Desarrollo de software



Planeación del Sprint

Sandra Victoria Hurtado Gil sandra.hurtado@ucaldas.edu.co







Sprint Planning



Antes de comenzar cada sprint (iteración) necesitamos, como equipo, establecer unas metas y definir una estrategia de trabajo para lograrlas:

Esto es la Planeación del Sprint.







Partes del Sprint Planning





Sprint planning

Definir:

To Do Doing Cone

- 1. La meta del sprint (el "qué")
- La forma de lograrlo (el "cómo", la estrategia)







Meta del Sprint





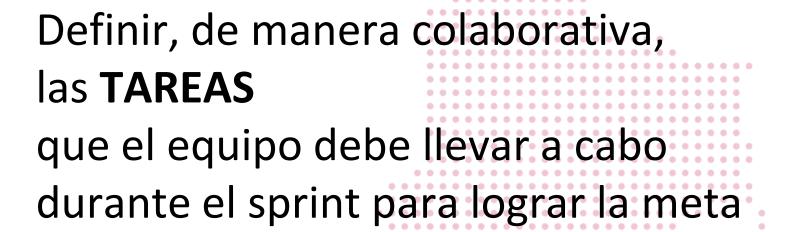
- Los **ítems** que se desarrollarán
 - Historias de usuario
 - Restricciones u otros requisitos
- Alcance
- Condiciones de calidad





Estrategia











Definir las tareas — parte 1





- 1- Tareas para los desarrolladores (todos):
- Front-end
- Back-end
- Integración
- Pruebas de desarrollador

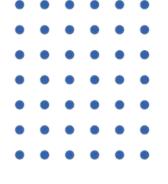
Por lo menos una por desarrollador por cada día del sprint





Definir las tareas — parte 2





2- Tareas para cada rol:



- Coordinar reuniones y recolectar evidencias



Elaborar el diseño del software (backend)



- Elaborar el diseño de la UI



Diseñary ejecutarpruebas



Configurary actualizarrepositorio yservidores



Definir las tareas – parte 3





Considerar:

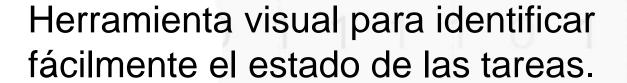
- Tareas pequeñas (que se puedan hacer en un día)
- Tareas relativamente independientes
- Balance en la asignación de tareas





Tablero Kanban





Facilita el seguimiento del plan por parte de los integrantes del equipo.

Comunica los avances a los interesados.







Componentes





• Una tarjeta para cada tarea

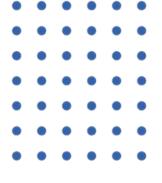
 Las tarjetas se acomodan en columnas





Columnas





En su forma más básica tiene tres columnas:

- 1. To Do: Tareas pendientes
- 2. Doing: Tareas en ejecución
- 3. Done: Tareas terminadas







Ejemplo

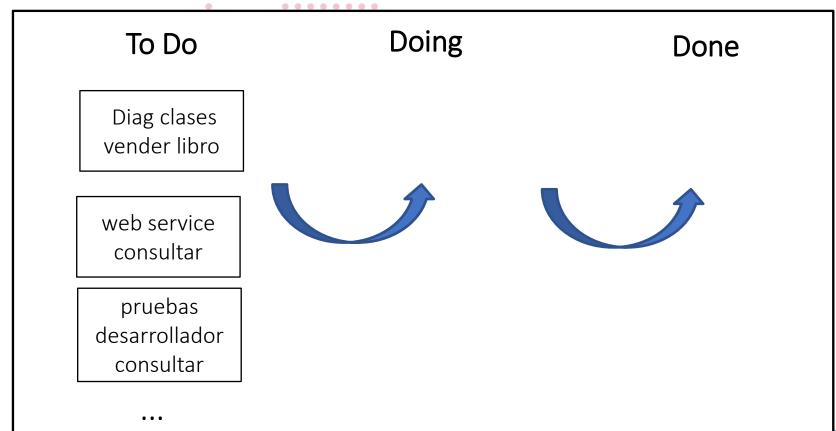




Vender libro

Consultar libros

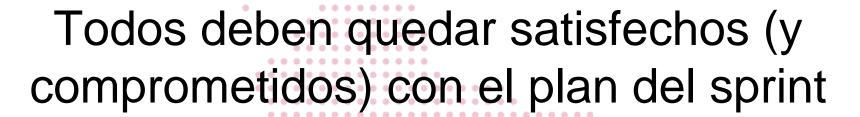






Importante











Resumen Sprint Planning



