

Ingeniería de Software

SCRUM–Planificación de Release y de Sprint

Curso 4K2

Docentes

- Meles, Silvia Judith (Titular)
- Massano, Maria Cecilia (JTP)
- Crespo, María Mickaela (Ayudante 1ra)

Grupo 4:

- 78355 - Azulay, David
- 83174 - Ferre Valderrama, Matias Antoni.
- 85180 - Hogue, Matias Javier.
- 82826 - Mercado, Ignacio

Índice

Enunciado	3
Desarrollo	4
Condiciones de contexto	4
Product Backlog	5
Planificación de Release	5
User stories incluidas en el primer release	6
Consideraciones del sprint planning	6
Sprint 1	7
Definition of Done	8
Sprint Backlog	9
Bibliografía	10

Enunciado

Unidad:	Unidad Nro. 3: Gestión Ágil de Proyectos
Consigna:	Tomando como base la definición de producto realizada para Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis y teniendo en cuenta el MVP definido, realizará con su equipo SCRUM la primera reunión de planificación de Sprint (Sprint Planning).
Objetivo:	Que el estudiante sea capaz de simular una de las ceremonias de SCRUM, Sprint Planning, cuyo propósito es la definición del Sprint Backlog. Que comprenda la importancia de la planificación en el contexto de la gestión ágil de proyectos.
Propósito:	Aplicar los conceptos de Gestión Ágil de Proyectos Vivenciar el ambiente de Scrum simulando la ceremonia de planificación de un sprint.
Entradas:	Conceptos teóricos de SCRUM. Bibliografía referenciada sobre el tema. Definición de Hecho (DoD) para el equipo. Caso práctico de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis previamente desarrollado. Ejemplo de Minuta de Sprint Planning Ejemplo de Sprint Backlog
Salida:	Se evaluará que: <ul style="list-style-type: none"> ● Presente el plan de release para la liberación de la primera versión del producto (MVP). ● Describa todas las consideraciones de contexto ● Presente la minuta de planificación del Sprint ● El Sprint Backlog desagregando las user stories en tareas estimadas en horas ideales ● Descripción de todas las consideraciones de contexto que considere necesarias para la comprensión de los entregables mencionados en los ítems anteriores.
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> ● En grupos trabajarán la consigna. ● Tomarán el MVP definido para el producto de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis, ya estimado ● Definirán las condiciones de contexto necesarias para la planificación del release. ● Definirán el Plan de Release indicando cuantos sprints serán necesarios y que user stories entregarán en cada uso y por consiguiente la duración del Plan de Release para la entrega de la versión del producto. ● Definirá la minuta para el Sprint 1 y el Sprint Backlog
Observaciones:	Debe referenciar la Bibliografía consultada.

Desarrollo

Condiciones de contexto

Capacidad del Scrum team

Persona	Capacidad de horas por día
Azulay, David	4 hs
Hogne, Matias Javier	4 hs
Ferre Valderrama, Matias Antoni	4 hs
Mercado, Ignacio	4 hs

Duración del Sprint: 10 días (hábiles) → 2 semanas

Capacidad por Sprint: 160 hs (total) → 40 hs por sprint (c/u) → 20 hs semanales (c/u)

Se estiman las horas a insumir por actividades del Scrum por el equipo:

- 12 Planning
- 8 Review
- 4 Retrospective
- 10 Daily
- 12 Refinamiento del PB

Total: 44 hs

De esta manera es posible estimar un total de 116 horas de esfuerzo disponibles para el equipo.

Product Backlog

Item	Size
Pedir taxi	5
Ver ubicación del pasajero	5
Buscar taxis cercanos	3
Ocupar taxi	2
Liberar taxi	2
Loguear taxista	2
Notificar a taxista solicitud de taxi	3

Planificación del Release

El equipo plantea como objetivo del plan release obtener como resultado del producto el MVP, donde se incluyen las US mínimas y necesarias para funcionar en el mercado. El criterio a utilizar es en el primer sprint ocuparse de los ítems de mayor tamaño. Es decir, en el Sprint 1 se planifica realizar dos US con tamaño de 5.

Users stories incluidas en el primer release divididas por Sprints:

Item	Size
Ocupar taxi	2
Liberar taxi	2
Loguear taxista	2
Ver ubicación del pasajero	5
Buscar taxis cercanos	3
Pedir taxi	5
Notificar a taxista solicitud de taxi	3

Sprint 1 - Sprint 2 - Sprint 3

Duración del Plan Release: 3 Sprints → 1 mes y medio

Consideraciones a tener en cuenta para comprender el sprint planning:

- Se considera que la API de facebook, debido a la magnitud de la empresa, va a poseer una buena documentación, motivo por el cual se plantea una tarea de investigación en lugar de una spike
- Se plantea una creación de estructura de BD para los estados del taxi, la cual será utilizada tanto para la user “Ocupar taxi” como “Liberar taxi”
- Dentro del equipo existe una alta incertidumbre (conocimiento nulo) respecto a la tecnología de geoposicionamiento, por lo cual se plantea una spike técnica.
- Ningún miembro del equipo tiene un buen conocimiento sobre frontend. Esto se ve reflejado en las altas horas estimadas para el diseño de interfaces gráficas.

Sprint 1

Minuta de la Planing del Sprint 1
<p>Sprint Nro 1</p> <p>Duración del Sprint: 10 días</p> <p>Objetivo del Sprint: En este sprint se busca garantizar el logueo del taxista ya sea con facebook o con sus datos, también que el taxista pueda ocupar, liberar y cambiar el estado del taxi desde la app y por último adquirir el conocimiento para poder implementar el geo posicionamiento necesario en las demas user stories.</p> <p>Equipo Scrum:</p> <ul style="list-style-type: none">• Azulay, David- 4 hs por día• Honge, Matias Javier- 4 hs por día• Ferre Valderrama, Matias Antoni - 4 hs por día• Mercado, Ignacio - 4 hs por día <p>Capacidad del Equipo en Horas Ideales: 116 hs</p>

Definition of done

Definición de hecho para el Equipo

Actualizar documento de diseño

Revisión de código completa:

- **Código refactorizado**
- **Código disponible para todos los colaboradores (merged to main)**
- **Compilación sin errores**
- **Documentación mínima completa**
- **Revisión hecha por otro que no sea el autor**

Pruebas hechas:

- **Pruebas Automatizadas escritas y pasadas**
- **Pruebas de Compatibilidad (navegador y/o dispositivo)**
- **Prueba de Integración realizada**
- **Prueba de Performance realizadas**
- **Pruebas de Seguridad realizadas**

Guia de usuario creada o actualizada

Requerimientos no funcionales aceptados

Cero defectos conocidos

Pruebas de Aceptación hechas

User Story aceptadas por el Product Owner

Sprint Backlog

User Stories	Actividades	Horas
<div>Logueo Taxi 2</div>	<div> <div>Investigar documentación API Facebook 6</div> <div>Programar interfaz grafica logueo Facebook 10</div> <div>Diseño de estructura de BD para datos del logueo 6</div> <div>Programar interfaz gráfica logueo con datos 14</div> <div>Probar loguear con Facebook 6</div> <div>Probar loguear con datos 12</div> </div>	54 hs
<div>Ocupar Taxi 2</div>	<div> <div>Programar la interfaz gráfica 13</div> <div>Diseño de estructura de BD para estados del taxi 6</div> <div>Probar ocupar taxi 7</div> </div>	26 hs
<div>Liberar Taxi 2</div>	<div> <div>Programar la interfaz gráfica 11</div> <div>Probar liberar taxi 5</div> </div>	16 hs
<div>Spike Geolocalización</div>	<div>Investigar tecnología geo posicionamiento para obtener datos 20</div>	20 hs
6 SP		116 hs

Bibliografía consultada

- La Guía Scrum - Ken Schwaber & Jeff Sutherland - 2020 -
<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf>
- Material de la cátedra ISW - 2022
- scrum.org:
<https://www.scrum.org/resources/blog/are-you-planning-technical-debt-sprint-planning>