**Sprint Planning 1**

| Número | Historia de Usuario |
| --- | --- |
| HU01 | ***Como administrador*** del condominio, ***necesito*** poder ingresar al sistema con mis credenciales  ***para*** realizar la gestión de los trabajadores y sus turnos |
| HU02 | ***Como trabajador*** del condominio, ***necesito*** poder ingresar al sistema con mis credenciales  ***para*** mantenerme al tanto de los turnos a realizar en el mes |
| HU03 | ***Como administrador*** del condominio, ***necesito*** poder ingresar al sistema mediante mi computador o mi dispositivo móvil,  ***para*** realizar las gestiones necesarias en cualquier lugar que sea necesario |
| HU04 | ***Como trabajador*** del condominio, ***necesito*** poder ingresar al sistema mediante una plataforma web o mi dispositivo móvil,  ***para*** revisar mis turnos correspondientes en el mes |

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

| HU | 1 | 2 | 3 | 4 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prioridad | 8 | 7 | 3 | 4 |

**Backlog Sprint 1**

| Número | Historia de Usuario |
| --- | --- |
| HU01 | ***Como administrador*** del condominio, ***necesito*** poder ingresar al sistema con mis credenciales  ***para*** realizar la gestión de los trabajadores y sus turnos |
| HU02 | ***Como trabajador*** del condominio, ***necesito*** poder ingresar al sistema con mis credenciales  ***para*** mantenerme al tanto de los turnos a realizar en el mes |
| HU04 | ***Como trabajador*** del condominio, ***necesito*** poder ingresar al sistema mediante una plataforma web o mi dispositivo móvil,  ***para*** revisar mis turnos correspondientes en el mes |
| HU03 | ***Como administrador*** del condominio, ***necesito*** poder ingresar al sistema mediante mi computador o mi dispositivo móvil,  ***para*** realizar las gestiones necesarias en cualquier lugar que sea necesario |

1. El team scrum define el esfuerzo de realizar las tareas de las historias de usuario utilizando como patrón la historia de usuario 8. El valor asignado a cada historia de usuario se obtiene de la técnica planning poker.

| **Historia** | **Valor** | **Esfuerzo** | **Horas** |
| --- | --- | --- | --- |
| HU01 | 6 | es igual a crear la H01 | 8 |
| HU02 | 17 | 4.2 veces mayor a crear la H01 | 34 |
| HU04 | 3 | es igual a crear la H01 | 8 |
| HU03 | 3 | 1.6 veces mayor a crear la H01 | 13 |