

Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Carrera: Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería y Calidad de Software

Curso: 4K1

Año: 2024

Grupo número: 2

TRABAJO PRÁCTICO N°8 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 - tobordino@gmail.com
- Caffaro Santiago - 90364 - santycaffaro7@gmail.com
- Ceballos Colombo, Mateo - 90419 - mceballoscolombo@gmail.com
- Cocimano, Federico José - 89555 - fedecochi@gmail.com
- Moreno, Tomás Agustín - 90365 - tomasmoreno351@gmail.com
- Suarez, Emiliano Fabricio - 91134 - suarezemilianofabricio@gmail.com



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



CEBALLOS Mateo	8	2	1-2	6-12
COCIMANO Federico	10	2	2-3	16-24
MORENO Tomas	10	2	2-3	16-24
SUAREZ 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 días en las siguientes consideraciones:

+ 2 horas sprint planning

+ (15 minutos para cada daily * 8 días) 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
N°1	1	Pedir taxi	5
	2	Buscar taxis cercanos	3
N°2	3	Loguear taxista	2
	4	Notificar a taxista solicitud de taxi	3
N°3	5	Ver ubicación del pasajero	5
	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 N°1 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 estimado (horas ideales)
Pedir taxi (5)	- Diseñar la interfaz de usuario para pedir un taxi	6
	- Programar Backend	15
	- Implementar un mapa para visualizar los taxis cercanos	10
	- Implementar el geoposicionamiento del pasajero	10
	- Realizar pruebas de validación de selección y visualización de taxis	4
	- Realizar pruebas de aceptación de usuario	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.