**Sprint Planning**

En la planificación de Sprint definimos qué entregar en el sprint 2 y cómo se va a conseguir ese trabajo.

1. Product Owner presenta al team Scrum las historias de usuario que se desarrollarán en el sprint 2.

|  |  |
| --- | --- |
| Número | Historia de Usuario |
| E1 - H3 | Como profesor necesito que el sistema me permita ingresar y visualizar la asistencia. |
| E2 -H4 | Como apoderado necesito poder visualizar la asistencia de mi alumno representado. |
| E4 - H1 | Como profesor jefe necesito poder visualizar la asistencia del curso en el que estoy a cargo. |
|  |  |

1. El team scrum define la prioridad de las historias de usuario para comenzar con el desarrollo del entregable, obteniendo el backlog sprint 2.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HU | E2-H4 | E1-H3 | E4-H1 |
| Prioridad | 1 | 2 | 3 |

**Backlog Sprint 2**

|  |  |
| --- | --- |
| Número | Historia de Usuario |
| E2 -H4 | Como apoderado necesito poder visualizar la asistencia de mi alumno representado. |
| E1 - H3 | Como profesor necesito que el sistema me permita ingresar y visualizar la asistencia. |
| E4 - H1 | Como profesor jefe necesito poder visualizar la asistencia del curso en el que estoy a cargo. |
|  |  |

1. El team scrum define el esfuerzo de realizar las tareas de las historias de usuario El valor asignado a cada historia de usuario se obtiene de la técnica planning poker.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Valor** | **Esfuerzo** | **Horas** |
| E2-H4 | 1 | es igual a crear la H4 | 30 |
| E1-H3 | 1 | es igual a crear la H4 | 30 |
| E4-H1 | 3 | 1.6 veces mayor a crear la H4 | 30 |