

Sistema de gestión de encuentros:

Plan de la Primera Iteración

Francisco Javier Jiménez Legaza - *Moderador / Product Owner*

Raul Castro Moreno - *Presentador*

Santiago Muñoz Castro - *Gestor de Calidad*

Ángel Gómez Ferrer - *Catalogador*

Raúl Rodríguez Pérez - *Coordinador*

1. Objetivos de la iteración

El objetivo que se ha diseñado para esta primera iteración es tener una aplicación móvil que integre las funciones básicas para que usuarios y administradores puedan registrarse, modificar sus datos y preferencias deportivas y que puedan crear encuentros.

Esta iteración no es un producto entregable hacia el público, sino un producto interno que podemos empezar a usar para realizar pruebas de carga, gestión de base de datos y accesibilidad y usabilidad de la aplicación.

2. Listado inicial de HU a desarrollar

La lista de historias de usuario que se van a desarrollar en esta iteración son:

Ident.	Título de la historia de usuario	Estimación
HU.1	Como usuario quiero poder registrarme en el sistema para poder usar la aplicación.	3
HU.9.1	Como usuario quiero modificar mi nombre de usuario.	0
HU.9.2	Como usuario quiero modificar mi contraseña.	0
HU.9.3	Como usuario quiero modificar mi edad.	0
HU.9.4	Como usuario quiero modificar mi preferencia de deporte.	0
HU.2.1	Como usuario quiero poder crear un equipo para un deporte.	1
HU.20.1	Como administrador quiero añadir ubicaciones	2
HU.16.3	Como administrador quiero crear encuentros para que los usuarios puedan participar.	1

HU.6	Como usuario quiero poder ver todas las ubicaciones disponibles para disputar mi encuentro.	1
HU.12	Como usuario quiero alquilar una ubicación a una hora concreta para jugar el encuentro.	1

3. Descomposición de tareas de desarrollo

Identificador: HU.1		Registrar un usuario en el sistema		3
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 1-1	Definir la B.D de los usuarios del sistema	1	Fran	
Tarea 1-2	Implementar la interacción para registrarse en el sistema como usuario	2	Santi	
Observaciones: El sistema de registro no incluye iteración de autenticación en el sistema (Login)				

Identificador: HU.9.1		Modificar nombre de usuario.		0
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 9.1-1	Crear las sentencias necesarias para modificar la BD	0	Santi	
Tarea 9.1-2	Implementar la interacción del usuario para modificar su nombre	0	Angel	
Observaciones: Se deben comprobar las restricciones de nombre de usuario.				

Identificador: HU.9.2		Modificar contraseña		0
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 9.2-1	Crear las sentencias necesarias para modificar la BD	0	Ángel	
Tarea 9.2-2	Implementar la interacción del usuario para modificar su contraseña	0	Raúl Rodriguez	
Observaciones: Se deben comprobar las restricciones de contraseña.				

Identificador: HU.9.3		Modificar Edad	0
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 9.3-1	Crear las sentencias necesarias para modificar la BD	0	Angel
Tarea 9.3-2	Implementar la interacción del usuario para modificar la edad	0	Raúl Castro
Observaciones:			

Identificador: HU.9.4		Modificar preferencia de deporte	0
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 9.4-1	Crear las sentencias necesarias para modificar la BD	0	Raúl Rodriguez
Tarea 9.4-2	Implementar la interacción del usuario para modificar su preferencia deportiva	0	Raúl Rodriguez
Observaciones:			

Identificador: HU.2.1		Crear un equipo para un deporte		1
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 2.1-1	Definir la B.D de equipos en el sistema	1½	Ángel	
Tarea 2.1-2	Implementar la interacción para registrar un equipo en el sistema	1½	Ángel	
Observaciones:				

Identificador: HU.20.1		Añadir ubicaciones		2
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 20.1-1	Definir la B.D. de las ubicaciones en el sistema	1	Fran	

Tarea 20.1-2	Implementar la iteración necesaria para añadir las ubicaciones	1	Raúl Rodriguez
Observaciones: Añadir ubicaciones es una tarea exclusiva de los administradores. Los usuarios solo podrán solicitar nuevas ubicaciones como candidatas para añadirlas al sistema, pero la última palabra será siempre de los administradores.			

Identificador: HU.16.3		Crear encuentros		1
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 16.3-1	Crear la base de datos de encuentros en el sistema	½	Raúl Castro	
Tarea 16.3-2	Implementar la interacción de encuentros en el sistema	½	Raúl Castro	
Observaciones: Se implementarán encuentros entre usuarios es decir sin equipos ya que no han sido implementados, esta parte debe hacerse adaptable para poder introducir en el futuro encuentros con equipos.				

Identificador: HU.6		Ver ubicaciones disponibles		1
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 6-1	Crear la sentencia para la base de datos de la consulta.	0	Santi	
Tarea 6-2	Implementar la interfaz y forma en que se mostrarán los resultados de la consulta al usuario.	1	Raúl Castro	
Observaciones:				

Identificador: HU.12		Alquilar ubicación		1
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 12-1	Implementar las funciones internas necesarias para que un usuario pueda alquilar una ubicación disponible.	½	Ángel	
Tarea 12-2	Implementar la interfaz mediante la cual el usuario realizará el alquiler de la ubicación.	½	Raúl Rodriguez	
Observaciones: Deben contemplarse horario o fecha del encuentro al cual está dirigido el alquiler de la ubicación y la				

disponibilidad al instante de la misma, además de la consulta e informe al gestor de la ubicación.

4. Carga prevista de los desarrolladores

Información final sobre la carga prevista de cada uno de los miembros del equipo de desarrollo así como la asignación de los desarrolladores y la estimación realizada de su duración.

Desarrollador	Velocidad Inicial (días ideales)	Dedicación (% de tiempo)	Carga de trabajo (días ideales)	Tareas aceptadas (cantidad)
Santi	10	40	2	3
Fran	10	40	2	2
Ángel	10	40	1,5	6
Raúl Castro	10	40	2	4
Raúl Rodriguez	10	40	1,5	5

5. Planificación temporal de la iteración

La planificación temporal que se ha utilizado para hacerlas estimaciones es la siguiente:

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Santi	Tarea 1-2	Tarea 1-2	Tarea 9.1-1	Tarea 6-1	
Fran	Tarea 1-1		Tarea 20.1-1		
Ángel	Tarea 9.1-2 Tarea 9.2-1	Tarea 9.3-1	Tarea 2.1-1	Tarea 2.1-2	Tarea 12-1
Raúl Castro	Tarea 16.3-1	Tarea 16.3-2		Tarea 9.3-2	Tarea 6-2
Raúl Rodríguez	Tarea 9.2-2	Tarea 9.4-2	Tarea 20.1-2	Tarea 20.1-2	Tarea 12-2

6. Desviaciones previstas

La tarea 6 y 12 (Íntegra ver las ubicaciones disponibles y su alquiler) tiene asignada una estimación de 1 días cada uno y no hay disponible desarrolladores para su realización, se pospone para la siguiente iteración.