

Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería de Software

Trabajo Práctico N° 7:
“Sprint Planning”

Curso: 4k4

Grupo N° 6:

- Carranza, Exequiel - 60848
- Deane, Mariana Soledad - 40599
- Zapata, Francisco Matias - 73315
- Jornet, Paola Andrea 50208
- Maison, Natalia 68150
- Massetti Yacante, Maria Chiara 74184

Docentes:

- Covaro, Laura Ines (Adjunto)
- Robles, Joaquin Leonel (JTP)

Fecha de Presentación: 02/06/2020



Índice:

Enunciado.....	3
Desarrollo.....	4
Bibliografía.....	9



Enunciado

Consigna: 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).

Objetivo: 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.

Propósito: Aplicar los conceptos de Gestión Ágil de Proyectos Vivenciar el ambiente de Scrum simulando la ceremonia de planificación de un sprint.

Entradas:

- 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

Salida: Se evaluará que:

- Presente la minuta de planificación del Sprint
- El Sprint Backlog desagregando las user stories en tareas estimadas en horas ideales
- Descripción de todas las consideraciones de contexto que considere necesarias para la comprensión de los entregables mencionados en los ítems anteriores.

Instrucciones:

- En grupos trabajarán la consigna.
- Tomarán el MVP definido para el producto de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis ya estimado en story points.
- Definirán las condiciones de contexto del equipo Scrum necesarias para la planificación del sprint.
- Crearán la minuta de Sprint Planning y el Sprint Backlog
- Subirán en el aula virtual en la sección indicada por el docente los entregables generados.

Observaciones: Debe referenciar la Bibliografía consultada.



Desarrollo

Minuta para Sprint Planning	
Sprint Nro. 2	
Duración del Sprint en días: 15 días	
Objetivo del Sprint: Desarrollar el producto mínimo viable, el cual es un software para smartphones, en el que los pasajeros pueden pedir taxis y seleccionar el más cercano, sabiendo su ubicación y demora en todo momento.	
Equipo Scrum: Chiara Massetti Exequiel Carranza Francisco Zapata Mariana Deane Natalia Maison Paola Andrea Jornet	
Capacidad del Equipo en Horas Ideales: << 360 >>	
Definición de Hecho para el Equipo	Sprint Backlog
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Diseño revisado<input type="checkbox"/> Código completo<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Código en el repositorio<input type="checkbox"/> Código con formato estándar<input type="checkbox"/> Probado<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Prueba de unidad hecha<input type="checkbox"/> Prueba de integración hecha<input type="checkbox"/> Prueba de Regresión hecha<input type="checkbox"/> Plataforma probada<input type="checkbox"/> Prueba de Aceptación realizada<input type="checkbox"/> Con defectos conocidos con prioridad y severidad bajas	<ul style="list-style-type: none">• Buscar taxis cercanos• Pedir taxi• Notificar a taxista solicitud de taxi• Loguear taxista• Ocupar taxi• Liberar taxi• Ver ubicación del pasajero <p>El sprint backlog con las US divididas en tareas con sus respectivas horas de trabajo se encuentra al final del documento.</p>



Consideraciones externas:

- Partimos de la base que existe un sprint anterior que realizó ciertas actividades que nos permiten poder trabajar en el MVP:

Tareas Sprint 1:

- Prototipo
- Desarrollo de test unitario (tester)
- Armar esquema de desarrollo
- Crear y configurar repositorio
- Establecer reglas de buenas prácticas
- Diagrama de clases
- Diseñar la BD
- Generar ambiente de testing, desarrollo y producción.
- Generar BD de testing desarrollo y producción.
- (SPIKE) Investigación API Google Maps
 1. Investigar cómo se integra esta tecnología en el proyecto.
 2. Crear prueba de concepto para poder integrar API de Maps.
- (SPIKE) Investigar y realizar prueba de concepto para utilizar geoposicionamiento.
- Diagramar máquina de estados relacionando el estado al color correspondiente
- Respecto a las horas ideales, se supone que cada persona del equipo dedicará 8 hs al día para este desarrollo y consideramos que de estas 8 hs sólo 6 hs serán productivas, siendo 6 los integrantes del equipo, la cantidad de horas ideales resulta ser de 360 hs para sprint de 15 de los cuales 10 serían días hábiles laborables.
- Otra consideración en la que nos basamos, es la de que implementaremos las US que comprenden el MVP, y manejamos una duración de 2 semanas por sprint.



USER STORIES PASAJERO

❖ **Buscar taxis cercanos --> 3**

1. Diseñar el prototipo - Buscar taxi cercanos. 8h
2. Desarrollo de interfaz - Crear pantalla para buscar taxi según filtros. 12h
3. Usar API Google Maps para posicionar los taxis. 8h
4. Realizar pruebas de simulación repetidas veces la API de Maps. 8h
5. Desarrollo lógica de negocio - Buscar taxis cercanos según filtros. 8h
6. Crear íconos de taxi en el mapa -Diseño. 5h
7. Crear entorno de simulación. 8h
8. Realizar pruebas unitarias. 8h

❖ **Pedir taxi --> 5**

1. Diseñar el prototipo para pedir taxi. 8h
2. Desarrollo de interfaz- Pedir taxi. 16h
3. Generar mapa - Usar API Google Maps para posicionar los taxis cercanos. 8h
4. Desarrollar lógica de negocio - Pedir taxi cercanos. 16h
5. Generar ambiente de pruebas de geoposicionamiento. 8h
6. Realizar múltiples pruebas de geoposicionamiento. 16h
7. Realizar pruebas unitarias. 8h

❖ **Notificar a taxista y a central pedido de taxi -->3**

1. Establecer servicio de notificación push. 8h
2. Diseñar mensajes de notificación. 6h
3. Crear un entorno de pruebas notificar taxista. 8h
4. Realizar pruebas con soluciones existentes notificar taxista. 8h

USER STORIES TAXISTA

❖ **Loguear taxista --> 2**

1. Establecer mecanismo de manejo de sesión. 6h
2. Utilizar solución de logueo con facebook. 6h
3. Diseño de interfaz logear taxista. 8h
4. Lógica de negocio para loguear a un taxista. 8h
5. Realizar pruebas unitarias. 8h

❖ **Ocupar taxi --> 2**

1. Ocupar taxi libre o con estado pendiente, actualizando su estado. 6h
2. Realizar pruebas unitarias. 6h

❖ **Liberar taxi --> 2**

1. Liberar taxi con pedido en curso, actualizando su estado. 6h
2. Realizar pruebas unitarias. 6h

❖ **Ver ubicación del pasajero --> 5**

1. Obtener datos de ubicación a partir del sistema de geoposicionamiento y marcar posición en el mapa. 40h
2. Preparación del ambiente simulado para realizar pruebas. 8h
3. Simulación para realizar las pruebas 8h
4. Generación del mapa. 8h

User Story									Suma de esfuerzo horas ideales
Buscar taxis cercanos 3-SP	Diseñar el prototipo - Buscar taxi cercanos. 8h	Desarrollo de interfaz - Crear pantalla para buscar taxi según filtro. 12h	Usar API Google Maps para posicionar los taxis. 8h	Realizar pruebas de simulación repetidas veces la API de Map. 8h	Desarrollo lógica de negocio - Buscar taxis cercanos según filtro. 8h	Crear íconos de taxi en el mapa - Diseño. 5h	Crear entorno de simulación 8h	Realizar pruebas unitarias. 8h	65h
Pedir taxi 5-SP	Diseñar el prototipo para pedir taxi. 8h	Desarrollo de interfaz- Pedir taxi. 16h	Generar mapa - Usar API Google Maps para posicionar los taxis cercanos. 8h	Desarrollar lógica de negocio - Pedir taxi cercanos. 16h	Generar ambiente de pruebas de geoposicionamiento. 8h	Realizar múltiples pruebas de geoposicionamiento. 16h	Realizar pruebas unitarias. 8h		80h
Notificar a taxista y a central pedido de taxi 3-SP	Establecer servicio de notificación push. 8h	Diseñar mensajes de notificación. 6h	Crear un entorno de pruebas notificar taxista. 8h	Realizar pruebas con soluciones existentes notificar taxista. 8h					30h
Loguear taxista 2-SP	Establecer mecanismo de manejo de sesión. 6h	Utilizar solución de logueo con facebook. 6h	Diseño de interfaz logear taxista. 8h	Lógica de negocio para loguear a un taxista. 8h	Realizar pruebas unitarias. 8h				36h

Ocupar taxi 2-SP	Ocupar taxi libre o con estado pendiente, actualizando su estado. 6h	Realizar pruebas unitarias. 6h							12h
Liberar taxi 2-SP	Liberar taxi con pedido en curso, actualizando su estado. 6h	Realizar pruebas unitarias. 6h							12h
Ver ubicación del pasajero 5-SP	Obtener datos de ubicación a partir del sistema de geoposicionamiento y marcar posición en el mapa. 40h	Preparación del ambiente simulado para realizar pruebas. 8h	Simulación para realizar las pruebas. 8h	Generación del mapa. 8h					64h
Story Point (SP) Total 22									299 Horas Ideales

Bibliografía:

- Videos de Youtube subidos por la Cátedra.
- Filminas del teórico de la materia.
- Foro de la materia en UV.