

Scrum TinCar

Edgar Humberto Mojica

Karen Michel Palacios López

David Santiago Becerra Hernandez

Diego Hernandez Altamiranda

Cristian David Rincón Urrea

Implementación de proyectos

Profesor: Ing. Jairo Armando Salcedo Aranda



Universidad de San Buenaventura

Facultad de ingeniería

Tecnología en desarrollo de software

Bogotá D.C.

2024

Formación del Equipo Scrum para el Proyecto Tincar

1. Selección del Equipo Scrum

El equipo Scrum para el proyecto Tincar estará compuesto por los siguientes roles y personas:

Product Owner (PO)

Nombre: Edgar Mojica

Perfil: Edgar tiene experiencia en la gestión de productos y una comprensión clara de las necesidades del cliente.

Responsabilidad: Edgar será responsable de definir los requerimientos y priorizar las funcionalidades que deben desarrollarse. El se asegurará de que la aplicación Tincar cumpla con las expectativas de los usuarios y que proporcione valor rápidamente.

Scrum Master (SM)

Nombre: Cristian Rincón

Perfil: Cristian tiene una sólida experiencia en metodologías ágiles y ha trabajado como Scrum Master en proyectos de software de aplicaciones móviles durante los últimos tres años.

Responsabilidad: Edgar será el facilitador del equipo, asegurándose de que se sigan los principios de Scrum, eliminando impedimentos y promoviendo una mejora continua dentro del equipo de desarrollo.

Equipo de Desarrollo (DT)

Nombre: Equipo multidisciplinario compuesto por desarrolladores, diseñadores y testers:

- Desarrollador Frontend: Diego Hernández
- Desarrollador Backend: Santiago Becerra
- Tester de Calidad: Daniel Edgar Mojica (Automatización de pruebas)
- Diseñadora UI/UX: Cristian Rincón (Experiencia de usuario)
- Desarrollador Móvil: Karen Palacios (Android/iOS)

Responsabilidad: El equipo se encargará de diseñar, desarrollar, probar y lanzar la aplicación Tincar. Serán responsables de trabajar en las tareas que seleccionen durante cada sprint, comprometiéndose a entregar un incremento funcional del producto al final de cada iteración.

2. Roles y Responsabilidades

- Product Owner (Edgar): Maximizar el valor del producto, gestionar el backlog del producto y mantener una comunicación constante con los usuarios y partes interesadas.
- Scrum Master (Cristian): Ser el facilitador del equipo, asegurando que el equipo siga las reglas de Scrum y eliminando obstáculos.
- Equipo de Desarrollo: Autonomía para decidir cómo abordar el trabajo dentro del sprint y responsables de la calidad técnica y funcional.

3. Visión del Producto

Nombre del Producto: Tincar

Objetivo Principal: La aplicación Tincar permite a los conductores alquilar parqueaderos de conjuntos residenciales o casas de manera fácil y rápida, ofreciendo una solución práctica para aquellos que buscan aparcar en zonas urbanas densas.

Problema que Resuelve: Los conductores tienen dificultades para encontrar estacionamiento seguro y conveniente en áreas residenciales, mientras que los propietarios de parqueaderos vacíos tienen una oportunidad de generar ingresos.

Valor Propuesto:

- Para los conductores: acceso fácil y rápido a estacionamientos cercanos y seguros.
- Para los propietarios: una manera sencilla de alquilar sus espacios vacíos y generar ingresos adicionales.

Principales Características:

- Registro de conductores y propietarios de parqueaderos.
- Geolocalización y búsqueda de parqueaderos disponibles cercanos.
- Proceso de reserva y pago integrado en la aplicación.
- Reseñas y calificaciones para conductores y propietarios.
- Soporte para propietarios para administrar sus espacios (disponibilidad, precios, etc.).

Usuarios Objetivo:

- Conductores en zonas urbanas densas con problemas de aparcamiento.
- Propietarios de casas o conjuntos residenciales que tengan parqueaderos en desuso o disponibles para alquilar.

ID	Historia de usuario	Prioridad	Puntos de Historia	Criterios de Aceptación	Estado
1	Como usuario, quiero ver una interfaz sencilla que me permita buscar estacionamientos cercanos fácilmente.	Alta	8	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario puede ver una lista o mapa con los estacionamientos cercanos. - La interfaz es intuitiva y fácil de navegar. - Se pueden filtrar resultados por proximidad. 	Pendiente
2	Como usuario, quiero poder reservar un lugar de estacionamiento con un solo clic para facilitar el proceso.	Alta	8	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario puede seleccionar un estacionamiento y reservar un lugar. - El sistema confirma la reserva al instante. - La reserva se almacena en el sistema. 	Pendiente
3	Como usuario, quiero recibir una notificación que confirme mi reserva y me proporcione información del estacionamiento.	Alta	5	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario recibe una notificación de confirmación con detalles del estacionamiento (dirección, tiempo de reserva, costo). - La notificación se muestra en la aplicación y/o por correo electrónico. 	Pendiente
4	Como usuario, quiero poder ver las tarifas de estacionamiento antes de reservar un lugar.	Media	5	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario puede cancelar su reserva fácilmente desde la interfaz. - El sistema muestra una confirmación de cancelación. - El lugar reservado se libera al cancelar. 	Pendiente

Daily Standup de TinCar

Fecha: 01 de octubre de 2024

Duración: 15 minutos

Participantes: Diego Hernández, Karen Palacios, Edgard Mojica, Santiago Becerra, Cristian Rincón

Diego Hernández (Scrum Master):

¡Buenos días a todos! Comencemos con nuestra Daily Standup. Recuerden responder a las tres preguntas: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué harás hoy? y ¿Hay algún impedimento?

Karen Palacios:

-Ayer: Trabajé en el diseño de la interfaz de usuario para la página principal de la aplicación, enfocándome en la facilidad de uso y la navegación.

-Hoy: Continuaré trabajando en el diseño de la vista de búsqueda de estacionamientos y comenzaré a preparar algunos prototipos.

-Impedimentos: Ninguno.

Edgard Mojica:

-Ayer: Completé la implementación de la funcionalidad de registro de usuarios y la validación de sus datos.

-Hoy: Empezaré a integrar la API de búsqueda de estacionamientos para que los usuarios puedan encontrar opciones cercanas.

-Impedimentos: Necesito acceso a la API de datos para realizar pruebas.

Santiago Becerra:

-Ayer: Trabajé en la implementación de la funcionalidad de geolocalización para que los usuarios puedan encontrar estacionamientos cercanos.

-Hoy: Seguiré perfeccionando la geolocalización y comenzaré a implementar un mapa interactivo.

-Impedimentos: Hay algunos problemas con la precisión de la ubicación que necesito resolver.

Cristian Rincón:

-Ayer: Finalicé las pruebas de la funcionalidad de búsqueda de estacionamientos y documenté algunos errores encontrados.

-Hoy: Trabajaré en corregir esos errores y asegurar que la funcionalidad esté lista para la revisión.

-Impedimentos: Ninguno.

Diego Hernández (Scrum Master):

Gracias a todos por sus actualizaciones. Es importante que resolvamos rápidamente los impedimentos. Edgard, hablaré contigo sobre el acceso a la API, y Santiago, revisaremos los problemas de precisión en la geolocalización. ¡Buen trabajo y buena suerte hoy!

Daily Standup de TinCar

Fecha: 02 de octubre de 2024

Duración: 15 minutos

Participantes: Diego Hernández, Karen Palacios, Edgard Mojica, Santiago Becerra, Cristian Rincón

Diego Hernández (Scrum Master):

¡Buenos días a todos! Empecemos con nuestra Daily Standup. Recuerden responder a las tres preguntas: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué harás hoy? y ¿Hay algún impedimento?

Karen Palacios:

-Ayer: Finalicé el diseño de la vista de búsqueda de estacionamientos y preparé un prototipo interactivo para el equipo.

-Hoy: Planeo presentar el prototipo al equipo para recibir retroalimentación y hacer ajustes según sus comentarios.

-Impedimentos: Ninguno.

Edgard Mojica:

-Ayer: Logré acceder a la API de datos y comencé la integración en la aplicación. También realicé algunas pruebas iniciales.

-Hoy: Continuaré trabajando en la integración y probaré la funcionalidad de búsqueda de estacionamientos en diferentes áreas de la ciudad.

-Impedimentos: Ninguno.

Santiago Becerra:

-Ayer: Resolví los problemas de precisión en la geolocalización, lo que mejoró la funcionalidad. También comencé a implementar el mapa interactivo.

-Hoy: Seguiré trabajando en el mapa y empezaré a integrar la vista de búsqueda con los resultados de la geolocalización.

-Impedimentos: Necesito datos de prueba sobre estacionamientos disponibles para realizar más pruebas.

Cristian Rincón:

-Ayer: Corregí los errores documentados de la funcionalidad de búsqueda y comencé a trabajar en las pruebas de usuario.

-Hoy: Planeo finalizar las pruebas de usuario y documentar los resultados para discutir en nuestra próxima reunión.

-Impedimentos: Ninguno.

Diego Hernández (Scrum Master):

Gracias a todos por sus actualizaciones. Karen, espero con interés ver el prototipo.

Edgard, asegúrate de que la integración funcione sin problemas. Santiago, buscaré los datos de prueba que necesitas, y Cristian, estaré atento a los resultados de tus pruebas.

¡Buen trabajo hoy, equipo!

REVISION DE SPRINT

Fecha: 08 de octubre de 2024

Duración: 60 minutos

Participantes: Karen Palacios, Edgard Mojica, Diego Hernández, Santiago Becerra, Cristian Rincón

- Sprint: semana 1
- Objetivo de sprint: integración de roles con Slack para permitir posibles mejoras y sincronización de tareas.
- Equipo: Desarrollo de gestión de tareas, Planeación y diagnóstico en desarrollo de software y equipo de implementación.
- Stakeholders: Gerente de Producto, Jefe de Ventas, Equipo de Soporte, Socios externos.

Agenda de la Revisión del Sprint:

1. Bienvenida e Introducción (5 min)

El Scrum Master da la bienvenida a todos los presentes y repasa el objetivo principal del Sprint.

“El objetivo de este Sprint era completar la integración de Slack para que las asignaciones de tareas se ejecuten correctamente para que se puedan sincronizar con las tareas de la plataforma.”

2. Demostración del Trabajo Completado (15-20 min)

El equipo de desarrollo muestra las funcionalidades completadas. Aquí, cada miembro o un representante puede hacer una breve demostración de lo que se ha logrado durante el Sprint.

“Se muestra un avance en la plataforma que genera una sincronización de la interfaz de los diferentes usuarios y cómo las actualizaciones de tareas también se reflejan en tiempo real.”

3. Feedback de los Stakeholders (15-20 min)

Después de la demostración, se abre la sesión para que los stakeholders puedan dar su retroalimentación. Aquí se pueden hacer preguntas sobre el funcionamiento, sugerir mejoras, o señalar posibles ajustes.

“El Jefe de Ventas menciona que sería útil tener opciones de personalización en las notificaciones, como poder elegir qué tipo de actualizaciones (nuevo parqueadero, parqueadero encontrado, comentarios).”

4. Discusión sobre el Backlog y Próximos Pasos (10-15 min)

Con base en el feedback recibido, el Product Owner discute posibles ajustes al Product Backlog. Se puede priorizar lo que debe ajustarse o qué funcionalidades.

“Se decide agregar una tarea al backlog en el siguiente Scrum para implementar una función de personalización en las notificaciones.”

5. Conclusión (5 min)

El Scrum Master cierra la reunión recapitulando los puntos clave discutidos y recordando al equipo las fechas del próximo Sprint Planning y las entregas pendientes.

"Hemos recibido valioso feedback sobre la personalización de notificaciones, lo que será discutido en el próximo Sprint Planning. Gracias a todos por sus aportaciones."