

TP 8. Planificación de Release y de Sprint

Grupo 5

Eliseo Dávila Pellegrino (86694), Martín Boris (90236), Tomás Malamud (89772), Santiago Avendaño (90618), Juan F. Márquez (89074), Juan P. Roldán (90318), Juan I. Taliani (86103)

Curso 4K2

Ingeniería y Calidad de Software

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

Facultad Regional Córdoba

Prof.: Judith Meles, Cecilia Massano, Constanza Garnero, Laura Covaro

Viernes, 11 de octubre de 2024

Índice

Plan de Release.....	2
Descripción de Sprints.....	2
Minuta de Planificación de Sprint 1.....	3
Consideraciones de contexto.....	4
Cálculo de capacidad de equipo en un sprint.....	5
Tareas.....	6
Product backlog del MVP.....	7
Bibliografía.....	8

Plan de Release

Timebox

Evento/Ceremonia	Duración
Sprint	2 Semanas
Planning	4 Horas máximo
Daily	15 Minutos
Review	2 Horas máximo
Retrospective	1 Hora y media máximo

- **Cantidad de sprints:** Para la primera release (MVP), se realizarán 3 sprints.

Descripción de Sprints

Sprint	User Stories	Story Points
1	<ul style="list-style-type: none"> - Loguear taxista - Ocupar taxi - Liberar taxi 	6
2	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir taxi - Buscar taxi cercanos 	8
3	<ul style="list-style-type: none"> - Notificar a taxista solicitud de taxi - Ver ubicación del pasajero 	8

Para la primera release se incluyen todas las User Stories que forman parte del MVP:

- Loguear taxista: 2 Story points
- Ocupar taxi: 2 Story points.
- Liberar taxi: 2 Story points.
- Pedir taxi: 5 Story points.
- Buscar taxis cercanos: 3 Story points.
- Notificar a taxista: 3 Story points.
- Ver ubicación del pasajero: 5 Story points.

Minuta de Planificación de Sprint 1

Sprint 1
Duración del sprint en días: 14
Objetivo del sprint: Definir la arquitectura, infraestructura, y diseño del producto inicial.
Historias de usuario <ul style="list-style-type: none"> - US 1: Loguear taxista - US 2: Ocupar taxi - US 3: Liberar taxi
Equipo Scrum <ul style="list-style-type: none"> - Malamud, Tomás - Davila, Eliseo - Roldan, Juan Pedro - Boris, Martín - Avendaño, Santiago - Taliani, Juan Ignacio - Márquez, Juan Francisco
Capacidad del equipo en Horas: 143 (cálculo)
Horas <ul style="list-style-type: none"> - User Story 1: 41 horas - User Story 2: 52 horas - User Story 3: 48 horas - Sprint Planning: 4 horas - Daily Scrum: 2 horas 30 minutos - Sprint Review: 2 horas - Sprint Retrospective: 1 hora 30 minutos - Total Acumulado: 151 horas (suma de las horas superiores)
Definición de Hecho para el equipo <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Diseño de interfaz <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Propuestas de interfaz desarrolladas y validadas. <input type="checkbox"/> Código <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Diseño revisado y aprobado. <input type="checkbox"/> Código fuente completo. <input type="checkbox"/> Código en repositorio y versionado correctamente. <input type="checkbox"/> Documentación <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se desarrollaron manuales de Usuario.

- ☐ Desarrollo documentado.
- ☐ La documentación está completa y actualizada.
- ☐ Pruebas
 - ☐ Se han escrito y aprobado pruebas unitarias.
 - ☐ Unit tests realizados y funcionando.
 - ☐ Pruebas de integración realizadas correctamente.
 - ☐ Pruebas de autenticación realizadas.
 - ☐ Pruebas de Regresión realizadas.
- ☐ Seguridad
 - ☐ Se han implementado medidas de seguridad en el inicio de sesión, y en la base de datos.
 - ☐ Se ha verificado la seguridad de la BD y su integración.
- ☐ Pruebas de aceptación realizadas con Product Owner.
- ☐ Cero defectos conocidos.

Consideraciones de contexto

El desarrollo de la aplicación Taxi Mobile se realizará durante los meses de octubre y noviembre de 2024. El equipo Scrum está conformado por estudiantes con proyectos paralelos. Durante el desarrollo hay 2 feriados en octubre (viernes 11/10/2024 y sábado 12/10/2024) y 1 en noviembre (lunes 18/11/2024).

Cada sprint dura 14 días corridos (10 días hábiles habitualmente), por lo que las dos semanas que atraviesen feriados se tendrá un día de trabajo menos (9 días hábiles).

Cálculo de capacidad de equipo en un sprint

Miembro	Días disponibles	Días para otras actividades de scrum	Horas por día	Horas de esfuerzo disponible
Malamud, Tomás	9	2	2 - 3	14 - 21
Davila, Eliseo	9	2	3 - 4	21 - 28
Roldan, Juan Pedro	9	2	2 - 3	14 - 21
Boris, Martín	9	2	2 - 3	14 - 21
Avendaño, Santiago	9	2	3 - 4	21- 28
Taliani, Juan Ignacio	9	2	2 - 3	14 - 21
Márquez, Juan Francisco	9	2	3 - 4	21 - 28
Total				119 - 168

Capacidad del Equipo en Horas Ideales: 143 hs promedio.

Las horas disponibles de trabajo de cada integrante fue calculada dependiendo sus horarios de cursado, de actividades particulares y trabajo en cada caso.

Tareas

User Story Loguear Taxista

Tareas	Horas ideales
Desarrollo del backend de Iniciar Sesión	16
Desarrollo del frontend de Iniciar Sesión	8
Pruebas unitarias	2
Pruebas de integración	2
Pruebas de regresión	2
Pruebas de autenticación	2
Documentación	9
Total de horas ideales	41

User Story Ocupar Taxi

Tareas	Horas ideales
Desarrollo del backend de Ocupar taxi	14
Desarrollo del frontend de Ocupar taxi	12
Pruebas unitarias	6
Pruebas de integración	6
Pruebas de regresión	3
Pruebas de funcionalidad de cambio de estado de “libre” a “ocupado”	5
Documentación	6
Total de horas ideales	52

User Story Liberar Taxi

Tareas	Horas ideales
Desarrollo del backend de Liberar taxi	12
Desarrollo del frontend de Liberar taxi	12
Pruebas unitarias	6
Pruebas de integración	6
Pruebas de regresión	3
Pruebas de funcionalidad de cambio de estado de “ocupado” a “libre”	5
Documentación	6
Total de horas ideales	48

En resumen, en el primer sprint se van a realizar 3 User Stories con 6 Story Points en total (2 c/u). **La cantidad total de horas ideales son 141 hs.**

Product backlog del MVP

User Story	Estimación
Loguear Taxi	2
Ocupar Taxi	2
Liberar Taxi	2
Pedir Taxi	5
Buscar taxis cercanos	3
Ver ubicación del pasajero	5
Notificación a taxista solicitud de taxi	3

Bibliografía

Cátedra de Ingeniería y Calidad de Software, UTN FRC. (2024). *Guía de Trabajos Prácticos Resueltos*.

Cohn, M. (2005). *Agile estimating and planning*. Prentice Hall Professional Technical Reference.

Sutherland, J., & Schwaber, K. (2020). *Scrum Guide*. Scrum Guides.
<https://scrumguides.org/scrum-guide.html>