**Universidad Tecnológica Nacional**

**Facultad Regional Córdoba**

**Ingeniería en Sistemas de Información**

**Cátedra: Ingeniería de Software**

**Trabajo Práctico N°8: SCRUM – Release and Sprint Planning – Planificación de Release y de Sprint**

**Curso: 4K1**

**GRUPO: 6**

| **Nombre** | **Apellido** | **Legajo** | **Correo Electrónico** |
| --- | --- | --- | --- |
| Facundo | Paz Fessia | 78579 | facupazfessia@gmail.com |
| Maximiliano | Saleh | 78798 | maxisaleh@outlook.com |
| Santiago | Landa Valle | 78637 | santi.land4@gmail.com |
| Leonardo | Pozzo | 57453 | leo.em09@gmail.com |
| Rodrigo | Tosco | 69404 | rodrigotosco95@gmail.com |
| Joaquin | Giron Pignol | 60862 | girjoes@gmail.com |
|  |  |  |  |

**Docentes:**

* Meles, Silvia Judith (Titular)
* Boiero Rovera, Gerardo Javier (JTP)
* Crespo, María Mickaela (Ayudante 1ra)

**Fecha de Presentación: Miércoles 23/09/2021**

# 

| 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:   * 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:   * 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. |
| Observaciones | Debe referenciar la Bibliografía consultada. |

# **Desarrollo**

## **Consideraciones de Contexto para la planificación**

Consideramos las siguientes condiciones de contexto:

* 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.
* Para la cantidad de horas disponibles, consideramos que todo el equipo cursa materias 6 horas al día y estudia 3 horas al día, además de otras actividades, permitiendo trabajar en este proyecto 3 horas diarias los días de semana.
* En las tareas desagregadas de las user stories en el Sprint Backlog, se considera que se desarrollan las tareas de documentación y refactorización. Cuando hablamos de creación de tests estamos incluyendo también las pruebas del mismo.

## **Plan de Release**

| **Número de Sprint** | **Historias a Realizar** | **Puntos de Historia estimados a realizar** |
| --- | --- | --- |
| 1 | 1. Loguear taxista 2. Ocupar taxi 3. Liberar taxi | 6 |
| 2 | 1. Buscar taxis cercanos 2. Notificar a taxista y a central pedido de taxi | 6 |
| 3 | 1. Pedir taxi | 5 |
| 4 | 1. Ver ubicación del pasajero | 5 |

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 taxista necesitaría, teniendo en cuenta la necesidad inmediata de implementar las distintas funcionalidades en la aplicación. Contamos con un timebox del Sprint de unos 7 días, la primera versión del producto (MVP) se realizará en 28 días.

## **Minuta del Primer Sprint**

| Minuta para sprint planning | |
| --- | --- |
| **Sprint Nro**. 1  **Duración del Sprint en días:** 7  **Objetivo del Sprint:** Permitir a un taxista iniciar sesión en la aplicación y modificar el estado de su taxi .  **Equipo Scrum:**   * (Product Owner) Boeiro Gerardo * Paz Fessia Facundo * Saleh Maximiliano * Pozzo Leonardo * Tosco Rodrigo * Landa Santiago * Giron Joaquin   **Capacidad del Equipo en Horas Ideales:** 90 (3 horas por día (hábiles), en los 7 días de duración del sprint, siendo 6 desarrolladores) | |
| Definición de hecho | Sprint backlog |
| * Diseño revisado * Código Completo   + Código Refactorizado   + Código con formato estándar   + Código en el repositorio   + Código Inspeccionado * Documentación de Usuario actualizada * Documentación de código * Probado   + 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 | * **Loguear Taxista (60 hs)**   + 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 - (5 hs) * **Ocupar Taxi (15 hs)**   + Desarrollar pantalla - (3 hs)   + Implementar cambio de estado y envío de datos - (3 hs)   + Crear tests para escenarios con distintos estados - (9 hs) * **Liberar Taxi (15 hs)**   + Desarrollar pantalla - (3 hs)   + Implementar cambio de estado y envío de datos - (3 hs)   + Crear y correr tests para escenarios con distintos estados - (9 hs) |