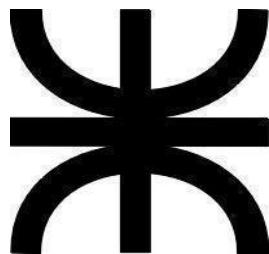


**Universidad Tecnológica Nacional**  
**Facultad Regional Córdoba**



**Ingeniería en Sistemas de Información**  
**Cátedra: Ingeniería y Calidad de Software**

**Trabajo Práctico N°7**

**Curso: 4K4**

**Grupo N°2:**

85250 - Paloma Candelaria Corcoba  
85530 - Joaquin Miranda Oliveros  
85308 - Juan Ignacio Camargo Mano  
85832 - Consuelo Cordoba Oyhamburu  
90522 - Pedro Placci  
78493 - Genoves Michelini  
93050 - Mateo Ugarte Torres  
89335 - Delfina Brenda Glavas  
89302 - Gianella Bryanna Magliano  
85518 - Marcio Joel Saravia

**Docentes:**

Ing. Laura Covaro  
Ing. Mickaela Crespo  
Ing. Constanza Garnero

# Informe de Actividades - Implementación del Framework Scrum

**Proyecto:** Parque de diversiones

**Duración del Sprint:** 3 Sprints de 15 minutos cada uno

**Equipo:** Estudiantes de la materia

**Cliente:** Representante ficticia asignada por el docente

**Objetivo:** Construcción de prototipos en miniatura de atracciones para un parque de diversiones infantil.

## Planificación General

Durante la ejecución del trabajo práctico, se aplicaron los principios del framework Scrum para la creación iterativa e incremental de los prototipos. Las actividades se organizaron en tres sprints, con ceremonias correspondientes a:

- Sprint Planning (2 minutos)
- Ejecución del Sprint (15 minutos)
- Daily Scrum Meetings (cada 5 minutos)
- Sprint Review y Retrospective al cierre de cada Sprint

Se utilizó una tabla de estimaciones para planificar el trabajo, utilizando Story Points como unidad de medida del esfuerzo.

## Sprint 1

### Objetivo del Sprint:

Construir las siguientes atracciones:

- Autos (3 SP)
- Hamacas (5 SP)
- Rueda de la Fortuna (13 SP)

### Sprint Planning:

Se seleccionaron las tres atracciones mencionadas. Se priorizó comenzar con Autos y Hamacas.

### **Daily 1:**

Todo el equipo trabajando, sin tareas finalizadas aún.

### **Daily 2:**

Seguían en proceso las tres atracciones.

### **Daily 3:**

Se finalizaron **Autos** y **Hamacas**. La **Rueda de la Fortuna** quedó pendiente para el siguiente sprint.

### **Sprint Review:**

Se mostró el avance al cliente. Se decidió replanificar la Rueda para el Sprint 2.

## **Sprint 2**

### **Objetivo del Sprint:**

- Finalizar la Rueda de la Fortuna (13 SP restantes)
- Construir:
  - Toboganes (3 SP)
  - Casa del Terror (8 SP)

### **Sprint Planning:**

Se planificó completar los 3 elementos mencionados.

### **Daily 1:**

Se finalizó **Toboganes**.

### **Daily 2:**

Se finalizó **Casa del Terror**.

### **Daily 3:**

Se completó la **Rueda de la Fortuna**.

### **Cambio de Alcance:**

Durante el sprint, el cliente solicitó agregar una nueva atracción: **Flor (1 SP)**. Se decidió incluirla en el siguiente Sprint, respetando el marco Scrum de no modificar el backlog de sprint ya iniciado.

## **Sprint 3**

### **Objetivo del Sprint:**

- Flor (1 SP) (*nueva petición del cliente*)
- Logo del parque (3 SP) (*pedido pre-sprint 1*)
- Calesita (8 SP) (*última atracción restante*)

### **Sprint Planning:**

Se planificó abordar todos los elementos restantes.

### **Daily 1:**

Se completó el **Logo**.

### **Daily 2:**

Se finalizó la **Flor**.

### **Daily 3:**

Se completó la **Calesita**.

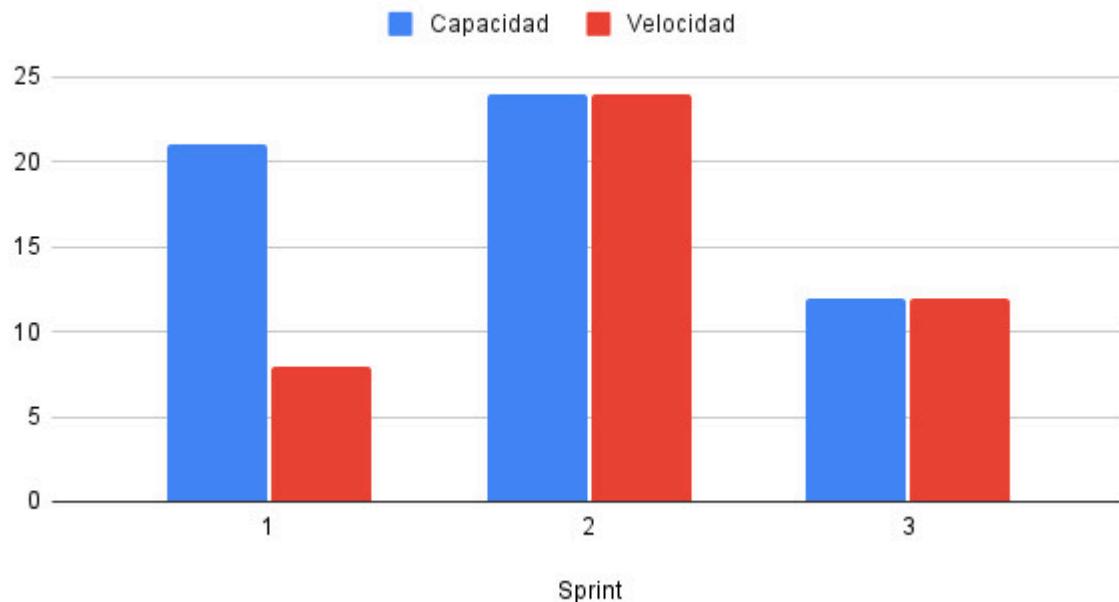
## DINÁMICA SCRUM

Burnout Charts				
Sprint	Capacidad	Daily	SP Restantes	
1	21	0	21	
		1	21	
		2	21	
		3	13	
2	24	0	24	
		1	21	
		2	13	
		3	0	
3	12	0	12	
		1	9	
		2	8	
		3	0	

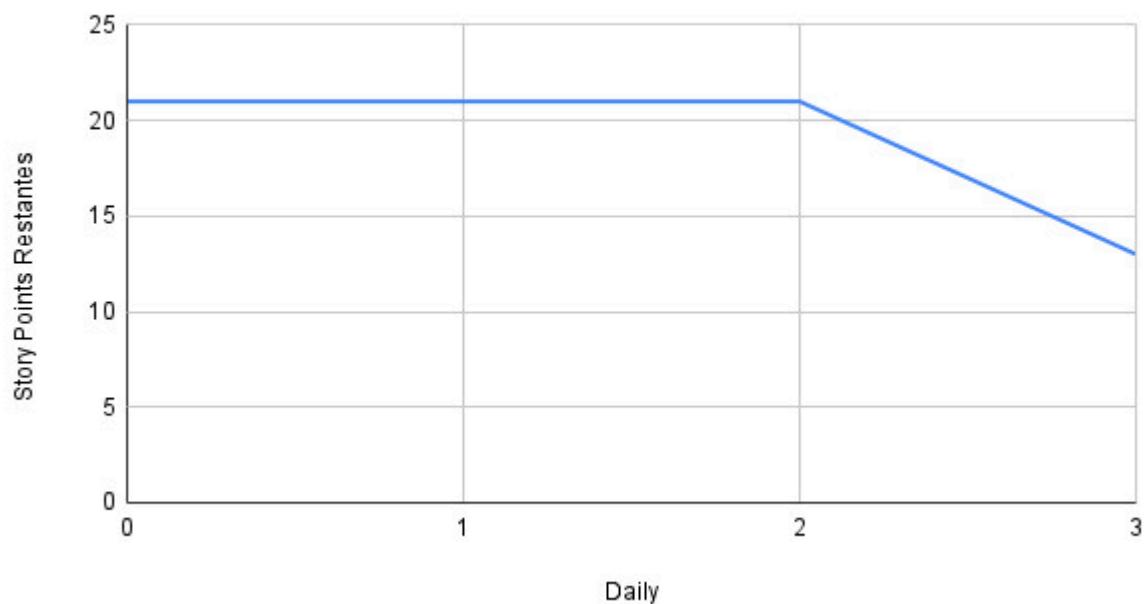
Estimaciones		
Sprint	Estructuras	Story Points
1	Autos	3
	Hamacas	5
	Rueda	13
2	Toboganes	3
	Casa del Terror	8
	Rueda	13
3	Flor	1
	Logo	3
	Calesita	8

Capacidad - Velocidad		
Sprint	Capacidad	Velocidad
1	21	8
2	24	24
3	12	12

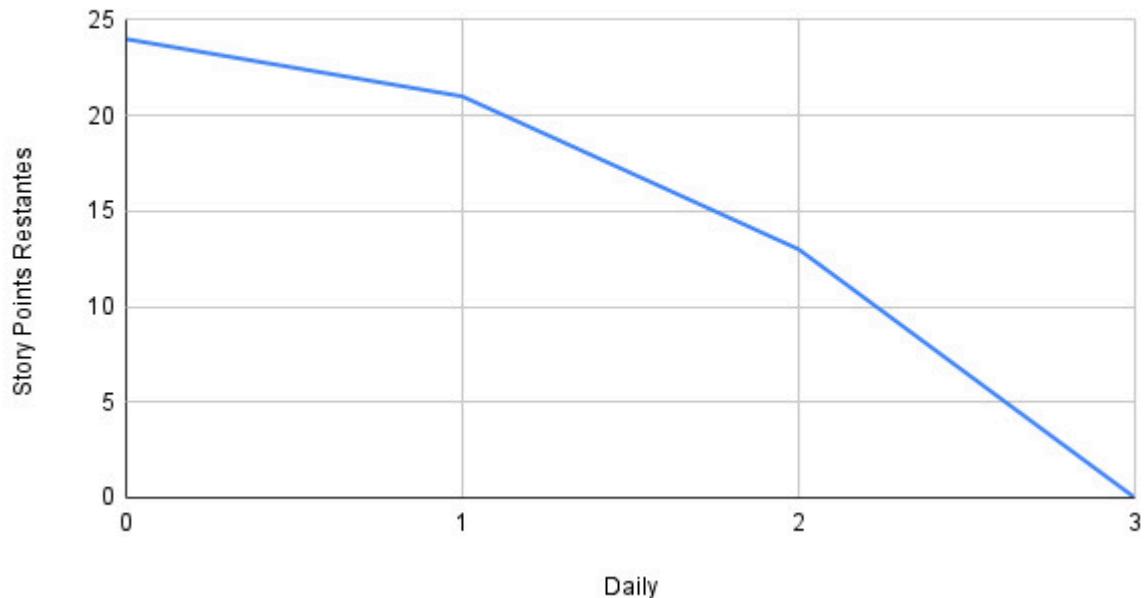
## Capacidad y Velocidad



## Burnout Chart - Sprint 1



### Burnout Chart - Sprint 2



### Burnout Chart - Sprint 3

