

TRABAJO PRÁCTICO N°8

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
CÁTEDRA INGENIERÍA Y CALIDAD DE SOFTWARE

SCRUM

RELEASE AND SPRINT PLANNING

PLANIFICACIÓN DE RELEASE Y DE SPRINT

CURSO: 4K2

FECHA DE ENTREGA:

11 - 10 - 2024

NÚMERO DE GRUPO: 6

DOCENTES DEL CURSO:

Ing. Judith Meles

Ing. Cecilia Massano

Constanza Garnero

INTEGRANTES:

92940 - DIONICIO, Sebastián Emiliano

91215 - ENRICO, Nicolás Agustín

89468 - FUENTES, Aldana Magali

89711 - GONZÁLEZ, Álvaro Benjamin

90143 - MARÍN, Franco

90862 - GÓMEZ, Alejandro

83462 - RUIZ DIAZ, Ignacio

PLAN DE RELEASE

OBJETIVO

El objetivo principal del release es el de crear una primera versión de la app para resolver la comunicación entre pasajeros y taxistas proporcionando un medio donde los pasajeros solicitan un viaje y los taxistas lo aceptan o no según la ubicación de los mismos.

ALCANCE

La aplicación permitirá registrar e iniciar sesión solo a los taxistas mientras que los pasajeros podrán solicitar viajes sin la necesidad de tener una cuenta. Se contemplarán las funcionalidades de solicitar un viaje, buscar taxis cercanos y notificar al taxista cuando se solicita el viaje para que el mismo pueda aceptarlo o no. El taxista además puede visualizar la ubicación del pasajero y marcar el estado del taxi según su ocupación.

Estimamos que esta release requerirá 3 sprints de 2 semanas cada uno en los cuales planificamos quemar un promedio de 8 story points. Por lo que en total el primer release será entregado a las 6 semanas de iniciado el mismo.

TRABAJO PRÁCTICO N°8

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

CÁTEDRA INGENIERÍA Y CALIDAD DE SOFTWARE

PRODUCT BACKLOG PRIORIZADO

El mismo cuenta con un total de 24 Story points.

HISTORIAS DE USUARIO	STORY POINTS
Pedir taxi	5
Ocupar taxi	2
Liberar taxi	2
Ver ubicación del pasajero	5
Buscar taxis cercanos	3
Notificar a taxista pedido de taxi	3
Loguear taxista	2
Marcar taxi como fuera de servicio	2

Sprint 1 (9 SP)	Sprint 2 (8 SP)	Sprint 3 (7 SP)
Pedir taxi 5	Buscar taxis cercanos	Loguear taxista 2
Ocupar taxi 2	Ver ubicación del pasajero	Marcar taxi como fuera de servicio 2
Liberar taxi 2		Notificar a taxista pedido de taxi 3

TRABAJO PRÁCTICO N°8

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

CÁTEDRA INGENIERÍA Y CALIDAD DE SOFTWARE

DEFINITION OF DONE

1. Código:
 - a. El código está revisado y aprobado por un grupo externo de desarrolladores
 - b. No hay errores de compilación
 - c. El código sigue las buenas prácticas estipuladas
2. Pruebas:
 - a. Las pruebas unitarias se pasaron con éxito
 - b. Las pruebas de integración se pasaron con éxito
 - c. Las pruebas del sistema se pasaron con éxito
 - d. Las pruebas de aceptación se pasaron con éxito
3. Documentación:
 - a. La documentacion está al dia con el código
4. Validación:
 - a. El Product Owner ha revisado y aceptado la funcionalidad del producto
 - b. El Product Owner ha revisado y aceptado todas las User Stories
 - c. Todos los criterios de aceptación de las User Stories se cumplen

CONTEXTO

Somos un grupo de estudiantes a los cuales se les asignó este trabajo por parte de una compañía externa. No podemos dedicarnos full time al proyecto debido a que tenemos que estudiar, pero gracias a nuestra organización somos capaces de encontrar el tiempo necesario.

SPRINT PLANNING

Sprint Nro. 1

- Duración del Sprint en días: 14
 - Objetivo del Sprint: Desarrollar la funcionalidad CORE del producto: pedir taxis y tomar viajes, actualizando el estado del taxi.
 - Equipo Scrum:
 - Nicolás Enrico
 - Sebastián Dionicio
-

TRABAJO PRÁCTICO N°8

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

CÁTEDRA INGENIERÍA Y CALIDAD DE SOFTWARE

- Ignacio Ruiz Díaz
- Álvaro Gonzalez
- Aldana Fuentes
- Alejandro Gómez
- Franco Marín

CAPACIDAD DEL EQUIPO EN HORAS IDEALES

El equipo estima tener un total de 80 horas ideales de trabajo. Estimamos que en promedio los 7 integrantes del equipo podemos dedicar alrededor de una hora por día de la semana.

SPRINT BACKLOG

User Story	Tareas	Estimado en horas
Pedir Taxi (5 SP)	<ul style="list-style-type: none">- Diseñar interfaz de usuario (8hs)- Configurar la Base de Datos (4hs)- Investigar e implementar un mapa interactivo(12hs)- Investigar y resolver geoposicionamiento(10hs)- Desarrollar funcionalidad para ingresar ubicación de inicio y destino (6hs)- Definir endpoints para peticiones HTTP (2hs)- Realizar las pruebas unitarias (6hs)	48 horas
Ocupar Taxi (2 SP)	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar lógica de actualización de estado del viaje (2hs)- Actualizar visibilidad en el mapa (2hs)- Definir endpoints para peticiones HTTP (2hs)- Diseñar interfaz de usuario (6hs)- Pruebas unitarias (4hs)	16 horas
Liberar Taxi (2 SP)	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar lógica actualización del estado del viaje (1hs)- Actualizar visibilidad (1hs)- Diseñar interfaz de usuario (2hs)- Pruebas unitarias (2hs)	6 horas

TRABAJO PRÁCTICO N°8

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

CÁTEDRA INGENIERÍA Y CALIDAD DE SOFTWARE

9 SP		70 hs
------	--	-------

BIBLIOGRAFÍA

<https://agilismoeningenieriadesoftware.blogspot.com/2016/08/scrum-release-planning-y-scrum.html>

Addison-Wesley, User.Stories Applied For Agile Software Development.