**Sprint Planning**

En la planificación de Sprint definimos qué entregar en el sprint 4 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 4.

|  |  |
| --- | --- |
| Número | Historia de Usuario |
| E1 - H2 | Como profesor Necesito que el sistema me permita ingresar y visualizar las notas. |
| E2 - H2 | Como apoderado Necesito poder visualizar las notas de mi alumno representado. |
| E4 - H4 | Como profesor jefe Necesito contar con gráficos sobre el rendimiento general del curso (notas) para tener un registro de este mismo. |

1. El team scrum define la prioridad de las historias de usuario para comenzar con el desarrollo del entregable, obteniendo el backlog sprint 4.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HU | E1 - H2 | E2 - H2 | E4 - H4 |
| Prioridad | 2 | 1 | 3 |

**Backlog Sprint 4**

|  |  |
| --- | --- |
| Número | Historia de Usuario |
| E4 - H4 | Como profesor jefe Necesito contar con gráficos sobre el rendimiento general del curso (notas) para tener un registro de este mismo. |
| E1 - H2 | Como profesor Necesito que el sistema me permita ingresar y visualizar las notas. |
| E2 - H2 | Como apoderado Necesito poder visualizar las notas de mi alumno representado. |

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 - H4 | 8 | 1.6 veces mayor a crear la H04 | 30 |
| E1 - H2 | 5 | es igual a crear la H04 | 30 |
| E2 - H2 | 5 | es igual a crear la H03 | 30 |