
Notificar a taxista solicitud de taxi	3		
Ver ubicación del pasajero	5	4	Hefesto
MVP Taxi Mobile Release			

Tabla 2

### Sprint 1: Hermes

*Hermes* es el dios griego mensajero, ágil y veloz. Este nombre refleja un sprint inicial enfocado en la comunicación y la integración rápida de las primeras funcionalidades del proyecto, estableciendo la base para lo que sigue.

### Sprint 2: Atenea

*Atenea*, diosa de la sabiduría y la estrategia, es ideal para un sprint centrado en mejorar la arquitectura del sistema, optimizando el código y resolviendo problemas con inteligencia y planificación.

### Sprint 3: Hefesto

*Hefesto*, dios de la forja y la artesanía, representa un sprint donde se construyen y

refinan las funcionalidades más complejas, asegurando que todo esté sólido y bien hecho.

#### **Sprint 4: Apolo**

*Apolo*, dios de la perfección y la claridad, simboliza un sprint final dedicado a pulir el proyecto, enfocándose en la calidad, la estética y la entrega impecable del producto.

## **Sprint Planning**

## Minuta de la planificación del sprint

### Minuta de Sprint Planning (HERMES)

#### Sprint Nro. 1 (Hermes)

**Duración del Sprint en días:** 5 días

**Objetivo del Sprint:** Entregar *un incremento de producto en el que el pasajero tenga la posibilidad de solicitar un taxi.*

#### Equipo Scrum:

##### Scrum Master:

- ❖ Izaguirre, Ezequiel Gustavo

##### Developers:

- ❖ Argañaraz, Pedro
- ❖ Chessel, Valentina
- ❖ De Giorgi, Matteo
- ❖ Díaz, Milagros
- ❖ Ferraro, Francisco
- ❖ Gaitan, María Salomé
- ❖ Pacheco, Olivia

**Nombre:** KRONOS

**Capacidad del Equipo en Horas Ideales:** 55-95 hs

Definition of Done para el Equipo	Sprint Backlog
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño revisado</li> <li>• Código Completo               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Código re factorizado</li> <li>✓ Código con formato estándar</li> <li>✓ Código Comentado</li> <li>✓ Código en el repositorio</li> <li>✓ Código Inspeccionado.</li> </ul> </li> <li>• Documentación de Usuario actualizada</li> <li>• Documentación Técnica Actualizada</li> <li>• Probado</li> </ul>	<p>El Sprint Backlog se encuentra descrito en la Tabla 4.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Prueba de unidad hecha</li> <li>✓ Prueba de integración hecha</li> <li>✓ Prueba de Regresión hecha</li> <li>✓ Plataforma probada</li> <li>✓ Lenguaje probado</li> <li>✓ Compatibilidad con diferentes dispositivos</li> <li>✓ Prueba de Seguridad hecha</li> <li>✓ Prueba de estrés hecha</li> <li>• Cero defectos conocidos</li> <li>• Prueba de Aceptación realizada.</li> </ul>	
---	--

Tabla 3

## Condiciones del contexto

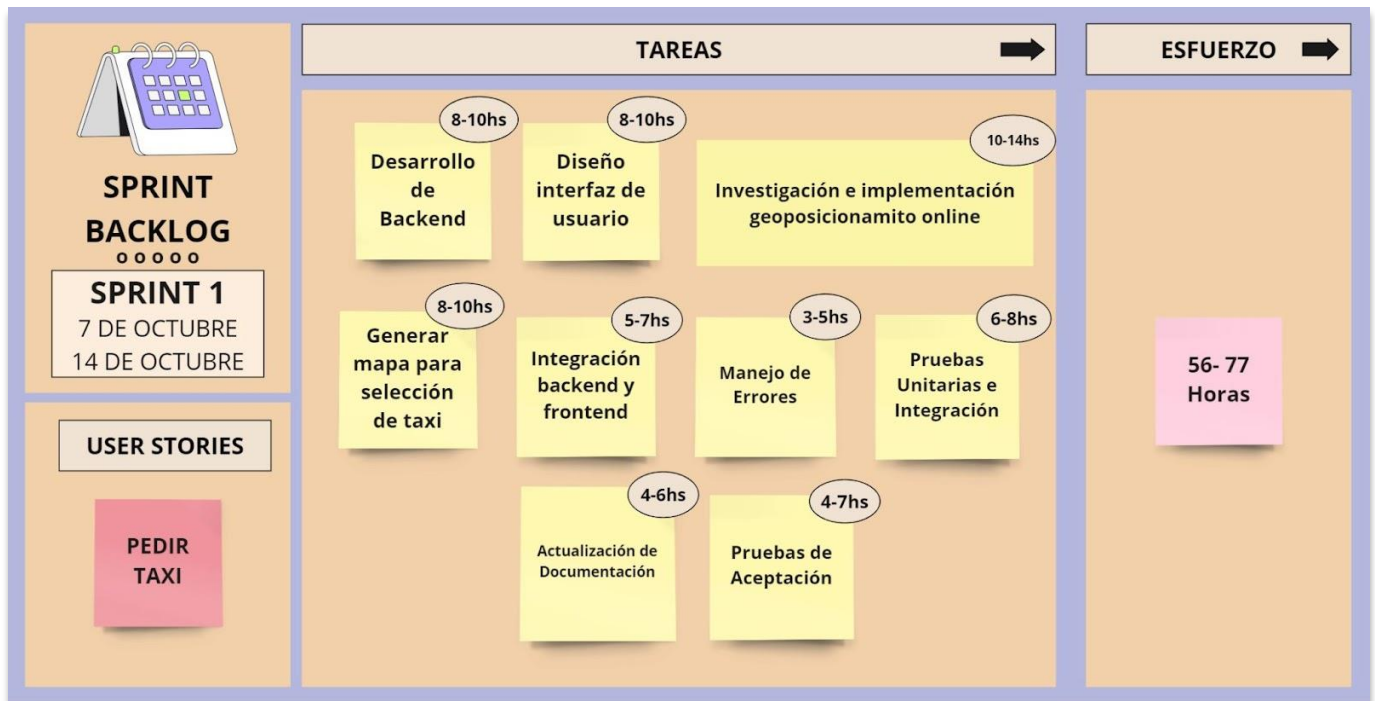
El sprint comenzará el lunes 07 de octubre del 2024. Como cada sprint dura 5 días y el viernes 11 de octubre que sería el día número 5 del primer sprint es feriado en conmemoración del Día del Respeto a la Diversidad Cultural, el día de finalización del mismo será el lunes 14 de octubre del 2024.

## Sprint Backlog

User Story	Tareas	Horas por Actividad	Horas por User Story
<b>Pedir Taxi</b>	Desarrollo de Backend	<b>8-10</b>	<b>56 - 77</b>
	Diseño interfaz de usuario y desarrollo de frontend	<b>8-10</b>	
	Investigación e implementación geoposicionamiento online	<b>10-14</b>	
	Generar mapa para selección de taxi	<b>8-10</b>	
	Integración backend y frontend	<b>5-7</b>	
	Manejo de errores	<b>3-5</b>	
	Pruebas unitarias e integración	<b>6-8</b>	

	Actualización de documentación	4-6	
	Pruebas de aceptación	4-7	

Tabla 4



## Bibliografía



- ✓ <https://www.scrum.org/resources/blog/ejemplos-practicos-para-crear-una-definicion-de-terminado-genial>
- ✓ <https://www.leadingagile.com/2017/02/definition-of-done/>
- ✓ Cohn, M. (2005). Agile Estimating and Planning. Prentice Hall.