**Sprint Planning**

En la planificación de Sprint definimos qué entregar en el sprint 1 y cómo se va a conseguir ese trabajo.

1. Product Owner presenta al team Scrum las historias de usuario que se desarrollarán en el sprint 2.

| **SPRINT 2** | |
| --- | --- |
| **Número** | **Historia de Usuario** |
| E02-H04 | Como cliente quiero poder visualizar el rendimiento de cada área de mi empresa a través de un gráfico. |
| E02-H05 | Como cliente quiero ver un gráfico que muestre los temas más consultados en el asistente virtual. |
| E02-H06 | Como cliente quiero visualizar un análisis de las interacciones de los usuarios con el asistente virtual a lo largo del tiempo mediante una tabla de análisis. |
| E02-H07 | Como cliente quiero visualizar la distribución de empleados por área mediante un gráfico circular. |

1. El team scrum define la prioridad de las historias de usuario para comenzar con el desarrollo del entregable, obteniendo el backlog de:

* Sprint 2

| **HU** | 4 | 5 | 6 | 7 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Prioridad** | 1 | 3 | 2 | 4 |

**Backlog Sprint 2**

| **Número** | **Historia de Usuario** |
| --- | --- |
| E02-H04 | Como cliente quiero poder visualizar el rendimiento de cada área de mi empresa a través de un gráfico. |
| E02-H06 | Como cliente quiero visualizar la evolución de la productividad a lo largo del tiempo mediante un gráfico. |
| E02-H05 | Como cliente quiero ver un gráfico que muestre los temas más consultados en el asistente virtual. |
| E02-H07 | Como cliente quiero visualizar la distribución de empleados por área mediante un gráfico circular. |

1. El team scrum define el esfuerzo de realizar las tareas de las historias de usuario utilizando como patrón la historia de usuario 6. El valor asignado a cada historia de usuario se obtiene de la técnica planning poker.

| **Historia** | **Valor** | **Esfuerzo** | **Horas** |
| --- | --- | --- | --- |
| H04 | 8 | 1.6 veces mayor a crear la H6 | 12 |
| H06 | 5 | es igual a crear la H6 | 10 |
| H05 | 13 | 2.6 veces mayor a crear la H6 | 18 |
| H07 | 5 | es igual a crear la H6 | 10 |

# 

# 