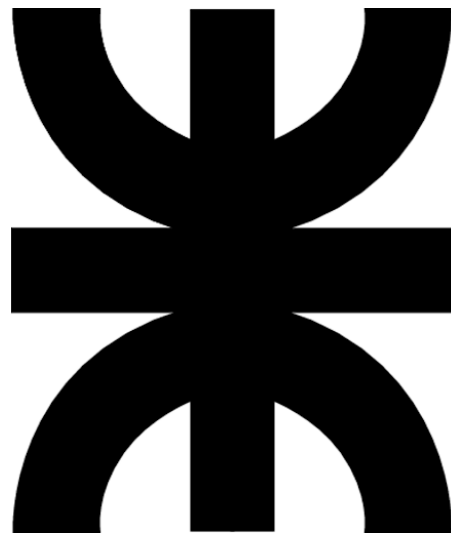


# Universidad Tecnológica Nacional

## Facultad Regional Córdoba

Ingeniería en Sistemas de Información



## Cátedra: Ingeniería de Software

### Trabajo Práctico N° 8

“Scrum - Planificación de Release y de Sprint”

### INTEGRANTES

94.093	NIELSEN PELLINACCI, J. Manuel
82.043	FARACE, Florencia Candelaria
80.122	RICSE Rojas, Javier Alejandro
82.186	NOBILE, Valentina
82.742	BARRAGÁN, Abril

## ENUNCIADO

Unidad	Unidad N°3: Gestión Ágil de Proyectos
<b>Consigna</b>	Tomando como base la definición de producto realizada para Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis y teniendo en cuenta el MVP definido, realizará con su equipo SCRUM la primera reunión de planificación de Sprint (Sprint Planning)
<b>Objetivo</b>	Que el estudiante sea capaz de simular una de las ceremonias de SCRUM, Sprint Planning, cuyo propósito es la definición del Sprint Backlog. Que comprenda la importancia de la planificación en el contexto de la gestión ágil de proyectos
<b>Propósito</b>	Aplicar los conceptos de Gestión Ágil de Proyectos Vivenciar el ambiente de Scrum simulando la ceremonia de planificación de un sprint
<b>Entradas</b>	Conceptos teóricos de SCRUM. Bibliografía referenciada sobre el tema. Definición de Hecho (DoD) para el equipo. Caso práctico de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis previamente desarrollado. Ejemplo de Minuta de Sprint Planning Ejemplo de Sprint Backlog
<b>Salidas</b>	Se evaluará que: <ul style="list-style-type: none"><li>● Presente el plan de release para la liberación de la primera versión del producto (MVP).</li><li>● Describa todas las consideraciones de contexto</li><li>● Presente la minuta de planificación del Sprint</li><li>● El Sprint Backlog desagregando las user stories en tareas estimadas en horas ideales</li><li>● Descripción de todas las consideraciones de contexto que considere necesarias para la comprensión de los entregables mencionados en los ítems anteriores.</li></ul>
<b>Instrucciones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● En grupos trabajarán la consigna.</li><li>● Tomarán el MVP definido para el producto de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis, ya estimado</li><li>● Definirán las condiciones de contexto necesarias para la planificación del release.</li><li>● Definirán el Plan de Release indicando cuantos sprints serán necesarios y qué user stories entregarán en cada uso y por consiguiente la duración del Plan de Release para la entrega de la versión del producto.</li><li>● Definirá la minuta para el Sprint 1 y el Sprint Backlog</li></ul>
<b>Observaciones</b>	Debe referenciar la Bibliografía consultada.

## ÍNDICE

<b>ENUNCIADO</b>	<b>1</b>
<b>ÍNDICE</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>4</b>
Plan de Release para MVP	4
Capacidad del equipo	5
Minuta de planificación del primer Sprint	6
SPRINT 1 – Sprint Backlog	7
Horas Ideales de las tareas	8
DoD – Definition of Done	9
<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>10</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>10</b>

## INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo documentamos los resultados relacionados a la simulación de ceremonias de Scrum en las que planteamos un plan de release de un Mínimo Producto Viable para una aplicación de taxis, realizamos una planeación de uno de los Sprints – Sprint Planning – resultando en un Sprint Backlog, estimamos la capacidad del equipo y el esfuerzo necesario para cada User Story y establecimos una Definición de Hecho (DoD)

Los valores y consideraciones utilizadas son – en su gran mayoría – tomados de nuestra realidad actual, como estudiantes (casi profesionales) y trabajadorxs.

## DESARROLLO

### Plan de Release para MVP

Identificamos las historias que forman parte del MVP y la cantidad de Sprints necesario para su completo desarrollo así como las historias que se incluirán en cada uno de los mismos. Consideramos las tareas principales a realizar para las user stories del primer sprint, dejando algunos tiempos de la capacidad para percances que pueden llegar a ocurrir durante la realización de los sprints.

La estimación de los tiempos a realizar las tareas y la cantidad de user stories incluídas en cada sprint fueron hechas en base a la experiencia de cada uno de los integrantes del equipo y en base a la implementación de la última user story realizada en un Sprint de 2 semanas (estimada con 8 story points)

Planeamos entonces realizar **3 sprints de 15 días hábiles** (3 semanas) para trabajar sobre el MVP.

N° de Sprint	Fecha estimada	User Stories incluídas	StoryPoints
1	Comienza el 26/09 Termina 14/10	Buscar Taxi Pedir Taxi	3 5
2	Comienza el 17/10 Termina el 04/11	Loguear Taxista Ocupar Taxi Liberar Taxi	2 2 2
3	Comienza el 07/10 Termina el 25/11	Notificar a taxista solicitud de taxi Ver Ubicación del pasajero	3 5

## Capacidad del equipo

Nuestro equipo se encuentra formado por cinco estudiantes avanzados en la carrera de Ingeniería en Sistemas de Información en la UTN. Del total de los días disponibles, nos vemos obligados a no trabajar durante algunos, debido a exámenes y/o entregas de trabajos para la facultad; como así también, porque algunos integrantes del equipo trabajamos actualmente.

Integrante	Días disponibles (sin tiempo personal)	Días para otras actividades Scrum	Horas ideales por día	Horas de esfuerzo disponibles
<b>Abril</b>	11	2	2-5	18-45
<b>Florencia</b>	11	2	3-4	27-36
<b>Javier</b>	9	2	3-5	21-35
<b>Manuel</b>	12	2	2-5	20-50
<b>Valentina</b>	11	2	2-4	18-36
<b>Total</b>				<b>104-202</b>

**Abril** trabajará menos días de los planteados en el sprint debido a un viaje de 4 días planificado con antelación.

**Flor**, durante la semana, cursa 5 materias. Además, entrena diariamente y toma clases de piano los días jueves. Se encuentra disponible para realizar los trabajos durante la semana, fines de semana e incluso feriados.

**Javi** cursa 6 materias. Vive a una hora y media de la facultad; llegar y volver le consume tiempo. También entrena por las noches de lunes a viernes y trabaja de forma remota con horarios flexibles. Busca acomodar sus horarios para dedicarse a la facultad.

**Manu** trabaja los fines de semana y los miércoles. Está cursando 4 materias y trata de llevarlas al día. Está leyendo algunos libros y eso le consume tiempo. No tiene problema de trabajar en feriados.

**Vale** cursando en la facultad todos los días. Trabaja 4 horas diarias y dedica horas de estudio para exámenes y trabajos prácticos.

## Minuta de planificación del primer Sprint

Sprint Planning	
<b>Sprint N°</b>	1
<b>Duración del Sprint</b>	15 días hábiles (de Lunes a Viernes)
<b>Objetivo del Sprint</b>	<p>Desarrollaremos una primera entrega del producto que será funcional en la cual:</p> <p>Un usuario podrá buscar aquellos taxis cercanos a su ubicación siendo informados de un tiempo estimado de llegada.</p> <p>Además tendrá la oportunidad de pedir un taxi, seleccionando el taxi más cercano.</p> <p>Lograremos esto mediante el diseño, desarrollo e integración de las siguientes user stories: “<b>Buscar taxis cercanos</b>” y “<b>Pedir taxis</b>”.</p>
<b>Equipo Scrum</b>	<p><i>BARRAGAN</i>, Abril</p> <p><i>FARACE</i>, Florencia Candelaria</p> <p><i>RICSE ROJAS</i>, Javier Alejandro</p> <p><i>NIELSEN PELLINACCI</i>, J. Manuel</p> <p><i>NÓBILE</i>, Valentina</p>
<b>Capacidad del Equipo en Horas ideales</b>	Entre las 104 y 202 horas

## SPRINT 1 – Sprint Backlog

Tareas propuestas para cada User Story y horas estimadas :

User Story	Tareas	Esfuerzo
<b>Buscar Taxi (3)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Investigación de API's de geoposicionamiento (4h)</li><li>❖ Investigación de documentación de la API seleccionada (4h)</li><li>❖ Diseño de Interfaces de usuario (3h)</li><li>❖ Diseño de Esquema de BD (3h)</li><li>❖ Desarrollo pantalla front-end (3h)</li><li>❖ Implementación de API (2h)</li><li>❖ Conexión pantalla-API (2h)</li><li>❖ Conexión con BD (3h)</li><li>❖ Refactorización de código (4h)</li><li>❖ Diseño de pruebas (7h)</li><li>❖ Ejecución de Pruebas (3h)</li><li>❖ Corrección de Errores (4h)</li><li>❖ Informe de pruebas (3h)</li><li>❖ Documentación para usuario (6h)</li></ul>	<b>51 horas ideales</b>



User Story	Tareas	Esfuerzo
<b>Pedir Taxi (5)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Diseño de interfaces de usuario (3h)</li><li>❖ Desarrollo frontend pantalla (3h)</li><li>❖ Desarrollo backend pantalla (3h)</li><li>❖ Conexión con BD (3h)</li><li>❖ Refactorización de código (4h)</li><li>❖ Diseño de pruebas (7h)</li><li>❖ Ejecución de pruebas (5h)</li><li>❖ Corrección de errores (4h)</li><li>❖ Informe de pruebas (3h)</li><li>❖ Documentación para el usuario (5h)</li></ul>	<b>40 horas ideales</b>

### Horas Ideales de las tareas

Estimamos un total de 91 horas ideales para el desarrollo de calidad de las 2 user stories incluidas en el Sprint #1

## DoD – Definition of Done

Decidimos que cada User Story podrán ser entregadas cuando cumplan las siguientes condiciones:

- ❖ Se desarrolló todo el código necesario para la US
- ❖ Se refactorizó el código con las buenas prácticas sugeridas por los lenguajes de programación utilizados
- ❖ El código que cumple con los criterios de aceptación establecidos en la carta de la user
- ❖ Pruebas de aceptación del usuario aprobadas
- ❖ Pruebas de aceptación planteadas por el equipo aprobadas
- ❖ Todos los ítems de configuración relacionados al sprint subidos al repositorio con su última versión conformando la línea base
- ❖ Documentación para el usuario completa y revisada
- ❖ Documentación de utilidad para el equipo recopilada
- ❖ Informes de pruebas realizadas de cada user

## CONCLUSIÓN

Consideramos que hemos adquirido, mediante el estudio y práctica, conocimientos pertinentes a una de las ceremonias de Scrum, el Sprint Planning.

La experiencia de planificar y tomar en consideración conceptos como definir el timebox de los Sprints y sus objetivos, la división de las User Stories en tareas para formar el Sprint Backlog y sus estimaciones, fueron de ayuda para tener una idea de cómo es trabajar en equipo y para aprender a comunicarnos – tanto entre nosotros como con product owners.

La planificación del release del MVP y reconocer la capacidad del equipo a través de las horas de esfuerzo ideales con las que puede aportar cada uno fue de gran utilidad para crear una organización y objetivos alcanzables.

Creemos que fue y será una excelente práctica para incorporar en nuestra vida profesional, ya que se conoce – en el caso de que esté bien aplicado – como un proceso eficiente para el desarrollo de calidad de un producto de software.

## BIBLIOGRAFÍA

- Guía Scrum 2020  
<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf>
- Users Stories Applied: For Agile Software Development – Cohn Mike, Pearson Education (US)
- The Mythical Man-Month – F. Brooks