

Sprint Planning Meeting - Iteración 3

En esta ceremonia, se determinaron los objetivos para el sprint entrante.

Sprint goal

Los prototipos de las funcionalidades principales van a estar prontos. Se va a terminar con los prototipos correspondientes al CRUD. El usuario va a poder ver los prototipos de los sistemas de notificaciones y compartir viajes.

User stories seleccionadas

Ya habiendo realizado una iteración fiel a la estructura ágil, para este sprint fuimos capaces de realizar mejores estimaciones y rendir mejor como equipo. A causa de esto, se pueden tomar más User Stories debido a lo estimado previamente, y atribuir los story points correspondientes para este ciclo.

Las Stories seleccionadas fueron:

- Eliminar Usuario ⇒ 2 SP
- Compartir viaje completo ⇒ 2 SP
- Compartir por Whatsapp ⇒ 1 SP
- Compartir a mas de una persona ⇒ 1 SP
- Ver estado de congestión de la ruta ⇒ 5 SP
- Conocer hora estimada de llegada ⇒ 3 SP
- Notificar omnibus llegando a destino ⇒ 3 SP
- Notificar cuando el ómnibus llega a la parada ⇒ 3 SP
- Ver combinaciones de líneas posibles ⇒ 5 SP
- Notificar sobre retrasos ⇒ 2 SP
- Imagen de las paradas ⇒ 2 SP
- Mostrar viajes anteriores con su información ⇒ 2 SP
- Seguir el trayecto de línea ⇒ 3 SP
- Saber cuántas paradas faltan para destino ⇒ 3 SP
- Editar Usuario ⇒ 3 SP
- Notificar llegada de una línea frecuente a una parada habitual ⇒ 2 SP
- Notificar sobre desvios ⇒ 2 SP
- Guardar un destino ⇒ 1 SP

Total: 44 story points.

Estimación

Para estimar las User Stories, se usó la técnica de Planning Poker, utilizando los valores de la secuencia de Fibonacci para asignar la complejidad de la tarea, al igual que la segunda iteración.

El equipo tendió a llegar a una decisión unánime en la mayoría de las tarjetas, pero el principal estándar que optamos por seguir es que la estimación de Story Points era decidida por mayoría, es decir, si 3 miembros o más votaban por una misma cantidad de Story Points (y se argumenta correctamente), esa sería la estimación asignada para la tarjeta.

De no darse un quórum completo, o de no alcanzarse ninguna mayoría, se repetía la instancia, dando lugar a justificaciones sobre por qué se realizaron ciertas estimaciones. De esta manera, se pueden proveer puntos de vista no contemplados por los otros participantes. El objetivo final es llegar a una decisión en equipo

Esfuerzo estimado

El esfuerzo, medido en horas-persona, fue determinado en base a lo estimado para las User Stories que fueron seleccionadas para la iteración. Al tratarse de un Sprint de 2 semanas, se definió un estimado de entre 5 y 6 horas-persona por semana, dando un total de entre 10 y 12 horas-persona por cada uno de los integrantes. Para este estimativo, además de los story points, se tuvieron en cuenta las horas que se requieren para el correcto uso de la herramienta de prototipado Framer, como también la corrección de detalles solicitados por los docentes de la iteración anterior. También, para esta iteración nos pareció correcto dedicarle tiempo en la validación de los requisitos por parte de posibles usuarios.

Velocidad estimada

El equipo realizó el estimativo de 44 Story Points para esta iteración. En comparación con el sprint anterior, se aumentó la cantidad de Story Points a realizar. Esto se debe a que al realizar los prototipos con la herramienta Framer, nos adaptamos bastante rápido a su intuitivo uso, permitiendo poder realizar mucho más trabajo en una cantidad de tiempo similar.