**PROYECTO:**

**SOLUCIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO PARA EL SECTOR RETAIL**

**SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD**

**ISO 9001-2015**

**“RELEASE PLANNING”**

**“SDC\_RP01\_RELEASE PLANNING”**

**Copia Controlada Nro. 01**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Elaborado por:** | **Revisado por:** | **Aprobado por:** |
|  |  |  |
| **Eric Rodrich Torres**  Product Owner  Fecha: 02/6/2018 | **Juan Carlos Malpartida**  Scrummaster  Fecha: 02/06/2018 | **Eric Rodrich Torres**  Product Owner  Fecha: 02/6/2018 |

Indice

[1 HISTORIA DE LAS REVISIONES 3](#_Toc516512798)

[2 PROPÓSITO DEL DOCUMENTO 3](#_Toc516512799)

[3 OBJETIVO 3](#_Toc516512800)

[4 REFERENCIAS 3](#_Toc516512801)

[5. RELEASE PLANNING 4](#_Toc516512802)

# HISTORIA DE LAS REVISIONES

| Versión | Fecha | Modificaciones | Modificado por: |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | 02/06/2018 | Creación del documento | Eric Rodrich |

# PROPÓSITO DEL DOCUMENTO

El propósito de este documento es detallar el reléase planning que se utilizará para este proyecto.

# OBJETIVO

El objetivo del presente documento es la definición del plan de lanzamiento de versiones para indicar cuando se tendrá una versión funcional del producto, cuando sucesivas versiones y que características contienen.

# REFERENCIAS

# 5 RELEASE PLANNING

Para la elaboración del presente documento se tiene en cuenta lo elaborado en el Product Planning, es decir, la visualización del producto, el producto backlog de alto nivel y plan de lanzamientos. Asimismo, al no tener referencia de la velocidad de sprint del equipo de desarrollo ya que se trata de su primer proyecto, se considerará una velocidad de 10 puntos por sprint.

A continuación se muestra el product backlog priorizado y con puntos asignados por el equipo de desarrollo de acuerdo al esfuerzo que requiere cada ítem.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Item #** | **Titulo** | **Puntos** |
| 1 | La aplicación debe escanear y detectar beacons | 5 |
| 2 | Debe desplegar informacion relevante para el usuario de acuerdo a su ubicación | 8 |
| 3 | Debe permitir la gestion del contenido a mostrar por beacons | 8 |
| 4 | La aplicación debe registrar toda actividad realizada para su posterior analisis | 5 |
| 5 | La aplicación debe mostrar informacion estadistica relevante | 5 |
| 6 | La aplicación debe ser personalizable en logos, colores, y titulos | 5 |
| 7 | La aplicación debe permitir el registro voluntario de datos de usuario a traves de cuentas de redes sociales | 3 |
| 8 | La aplicación debe permitir al usuario compartir el contenido visualizado en redes sociales | 3 |
| 9 | Contar una interfaz tipo api o por webservice que permite la administracion en los terminos de activar y desactivar contenido ademas de visualizar reportes y estadisticas | 8 |
| 10 | Valor añadido - Agregar capacidad para que el anunciador cree un campaña personalizada tipo encuesta, ofrecer productos, etc. | 8 |
| **Total de Puntos** | | **58** |

Seguidamente calculamos la cantidad de sprints a realizar de acuerdo al total de puntos. Este numero es el resultado de dividir el numero de total de puntos entre la velocidad de sprint del

equipo de desarrollo.

**Numero de Sprints:** 58 / 10 = 5.8

Pasamos a considerar 6 Sprints.

A continuación se indican los ítems del backlog que incluirán en cada Sprint y cada Release.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **# Release** | **# Sprint** | **Item #** | **Titulo** | **Puntos** |
| Release 0.5 | Sprint 1 | 1 | La aplicación debe escanear y detectar beacons | 5 |
| 2 | Debe desplegar informacion relevante para el usuario de acuerdo a su ubicación | 8 |
| Sprint 2 | 3 | Debe permitir la gestion del contenido a mostrar por beacons | 8 |
| Sprint 3 | 4 | La aplicación debe registrar toda actividad realizada para su posterior analisis | 5 |
| 5 | La aplicación debe mostrar informacion estadistica relevante | 5 |
| Release 1.0 | Sprint 4 | 6 | La aplicación debe ser personalizable en logos, colores, y titulos | 5 |
| 7 | La aplicación debe permitir el registro voluntario de datos de usuario a traves de cuentas de redes sociales | 3 |
| 8 | La aplicación debe permitir al usuario compartir el contenido visualizado en redes sociales | 3 |
| Sprint 5 | 9 | Contar una interfaz tipo api o por webservice que permite la administracion en los terminos de activar y desactivar contenido ademas de visualizar reportes y estadisticas | 8 |
| Sprint 6 | 10 | Valor añadido - Agregar capacidad para que el anunciador cree un campaña personalizada tipo encuesta, ofrecer productos, etc. | 8 |