**Sprint Planning**

En la planificación de Sprint definimos qué entregar en el sprint 3 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 3.

|  |  |
| --- | --- |
| Número | Historia de Usuario |
| INV-003-CISEL | Como un Como un jefe de Obra, necesito generar un ticket de retiro de materiales desde la bodega, con la finalidad de asignar materiales específicos a mi equipo de trabajo en la obra |

1. El team scrum define la prioridad de las historias de usuario para comenzar con el desarrollo del entregable, obteniendo el backlog sprint 3.

|  |  |
| --- | --- |
| HU | 003 |
| Prioridad | 8 |

Niveles de prioridad basados en la estimación realizada en las historias de usuario.

**Backlog Sprint 3**

|  |  |
| --- | --- |
| Número | Historia de Usuario |
| INV-003-CISEL | Como un Como un jefe de Obra, necesito generar un ticket de retiro de materiales desde la bodega, con la finalidad de asignar materiales específicos a mi equipo de trabajo en la obra |

1. El team scrum define el esfuerzo de realizar las tareas de las historias de usuario utilizando como patrón la historia de usuario INV-003-CISEL. El valor asignado a cada historia de usuario se obtiene de la técnica planning poker (escala del 1 al 10).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Valor** | **Esfuerzo** | **Horas** |
| INV-003-CISEL | 7 | Base | 12 |