



Capacidad del equipo

Somos un equipo de 5 personas compuesto por:

- Canete, Federico
- Cargnelutti, Clever Lautaro
- Farace, Florencia Candelaria
- Iwane, Mariano
- Romero, Julieta

Estamos estudiando en la facultad cursando entre 3 y 6 materias.

considerando la época del año en la que estamos Octubre y Noviembre, que es el momento en el que se va a desarrollar el proyecto, tenemos en cuenta la menor disponibilidad horaria debido a los trabajos prácticos, parciales y recuperatorios.

Consideramos también que 4 de los 5 integrantes trabajan entre 4hs - 5hs de lunes a viernes la disponibilidad horaria es menor.

Por último, tenemos en cuenta el fin de semana largo que se extiende desde el viernes 13/10 hasta el lunes 16/10.

Por lo tanto, el equipo trabajará en días hábiles incluidos los días hábiles feriados ya que en estos hay más capacidad horaria debido a que no se trabaja ni hay facultad. De esta forma, podemos definir que la capacidad del equipo es: \*

los sprints tendrán una duración 15 días hábiles debido a nuestra experiencia pasada en proyectos anteriores, además, consideramos que sprints más largos harían esperar más al cliente para atender sus requerimientos, permitiendo entregas tempranas y el cumplimiento completo de cada user.

(\*)

INTEGRANTE	DÍAS DISPONIBLES (1/4 tiempo personal)	DÍAS PARA OTRAS ACT. SCRUM	HORAS IDEALES POR DÍA	HORAS DE EFUERZO DISPONIBLES
FEDERICO	9	2	3 - 4	27 - 36
FLORENCIA	11	2	3 - 4	33 - 44
JULIETA	9	2	3 - 4	27 - 36
LAUTARO	9	2	3 - 5	27 - 45
MARIANO	9	2	2 - 3	18 - 27
TOTAL				132 - 188

NOTA

2.1

## Plan de Release para MVP

A partir de las historias que forman parte del MVP identificamos que la cantidad de sprints a realizar son 3 de 15 días hábiles cada uno (3 semanas) para trabajar sobre el MVP.

Consideramos las tareas principales a realizar para los user stories del primer sprint, evaluando <sup>3.1</sup> la necesidad de dejar algunos tiempos extras en caso de percance que pueden llegar a ocurrir.

La estimación de los tiempos a realizar las tareas y la cantidad de user stories incluidas en cada sprint fueron hechas en base a la experiencia de cada uno de los integrantes.

De este modo nuestro plan de release queda plasmado de esta forma:

Nº de sprint	Fecha estimada	User stories incluidas	Story points
1	Comienza 5/10	• Pedir taxi • Notificar taxista • Solicitud de taxi	5 3
	Termina 25/10		
2	Comienza 26/10	• Ver ubicación del pasajero • Logear taxista	5 2
	Termina 15/11		
3	Comienza 16/11	• Ocupar taxi • liberar taxi • Buscar taxis	2 2 3
	Termina 6/12		

En el primer sprint incluimos las funcionalidades relacionadas al contacto entre pasajeros y taxistas ya que es lo que más valor le da al negocio debido a que es la hipótesis que se quiere validar con el MVP. Estas funcionalidades fueron individual debido a que pedir taxi permite satisfacer la necesidad del pasajero que desea seleccionar el taxi más conveniente para realizar su traslado. Además se incluyó la notificación al taxista para que este pueda bajar al pasajero y comenzar el viaje solicitado, además de que la central esté enterada del pedido.

En el segundo sprint incluimos la ubicación del pasajero ya que aporta valor para el taxista al tener una ubicación visual como referencia para buscar al pasajero. Además, incluimos el login del taxista para que este pueda visualizar los pedidos asignados al mismo.

En el tercer sprint incluimos la funcionalidad relacionada al estado del taxi para que el taxista pueda ocupar o liberar su vehículo para recibir un pedido. Además incluimos la búsqueda de taxis para que el pasajero pueda visualizar las opciones de taxis que tiene cerca y poder analizar cuál es más conveniente para él.

NOTA

## Minuto de planificación del primer sprint.

## Sprint planning

Sprint N° 1

Duración del sprint.  
15 días hábiles (de lunes a viernes).

4.1

Objetivo del sprint

En este primer sprint el entregable finalizará abarcando las User story de buscar taxi y notificar a taxista a través de su teléfono móvil. De esta forma el pasajero podrá seleccionar entre todos los taxis disponibles para su posterior inicio de viaje, enlacho + taxi. Además, le permitirá al taxista ser notificado de que existe un viajero que requiere sus servicios.

Equipo Scrum

- : Canete, Federico.
- : Arguello, Clever Lautaro
- : Farou, Florencia. Candelaria
- : Lupue, Mariano
- : Romero, Julieta

Capacidad del equipo en horas ideales

Entre las 132 - 188.

NOTA

## Sprint 1 - Sprint Backlog

Tareas propuestas para cada user story y horas estimadas:

User Story	Tareas	Efuerzo
Pedir taxi (5)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigar sobre la generación de mapas (1h)</li><li>• Probar implementaciones para la generación del mapa (4h)</li><li>• Finalizar y determinar la implementación de generación de mapa (3h)</li><li>• Diseñar pantallas de usuario (4h)</li><li>• Desarrollar frontend (10h)</li><li>• Desarrollar backend (13h)</li><li>• Conectar con sistema de geoposicionamiento online (2h)</li><li>• Diseñar casos de prueba (2h)</li><li>• Ejecutar pruebas (8h)</li><li>• Documentar código (2h)</li><li>• Realizar manual de usuario (4h)</li><li>• Implementar base de datos (1h)</li><li>• Corregir errores (6h)</li></ul>	69 hs ideales
Notificar taxista de la solicitud de taxi (3)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigar acerca de la implementación de notificaciones push (un)</li><li>• Diseñar notificación personalizada (2h)</li><li>• Preparar ambiente para probar (4h)</li><li>• Diseñar casos de prueba (2h)</li><li>• Ejecutar pruebas (8h)</li><li>• Desarrollar trigger que dispare la notificación (3h)</li><li>• Desarrollar lógica de envío de notificaciones (6h)</li><li>• Corregir errores (4h)</li></ul>	31 hs ideales 5.1

Horas ideales de las tareas

Estimamos un total de 100 horas ideales para el desarrollo de calidad de las 2 user stories incluidas en el sprint 1.

NOTA

## Definition of Done

- Código implementado de la US y revisado
- Pruebas QA completadas y pasadas, cumple con los criterios de aceptación y las pruebas de aceptación del usuario aprobadas.
- Documentación actualizada y los ítems de configuración subidos al repositorio con su última versión.
- Cumplimiento de estándares de codificación.
- Funcionalidad implementada en producción
- Funcionalidad probada en entorno de producción
- Revisión y aprobación de parer.
- Informes de pruebas realizadas de cada user
- Aprobación y demo con el cliente
- Documentación para el usuario completa y revisada



## Bibliografía

- Apuntes de la Cátedra de Ingeniería y Calidad de Software de la Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional de Córdoba.
- Guía Scrum - Ken Schwaber & Jeff Sutherland - Noviembre 2020



# Índice de comentarios

---

- 2.1 Tomen un valor concreto para poder comparar
- 3.1 Como qué
- 4.1 Ojo con como empiezan el objetivo, tienen q ir a lo concreto, la funcionalidad que espera termianr
- 5.1 Sobran muchas horas respecto a las ideales