

Planeación del Sprint



Hola:

Entre los elementos para trabajar en equipo se encuentran los elementos técnicos, que son fundamentales para el desarrollo del proyecto. Para comenzar, se tiene la planeación, que es el inicio de un sprint o iteración. Esto quiere decir que el equipo debe establecer metas y estrategias, esto se denomina *Sprint Planning*.

Entre las partes que conforman este *Spring Planning* se encuentran: definir la meta que se realizará en este *sprint* y cómo se logrará implementar la estrategia. Esto es necesario al comenzar un nuevo *spring*. Esto permite aprender con base a los anteriores y desarrollar estrategias alternativas.

Para planear un nuevo sprint, primero es necesario definir la meta, es decir, los objetos que se van a desarrollar durante la semana. Estos objetos pueden ser historias de usuario, funcionalidades, restricciones u otro tipo de requisitos. Es importante definir el alcance del trabajo que se desarrollará durante la semana para entregar al final de la misma. Esto se debe complementar definiendo claramente el alcance y las condiciones de calidad que deben cumplir esos objetos que se van a desarrollar. Por ejemplo, si solo se llegará a nivel de prototipo, si se hacen pruebas de desarrollador o si logra subirse al servidor. Esto suele definirse durante reuniones con el cliente. Para el caso de un proyecto, los formadores o instructores disponen de los objetos propuestos para cada ciclo y para cada sprint que se deberán revisar para tener claridad sobre el alcance y las condiciones de calidad para que correspondan a la meta de cada sprint.

Luego se tiene que definir la estrategia, es decir, establecer entre todos las tareas concretas que hay que hacer para lograr esa meta que se ha propuesto.

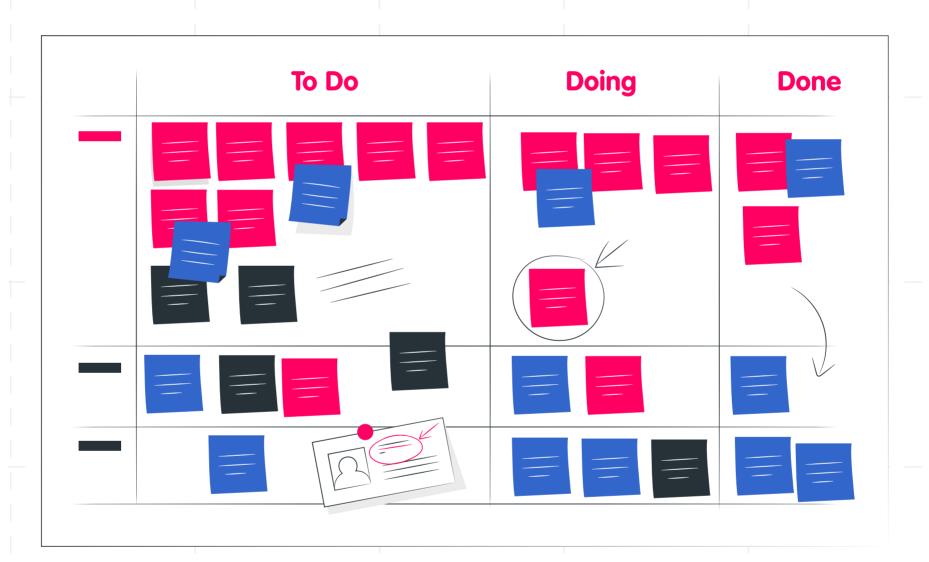


Usualmente las tareas guardan relación con los roles. Las primeras tareas que se deben pensar son las de desarrollo. Estas tareas están relacionadas con el *frontend*, el *backend*, la integración y las pruebas de desarrollador. Es decir, que requieren pensar en tareas, por ejemplo, de desarrollo de *web services*, de desarrollo de las páginas web, desarrollo de los modelos, hacer pruebas y correcciones, entre otras.

Los grupos están conformados por cinco personas y se recomienda pensar por lo menos una tarea por cada desarrollador por cada día del sprint. Entonces en total se deben tener en cuenta al menos 25 tareas en el momento de la planeación. También se debe definir, por lo menos, una tarea para la semana y para el rol específico. El líder, tendrá tareas relacionadas con la convocatoria a las reuniones, con la recolección de evidencias y elaboración de informes. El diseñador, tendrá que tener por lo menos una tarea relacionada con diseño de software, arquitectura, diagramas de clase, diseñar la interfaz de usuario, pensar en algunas tareas de diseño de la interfaz, definición de algunos lineamientos, CSS o alguna maqueta que sea útil a todo el equipo. El tester tendrá que pensar en diseñar y ejecutar algunas pruebas, posiblemente no para todas las funcionalidades o historias de usuario, pero si para las más importantes. Y el administrador de la configuración tendrá que ayudar con esa configuración del repositorio, de la estructura básica y, más adelante, con algunas tareas de configuración de los servidores.



Es importante que las tareas sean pequeñas, que se puedan hacer a diario y que sean relativamente independientes para tener un balance para que todos puedan trabajar a un ritmo constante y lograr las metas diarias. Para ayudar en la planeación se usará una herramienta visual que ayudará a identificar fácilmente el estado de las tareas y también hacerle seguimiento al plan, al igual que comunicar los avances a los interesados. Esta herramienta se denomina Tablero Kanban, que consiste en que cada tarea será anotada en una tarjeta. Estas tarjetas luego serán organizadas en diferentes columnas para saber cómo avanzan durante el sprint. Cada tarjeta tendrá la tarea, además de información adicional como: la persona responsable o la fecha para la cual está definida.



Hay tres columnas básicas, que son:

- -"To Do", para las tareas pendientes
- -"Doing", para las tareas que se están ejecutando, y
- -"Done", para las tareas terminadas.

Al comienzo del sprint todas las tareas estarán en "To Do" (Pendientes).

En el siguiente ejemplo se comienza con el sprint 1, que será el sprint planning. En esta primera parte del sprint se definirá la meta, es decir, aquello que será desarrollado, en este caso serán dos historias de usuario, que son: vender libro y consultar libro.

La segunda parte será definir la estrategia y, para esto, se usará el tablero Kanban con el que se establecerán las tres columnas. La primera columna será definir las tareas necesarias para lograr el desarrollo de estos dos objetos. Cada una de estas tareas serán anotadas en tarjetas durante la discusión con el equipo de trabajo para que todos estén al tanto del desarrollo del plan. Esto debe llevar a que se tenga una lista completa de tareas para comenzar el sprint. El equipo revisará al final para mirar el balance, una buena cantidad de tareas y la percepción general del trabajo. Este sería el sprint planning.

<u>Item</u>	To Do	Doing	Done
Vender libro	Diag clases vender libro		
	web service consultar		
Consultar libro	Pruebas desarro- llador consultar		

En conclusión, el *sprint planning* en organizar semanalmente las funciones del equipo de trabajo, además, de definir la meta y la estrategia, para lo cual es importante tener una lista de tareas con ciertas consideraciones.

AAISION TIC2022



