# Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Córdoba

Carrera: Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería y Calidad de Software

<u>Curso</u>: 4K1 Año: 2024

Grupo número: 2

# TRABAJO PRÁCTICO Nº8 SCRUM - Planificación de Release y de Sprint

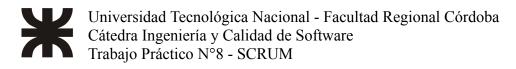
Fecha de entrega: 08/10/2024

#### **Docentes**

- Judith Meles.
- Mickaela Crespo.
- Constanza Garnero.

#### Integrantes del Grupo

- Bordino Coniglio, Tobías Martín 93611 <u>tobordino@gmail.com</u>
- Caffaro Santiago 90364 santycaffaro7@gmail.com
- Ceballos Colombo, Mateo 90419 <u>mceballoscolombo@gmail.com</u>
- Cocimano, Federico José 89555 fedecochi@gmail.com
- Moreno, Tomás Agustín 90365 tomasmoreno351@gmail.com
- Suarez, Emiliano Fabricio 91134 <u>suarezemilianofabricio@gmail.com</u>



#### Roles

- BORDINO Tobías: Tester y Scrum Master.
- CAFFARO Santiago: DBA y desarrollador BackEnd.
- CEBALLOS Mateo: Desarrollador BackEnd.
- COCIMANO Federico: Tester.
- MORENO Tomas: Diseñador y desarrollador FrontEnd.
- SUAREZ Fabricio: Analista y desarrollador FrontEnd.

#### Consideraciones de contexto

- Consideraciones generales:
  - o Cursado: Todos tienen ocupada toda la mañana en el cursado de las materias.
  - Exámenes: Nos encontramos en las últimas etapas del año, en las que tenemos parciales distribuidos a lo largo de estos últimos meses. Sin embargo, nadie debe rendir finales.
  - Estudio: Se dedican, además de las horas de cursado, unas 20 horas semanales al estudio.
  - Actividades extracurriculares: Todos tienen una reducción de unas 3 horas a la semana debido a actividades extracurriculares.
- Consideraciones particulares:
  - Trabajo: Dos miembros del equipo, Bordino y Ceballos, tienen menos disponibilidad horaria debido a que tienen otro trabajo de medio tiempo.
  - Cursado: Un miembro del equipo, Caffaro, cuenta con menos disponibilidad horaria debido a que cursa más materias que el resto.

#### Capacidad

Hemos definido que la duración de los sprints será de 2 semanas.

| Persona             | Días<br>disponibles (sin<br>tiempo<br>personal) | Días para otras<br>actividades<br>scrum | Horas por día | Horas de<br>esfuerzo<br>disponible |
|---------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------|------------------------------------|
| BORDINO<br>Tobías   | 8                                               | 2                                       | 1-2           | 6-12                               |
| CAFFARO<br>Santiago | 9                                               | 2                                       | 2-3           | 14-21                              |

| CEBALLOS<br>Mateo    | 8  | 2 | 1-2    | 6-12  |
|----------------------|----|---|--------|-------|
| COCIMANO<br>Federico | 10 | 2 | 2-3    | 16-24 |
| MORENO<br>Tomas      | 10 | 2 | 2-3    | 16-24 |
| SUAREZ<br>Fabricio   | 10 | 2 | 2-3    | 16-24 |
| Total                |    |   | 74-117 |       |

Hemos considerado que el tiempo dedicado a los eventos de SCRUM es de dos días para un sprint de dos semanas.

Nos basamos para el cálculo de los 2 dias en las siguientes consideraciones:

- + 2 horas sprint planning
- + (15 minutos para cada daily \* 8 dias) 2 horas daily scrum
- + 1 horas sprint review
- + 1 horas sprint retrospective
- 6 horas totales para eventos

#### Velocidad

Teniendo en cuenta la capacidad, la duración del sprint, que la US canónica es registrar central de taxis y la experiencia del equipo, estimamos que la velocidad con la que contamos es de 8 SP.

#### Planificación de Release:

- Cantidad de sprints: 3.
- Duración de cada sprint: 14 días.
- Tiempo del release: 42 días.

#### Objetivo del release

El objetivo del primer release es desarrollar el MVP de la aplicación de taxis, enfocando en la conexión entre pasajeros y taxistas, permitiendo a los taxistas iniciar sesión y gestionar la disponibilidad de sus vehículos, mientras que los pasajeros podrán buscar y solicitar taxis sin necesidad de registro.

A continuación se presentan las historias de usuario estimadas por el equipo de desarrollo, utilizando poker planning con Fibonacci y estimando una velocidad de 8 SP (Story Points).

| Release - MVP |           |                                       |            |  |
|---------------|-----------|---------------------------------------|------------|--|
| Sprint        | Prioridad | US (Frase verbal)                     | Estimación |  |
|               | 1         | Pedir taxi                            | 5          |  |
| N°1           | 2         | Buscar taxis cercanos                 | 3          |  |
|               | 3         | Loguear taxista                       | 2          |  |
| N°2           | 4         | Notificar a taxista solicitud de taxi | 3          |  |
|               | 5         | Ver ubicación del pasajero            | 5          |  |
| N°3           | 6         | Ocupar taxi                           | 2          |  |
|               | 7         | Liberar taxi                          | 2          |  |

### Minuta de planificación de sprint:

Sprint Nro. 1

Duración del Sprint en días: 14

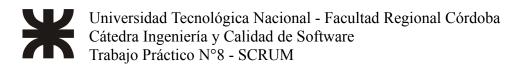
#### **Objetivo del Sprint:**

• Permitir que los pasajeros puedan trasladarse al lugar que desean solicitando un taxi cercano.

#### **Equipo Scrum**:

- BORDINO Tobías
- CAFFARO Santiago
- CEBALLOS Mateo
- COCIMANO Federico
- MORENO Tomas
- SUAREZ Fabricio

**Capacidad del Equipo en Horas Ideales:** El sprint Nº1 se llevará a cabo de 85 Horas idealmente. Tenemos en cuenta que no se trabajará los días Sábado, Domingo y el día viernes por el feriado puente del "Día del Perdón" que se encuentren dentro del cronograma de actividades.



# **Definition of Done**

| Todos los criterios de aceptación funcionan correctamente.                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Todos los archivos fuentes están en el repositorio de código fuente y el build se    |
| ejecutó exitosamente.                                                                |
| El Product Owner dió su visto bueno de la funcionalidad construida antes de llegar a |
| la Review Meeting.                                                                   |
| El código cumple con las convenciones estipuladas en el documento de estilo de       |
| código.                                                                              |
| Pruebas Unitarias Completadas.                                                       |
| Pruebas Funcionales y de Integración Completadas.                                    |
| Pruebas de Usuario Completadas.                                                      |
| Se contempla un registro de todos los cambios.                                       |
| Cumplimiento de Normativas y Estándares.                                             |
| UI/UX Verificada.                                                                    |
| Documentación Completa y Actualizada.                                                |

# **Sprint Backlog**

| User Story Elegida        | Conjunto de tareas                                                                       | Esfuerzo<br>estimado<br>(horas<br>ideales) |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
|                           | - Diseñar la interfaz de usuario para pedir un taxi                                      | 6                                          |
|                           | - Programar Backend                                                                      | 15                                         |
|                           | - Implementar un mapa para visualizar los taxis cercanos                                 | 10                                         |
| Pedir taxi (5)            | - Implementar el geoposicionamiento del pasajero                                         | 10                                         |
|                           | <ul> <li>Realizar pruebas de validación de selección y visualización de taxis</li> </ul> | 4                                          |
|                           | <ul> <li>Realizar pruebas de aceptación de usuario</li> </ul>                            | 3                                          |
|                           | - Pruebas unitarias                                                                      | 2                                          |
| Buscar taxis cercanos (3) | - Diseñar interfaz para mostrar los taxis disponibles en un mapa                         | 6                                          |

|                | - Programar Backend                                                                             | 15 |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|                | - Realizar pruebas de rendimiento, estrés y precisión                                           | 4  |
|                | - Realizar el algoritmo de cálculo del tiempo estimado en llegar donde se encuentra el pasajero | 6  |
|                | - Realizar pruebas de aceptación de usuario                                                     | 2  |
|                | - Pruebas unitarias                                                                             | 2  |
| 8 Story Points |                                                                                                 | 85 |

# Bibliografía

- Proyectos Ágiles Con Scrum 2da Edición (Martín Alaimo Martín Salías).
- La guía de Scrum.