**Sprint Planning 3**

| Número | Historia de Usuario |
| --- | --- |
| HU10 | **Como administrador** del condominio **necesito** poder asignar turnos a los trabajadores en el sistema,  **para** mantener en orden la gestión de turnos de los trabajadores |
| HU11 | ***Como administrador*** del condominio ***necesito*** poder modificar turnos en el sistema  ***para*** mantener en orden la gestión de turnos de los trabajadores |
| HU12 | ***Como administrador*** del condominio ***necesito*** poder eliminar turnos en el sistema  ***para*** mantener en orden la gestión de turnos de los trabajadores |
| HU13 | **Como administrador** del condominio **necesito** poder buscar que trabajador estará en un turno determinado,  **para** estar al tanto de los trabajadores que deben asistir en el dia seleccionado |

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 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prioridad | 8 | 3 | 6 | 4 |

**Backlog Sprint 1**

| Número | Historia de Usuario |
| --- | --- |
| HU10 | **Como administrador** del condominio **necesito** poder asignar turnos a los trabajadores en el sistema,  **para** mantener en orden la gestión de turnos de los trabajadores |
| HU12 | ***Como administrador*** del condominio ***necesito*** poder eliminar turnos en el sistema  ***para*** mantener en orden la gestión de turnos de los trabajadores |
| HU13 | **Como administrador** del condominio **necesito** poder buscar que trabajador estará en un turno determinado,  **para** estar al tanto de los trabajadores que deben asistir en el dia seleccionado |
| HU11 | ***Como administrador*** del condominio ***necesito*** poder modificar turnos en el sistema  ***para*** mantener en orden la gestión de turnos de los trabajadores |

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** |
| --- | --- | --- | --- |
| HU10 | 4 | 1.6 veces mayor a crear la H01 |  |
| HU12 | 6 | es igual a crear la H01 |  |
| HU13 | 9 | es igual a crear la H01 |  |
| HU11 | 2 | 4.2 veces mayor a crear la H01 |  |