



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



# Metodologías de Desarrollo Ágil

## Práctica 4 - Plan de iteración 3

### **Grupo 2.1**

Francisco Domínguez Lorente

Marina Hernández Bautista

Miguel Muñoz Molina

Miguel Ángel Posadas Arráez

Román Larrosa Lewandowska

**Diciembre 2020**

# 1. Objetivos de la iteración

El objetivo que se ha diseñado para esta primera iteración es tener una aplicación de escritorio que nos permita realizar benchmarking al equipo en el que se ejecuta nuestro sistema.

Esta iteración va a generar un producto entregable hacia el cliente que consistirá en la aplicación y la funcionalidad asociada a la tercera iteración junto a la interfaz de usuario necesaria para el testeo de la misma, a modo de prototipo, tanto en bocetos en papel como en un prototipo generado con la herramienta Justinmind.

## 2. Listado inicial de HU a desarrollar

La lista de las Historias de Usuario (HU) que se van a desarrollar en esta iteración son:

Ident.	Título de la historia de usuario	Estimación
HU.22.1	Un usuario puede elegir entre los benchmark disponibles	2
HU.22.2	Un usuario puede hacer un benchmark sobre su red	3
HU.22.3	Un usuario puede hacer un benchmark sobre su procesamiento de vídeos	2
HU.22.4	Un usuario puede hacer un benchmark general de su sistema	3
HU.22.5	Un usuario puede compartir el resultado de sus benchmark	2
HU.22.6	Un usuario recibe sugerencias en base a los resultados de sus benchmark	3

### 3. Descomposición en Tareas de Desarrollo

Se incluye el resultado de la descomposición de las historias de usuario en tareas de desarrollo, así como la asignación a los desarrolladores y la estimación realizada de su duración.

Identificador: HU.22.1		Un usuario puede elegir entre los benchmark disponibles		2
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (dias ideales)	Desarrollador Asignado	
Tarea 22.1-1	Codificar la interfaz de elección	1	Román Larrosa	
Tarea 22.1-2	Codificar la lógica de la elección	1	Román Larrosa	
Observaciones:				

Identificador: HU.22.2		Un usuario puede hacer un benchmark sobre su red		3
------------------------	--	--	--	---

Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 22.2-1	Codificar la interfaz de la ejecución	1	Marina Hernández
Tarea 22.2-2	Integrar el benchmark en el sistema	2	Marina Hernández
<b>Observaciones:</b> El benchmark per sé no será desarrollado, vincularemos benchmarks de terceros			

Identificador: HU.22.3	Un usuario puede hacer un benchmark sobre su procesamiento de videos	2	
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (dias ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 22.3-1	Codificar la interfaz de la ejecución	1	Miguel Muñoz
Tarea 22.3-2	Integrar el benchmark en el sistema	1	Miguel Muñoz
Observaciones: El benchmark per sé no será desarrollado, vincularemos benchmarks de terceros			

Identificador: HU.22.4	Un usuario puede hacer un benchmark general de su sistema	3	
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado

Tarea 22.4-1	Codificar la interfaz de la ejecución	1	Francisco Dominguez
Tarea 22.4-2	Integrar el benchmark en el sistema	2	Francisco Dominguez
<b>Observaciones:</b> El benchmark per sé no será desarrollado, vincularemos benchmarks de terceros			

Identificador: HU.22.5		Un usuario puede compartir el resultado de sus benchmark	2
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación (dias ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 22.5-1	Generar el resultado del benchmark	1	Miguel Posadas
Tarea 22.5-2	Conectar con las distintas RRSS para enviar el resultado	1	Miguel Posadas
<b>Observaciones:</b> El resultado se generará en formato PDF			

Identificador: HU.22.6		Un usuario recibe sugerencias en base a los resultados de sus benchmark	3
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación (dias ideales)</b>	<b>Desarrollador Asignado</b>
Tarea 22.6-1	Procesar los resultados y calcular acciones recomendadas	1	Román Larrosa
Tarea 22.6-2	Codificación de la interfaz	1	Miguel Muñoz

Tarea 22.6-3	Cálculo de recambios de piezas recomendados	1	Miguel Posadas
<b>Observaciones:</b>			

## 4. Carga prevista en los desarrolladores

Información final sobre la carga prevista de trabajo de cada uno de los miembros del equipo de desarrollo en base a las tareas asignadas en la iteración.

Desarrollador	Velocidad Inicial (días ideales)	Dedicación (% de tiempo)	Carga de trabajo (días ideales)	Tareas Aceptadas (cantidad)
Francisco Domínguez Lorente	10	20%	3	2
Marina Hernández Bautista	10	20%	3	2
Miguel Muñoz Molina	10	20%	3	3
Miguel Ángel Posadas Arráez	10	20%	3	3
Román Larrosa Lewandowska	10	20%	3	3

## 5. Planificación temporal de la iteración

La planificación temporal que se ha utilizado para hacer las estimaciones es la siguiente:

### Semana 1:

Desarrollador	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Francisco Domínguez Lorente			Tarea 22.4-1	Tarea 22.4-1	
Marina Hernández Bautista		Tarea 22.2-1	Tarea 22.2-1		Tarea 22.2-2
Miguel Muñoz Molina	Tarea 22.3-1	Tarea 22.3-1		Tarea 22.3-2	Tarea 22.3-2
Miguel Ángel Posadas Arráez		Tarea 22.5-1	Tarea 22.5-1		
Román Larrosa Lewandowska	Tarea 22.1-1	Tarea 22.1-1			Tarea 22.1-2

## Semana 2:

Desarrollador	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Francisco Domínguez Lorente		Tarea 22.4-2	Tarea 22.4-2	Tarea 22.4-2	Tarea 22.4-2
Marina Hernández Bautista	Tarea 22.2-2	Tarea 22.2-2	Tarea 22.2-2		
Miguel Muñoz Molina			Tarea 22.6-2	Tarea 22.6-2	
Miguel Ángel Posadas Arráez	Tarea 22.5-2	Tarea 22.5-2		Tarea 22.6-3	Tarea 22.6-3
Román Larrosa Lewandowska	Tarea 22.1-2		Tarea 22.6-1	Tarea 22.6-1	

## 6. Desviaciones previstas

No se prevén desviaciones.

En general, hemos distribuido las tareas en la planificación de forma que se cuentan como días reales y no ideales, para tener una visión más realista del calendario de la iteración.