**Sprint Planning**

En la planificación de Sprint definimos qué entregar en el sprint 3 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 3.

|  |  |
| --- | --- |
| Número | Historia de Usuario |
| E1 - H4 | Como profesor Necesito que el sistema me permita ingresar y visualizar las anotaciones |
| E2 - H3 | Como apoderado Necesito poder visualizar las anotaciones de mi alumno representado. |
| E4 - H3 | Como Profesor jefe Necesito poder visualizar las anotaciones del curso en el que estoy a cargo. |
| E1 - H5 | Como profesor necesito que el sistema me permita eliminar las anotaciones creadas. |

1. El team scrum define la prioridad de las historias de usuario para comenzar con el desarrollo del entregable, obteniendo el backlog sprint 3.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| HU | E4 - H3 | E2 - H3 | E1 – H4 | E1 - H5 |
| Prioridad | 4 | 1 | 2 | 3 |

**Backlog Sprint 3**

|  |  |
| --- | --- |
| Número | Historia de Usuario |
| E4 - H3 | Como Profesor jefe Necesito poder visualizar las anotaciones del curso en el que estoy a cargo. |
| E2 - H3 | Como apoderado Necesito poder visualizar las anotaciones de mi alumno representado. |
| E1 - H4 | Como profesor Necesito que el sistema me permita ingresar y visualizar las anotaciones |
| E1 - H5 | Como profesor necesito que el sistema me permita eliminar las anotaciones creadas. |

1. El team scrum define el esfuerzo de realizar las tareas de las historias de usuario utilizando como patrón la historia de usuario 8. El valor asignado a cada historia de usuario se obtiene de la técnica planning poker.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Valor** | **Esfuerzo** | **Horas** |
| E4 - H3 | 8 | 1.6 veces mayor a crear la H04 | 22,5 |
| E2 - H3 | 5 | es igual a crear la H04 | 22,5 |
| E1 - H4 | 5 | es igual a crear la H03 | 22,5 |
| E1 - H5 | 21 | 4.2 veces mayor a crear la H2 | 22,5 |