**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS**

**PROYECTO CURRICULAR DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS**

**GRUPO DE INVESTIGACIÓN METIS**

**GUIA DE APLICACIÓN METODOLOGÍA SCRUM**

1. **Visión del proyecto**

El desarrollo de este punto tiene el propósito de brindar la descripción y los alcances del proyecto definidos, para lo cual se divide en dos puntos: Idea del proyecto y alcances del proyecto.

* 1. **Idea del proyecto**

Este punto comprende la descripción de la idea de sistema de información que se desarrollará. Los puntos que comprende la descripción de la idea se explican en la siguiente tabla.

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Descripción |
| Título de la aplicación | En este punto se debe mencionar el nombre que se le dará a la aplicación. |
| Descripción | En este punto se debe explicar en qué consiste el sistema de información |

* 1. **Alcances del proyecto**

En este punto se debe realizar la descripción de la página principal y los módulos con sus respectivas operaciones que conforman el proyecto de software. La página principal (home) corresponde al primer módulo del proyecto. Los puntos que comprende la explicación de los módulos y operaciones se muestran en la siguiente tabla.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Módulo | Descripción | Operaciones | Descripción |
| Módulo 01 |  | Operación 01 |  |
| Operación 02 |  |
| Operación 03 |  |
| Operación 04 |  |
| Operación 05 |  |
| ……. |  |  |  |
| ……. |  |  |  |
| Módulo 04 |  | Operación 01 |  |
| Operación 02 |  |
| Operación 03 |  |
| Operación 04 |  |
| Operación 05 |  |

1. **Historias épicas**

Las historias épicas son historias de usuario demasiado extensas que se deben disgregar y separar en otras más pequeñas. Son elementos que se utilizan para organizar y agrupar las historias de usuario. En el caso del proyecto, cada historia épica corresponde a un módulo del proyecto.

Este punto tiene el propósito de describir y documentar las historias épicas del proyecto de software. La documentación de cada historia épica debe comprendes los siguientes campos:

* Número: En este campo se debe colocar un número que permita identificar cada historia épica.
* Usuario: En este campo se debe colocar los usuarios que pueden acceder a la historia épica.
* Nombre historia: En este campo se debe colocar el nombre de la historia épica correspondiente.
* Prioridad: En este campo se debe colocar el grado de prioridad que tiene el desarrollo de la historia épica para el desarrollo del proyecto. En los proyectos de software es probable que se requiera desarrollar un módulo antes que otro módulo. La prioridad puede corresponder al orden cómo se deben desarrollar las historias épicas. Entre mayor sea la necesidad de desarrollar una historia épica antes que otra mayor será su prioridad.
* Riesgo de desarrollo: En este campo se debe colocar el grado de riesgo que tiene el desarrollo de la historia épica. El grado de riesgo representa la cantidad de problemas o inconvenientes que se pueden presentar para el desarrollo de la historia épica. Entre mayor sea la probabilidad de inconvenientes para el éxito del desarrollo de la historia épica mayor será el grado de riesgo.
* Responsable: En este campo se debe colocar el nombre del responsable del equipo que coordinará el desarrollo de la historia épica. El desarrollo de la historia épica comprende la programación de las operaciones (historias de usuario) que conforman la historia épica.
* Descripción: En este campo se debe explicar en qué consiste la historia épica y las operaciones que la conforman (historias de usuario)
* Criterios de aceptación: En este campo se deben colocar los criterios que permitan establecer cuando una historia épica termina y puede ser entregada.

El formato y algunos ejemplos de la documentación de las historias épicas se realiza a continuación:

|  |  |
| --- | --- |
| Historia épica | |
| Número: | Usuario: |
| Nombre historia: | |
| Prioridad: (Alta, media, baja) | Riesgo en desarrollo: (Alta, media, baja) |
| Responsable: | |
| Descripción: | |
| Criterios de aceptación: | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia épica | |
| Número:01 | Usuario: Profesor / Estudiante / Monitor |
| Nombre historia: Prestamos | |
| Prioridad: (Alta, media, baja)  Media | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo)  Bajos |
| Responsable: Ingeniero de requerimientos Juan C. | |
| Descripción: Está historia comprende la información relacionada con los diferentes tipos de préstamo que se realizan en las salas de cómputo. | |
| Criterios de aceptación: Los estudiantes, profesores y monitores puedan acceder a los diferentes tipos de préstamo existentes en las salas de cómputo. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia épica | |
| Número:02 | Usuario: Profesor / monitor / estudiante |
| Nombre historia: Prestamos sala | |
| Prioridad: (Alta, media, baja)  Media | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo)  Bajos |
| Responsable: Ingeniero de requerimientos Juan C. | |
| Descripción: Está historia comprende la información relacionada con el préstamo de las salas de cómputo. A partir de esta historia accedemos a las siguientes operaciones de préstamo de sala: crear préstamos sala, modificar préstamo sala, consultar préstamo sala, eliminar préstamo sala y solicitar préstamo sala. Los profesores y los estudiantes solo podrán realizar la operación consultar préstamo sala. El monitor podrá realizar las siguientes operaciones: crear préstamos sala, modificar préstamo sala, consultar préstamo sala y eliminar préstamo sala. El profesor podrá realizar la operación solicitar préstamo sala. | |
| Criterios de aceptación: Los profesores y estudiantes pueden realizar la operación consultar préstamo de sala. Los monitores pueden realizar las operaciones crear préstamos sala, modificar préstamo sala, consultar préstamo sala y eliminar préstamo sala. El profesor podrá realizar la operación solicitar préstamo sala | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia épica | |
| Número:03 | Usuario: Profesor / Estudiante / Monitor |
| Nombre historia: Prestamos equipos | |
| Prioridad: (Alta, media, baja)  Media | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo)  Bajos |
| Responsable: Ingeniero de requerimientos Juan C. | |
| Descripción: Está historia comprende la información relacionada con el préstamo de los equipos de cómputo. A partir de esta historia accedemos a las siguientes operaciones de préstamo de equipo: crear préstamos equipo, modificar préstamo equipo, consultar préstamo equipo, eliminar préstamo equipo y solicitar préstamo equipo. Los profesores y los estudiantes solo podrán realizar la operación consultar préstamo equipo y solicitar préstamo equipo. El monitor podrá realizar las siguientes operaciones: crear préstamos equipo, modificar préstamo equipo, consultar préstamo equipo y eliminar préstamo quipo. | |
| Criterios de aceptación: Los profesores y los estudiantes solo podrán realizar la operación consultar préstamo equipo y solicitar préstamo equipo. El monitor podrá realizar las siguientes operaciones: crear préstamos equipo, modificar préstamo equipo, consultar préstamo equipo y eliminar préstamo quipo. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia épica | |
| Número:04 | Usuario: Monitor/ Estudiante / Profesor |
| Nombre historia: Salas | |
| Prioridad: (Alta, media, baja)  Media | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo)  Bajos |
| Responsable: Ingeniero de requerimientos Juan C. | |
| Descripción: Está historia comprende la información relacionada con las diferentes salas de cómputo del Proyecto Curricular. A través de esta historia accedemos a las siguientes operaciones: Crear sala de cómputo, modificar sala de cómputo, consultar sala de cómputo eliminar sala de cómputo, seleccionar sala y asignar equipo sala. Los profesores y estudiantes podrán acceder a las operaciones consultar sala y seleccionar sala. Los monitores podrán acceder a las operaciones crear sala, consultar sala, modificar sala, eliminar sala y asignar equipo sala. | |
| Criterios de aceptación: Los profesores y estudiantes podrán acceder a las operaciones consultar sala y seleccionar sala. Los monitores podrán acceder a las operaciones crear sala, consultar sala, modificar sala, eliminar sala y asignar equipo sala. | |

1. Historias de usuario

Una historia de usuario es la explicación general de una función de software escrita desde la perspectiva del usuario final. En cada historia de usuario se explica una operación o funcionalidad del software.

Este punto tiene el propósito de describir y documentar las historias de usuario del proyecto de software. La documentación de cada historia de usuario debe comprender los siguientes campos:

* Número: En este campo se debe colocar un número que permita identificar cada historia usuario. Este número debe estar relacionado con el número de la historia épica con la cual está relacionado. Un ejemplo como relacionarlo es el siguiente: 0102 donde 01 corresponde a la historia épica y 02 a la historia de usuario.
* Usuario: En este campo se debe colocar los usuarios que pueden acceder a la historia de usuario.
* Nombre historia: En este campo se debe colocar el nombre de la historia de usuario correspondiente.
* Prioridad: En este campo se debe colocar el grado de prioridad que tiene el desarrollo de la historia de usuario para el desarrollo del proyecto. En los proyectos de software es probable que se requiera desarrollar una historia de usuario antes que otra. La prioridad puede corresponder al orden cómo se deben desarrollar las historias de usuario. Entre mayor sea la necesidad de desarrollar una historia de usuario antes que otra mayor será su prioridad.
* Riesgo de desarrollo: En este campo se debe colocar el grado de riesgo que tiene el desarrollo de la historia de usuario. El grado de riesgo representa la cantidad de problemas o inconvenientes que se pueden presentar para el desarrollo de la historia de usuario. Entre mayor sea la probabilidad de inconvenientes para el éxito del desarrollo de la historia de usuario mayor será el grado de riesgo.
* Puntos estimados: Son unidades de medida que permiten expresar una estimación del esfuerzo total que deberá hacer el equipo para implementar íntegramente la historia de usuario. Los integrantes del equipo asignan puntos a la historia en función de la complejidad y del volumen del trabajo, así como del riesgo o de la incertidumbre. Los valores se asignan para desglosar el trabajo de forma más eficaz en partes más pequeñas. De esta manera, se puede gestionar la incertidumbre. Con el tiempo, esto ayuda a los equipos a ser conscientes de lo que pueden llegar a conseguir en un período de tiempo concreto y genera un sentimiento de consenso y compromiso con la solución. Aunque pueda parecer contradictorio, esta abstracción es realmente útil, ya que obliga al equipo a tomar decisiones más complejas sobre la dificultad del trabajo.
* Iteración asignada: La iteración corresponde al número de sprint en el cual se espera desarrollar la historia de usuario.
* Responsable: En este campo se debe colocar el nombre del responsable del equipo que coordinará el desarrollo de la historia de usuario. El desarrollo de la historia de usuario comprende la programación de la historia usuario.
* Descripción: En este campo se debe explicar en qué consiste la historia de usuario y el conjunto de actividades que conforman el proceso de ejecución. La explicación debe realizarse de manera detallada con la siguiente estructura: Inicia con el objetivo de la historia de usuario, luego se explica la manera como el usuario ejecuta la operación y finalmente se describe cada una de las tareas que se realizan para la ejecución de la historia de usuario.

* Criterios de aceptación: En este campo se deben colocar los criterios que permitan establecer cuando una historia de usuario termina y puede ser entregada.

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de usuario | |
| Número: | Usuario: |
| Nombre historia: | |
| Prioridad: (Alta, media, baja) | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo) |
| Puntos estimados: | Iteración asignada: |
| Responsable: | |
| Descripción: | |
| Criterios de aceptación: | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de usuario | |
| Número: 0201 | Usuario: Monitor |
| Nombre historia: Crear préstamo de sala | |
| Prioridad: (Alta, media, baja)  Media | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo)  Bajo |
| Puntos estimados: 4 | Iteración asignada: 1 |
| Responsable: Ingeniera de requerimientos Anibal | |
| Descripción: Esta historia comprende el desarrollo de la operación que permite la creación de un préstamo de sala por parte de un monitor | |
| Criterios de aceptación: El sistema debe permitir la creación de préstamo de salas por parte del monitor | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de usuario | |
| Número: 0202 | Usuario: Profesor / Estudiante / Monitor |
| Nombre historia: Consultar préstamo de sala | |
| Prioridad: (Alta, media, baja)  Media | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo)  Bajo |
| Puntos estimados:  4 | Iteración asignada: 1 |
| Responsable: Ingeniera de requerimientos Claudia | |
| Descripción: Esta historia comprende el desarrollo de la operación que permite la consulta de los préstamos de sala por parte de profesores estudiantes y monitores. | |
| Criterios de aceptación: El sistema debe permitir consultar los préstamos de salas por parte de profesores, estudiantes y monitores | |

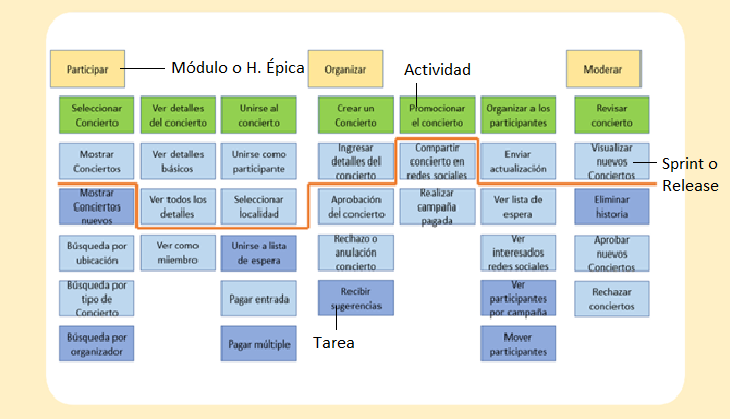
|  |  |
| --- | --- |
| Historia de usuario | |
| Número: 0203 | Usuario: Monitor |
| Nombre historia: Modificar préstamo de sala | |
| Prioridad: (Alta, media, baja)  Media | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo)  Bajo |
| Puntos estimados: 4 | Iteración asignada: 2 |
| Responsable: Ingeniera de requerimientos Claudia | |
| Descripción: Esta historia comprende el desarrollo de la operación que permite modificar los préstamos de sala por parte del monitor | |
| Criterios de aceptación: El sistema debe permitir modificar los préstamos de sala por parte de los monitores. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de usuario | |
| Número: 0204 | Usuario: Monitor |
| Nombre historia: Eliminar préstamo de sala | |
| Prioridad: (Alta, media, baja)  Media | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo)  Bajo |
| Puntos estimados: 4 | Iteración asignada: 2 |
| Responsable: Ingeniera de requerimientos Claudia | |
| Descripción: Esta historia comprende el desarrollo de la operación que permite eliminar los préstamos de sala por parte de los monitores. | |
| Criterios de aceptación: El sistema debe permitir eliminar los préstamos de sala por parte de los profesores. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de usuario | |
| Número: 0205 | Usuario: Profesor |
| Nombre historia: Solicitar préstamo de sala | |
| Prioridad: (Alta, media, baja)  Media | Riesgo en desarrollo: (Alto, medio, bajo)  Bajo |
| Puntos estimados: 4 | Iteración asignada: 3 |
| Responsable: Ingeniera de requerimientos Claudia | |
| Descripción: Esta historia comprende el desarrollo de la operación que permite solicitar los préstamos de sala por parte de los profesores | |
| Criterios de aceptación: El sistema debe permitir solicitar los préstamos de sala por parte de los profesores. | |

1. **Mapa de historias de usuario**

El mapa de historias de usuario es una técnica ágil que permite organizar el Product Backlog en dos dimensiones con la intención de visualizar las funcionalidades del producto por una parte y por la otra los releases (sprints) del producto. El resultado del mapeo de historias de usuario es el conjunto de todas las historias de usuario ordenadas por historias épicas y grupos funcionales (actividades que se realizan dentro de cada historia épica). Esto le ayuda a no perder de vista el panorama general, a la vez que proporciona todos los detalles de la aplicación en su conjunto. En la siguiente figura se pueden apreciar los diferentes elementos que conforman la historia épica.



La documentación del mapa de historias de usuario comprende los siguientes campos:

* Módulo o historia épica: En este campo se colocan las grandes historias que tienen un gran número de actividades. Las grandes historias corresponden a historias épicas que integran varias historias de usuario.
* Operación o proceso o actividad: En este campo se colocan las diferentes operaciones que se ejecutan en un módulo. Las operaciones si son muy grandes se pueden considerar como historias épicas.
* Tareas: En este campo se colocan las tareas que intervienen en la ejecución de cada actividad. Las tareas corresponden a historias de usuario.

A continuación, se presenta el formato de mapa de historias de usuario, el cual debe realizarse en una hoja de cálculo.



1. **Backlog**

El product backlog (o pila de producto) es un listado de todas las operaciones de la aplicación (historias de usuario) que se pretenden hacer durante el desarrollo de un proyecto. Todas las operaciones (historias de usuario) deben listarse en el product backlog, para que estén visibles ante todo el equipo y se pueda tener una visión panorámica de todo lo que se espera realizar. El product backlog comprende los siguientes campos:

* ID: Es el identificador de la historia de usuario. Este número debe relacionar la historia de usuario con la historia épica donde se ejecuta Una manera de relacionarla es integrando el número de la historia épica con el número de la historia de usuario de la siguiente manera, por ejemplo, el número 0201 corresponde a la historia épica 02 y a la historia de usuario 01.
* Historia de usuario: En este campo se coloca el nombre de la historia de usuario.
* Estado: En este campo se coloca el estado en que se encuentra el desarrollo de la historia de usuario. Los estados que se manejan en el proyecto son Por hacer cuando la historia de usuario no ha empezado, En curso cuando la historia de usuario se encuentra en desarrollo y Finalizado cuando la historia de usuario se encuentra desarrollada.
* Prioridad: En este campo se coloca la prioridad que tiene para el proyecto el desarrollo de la historia de usuario.
* Sprint: En este campo se coloca la iteración en la cual se desarrollará la historia de usuario.
* Responsable: En este campo se coloca el responsable de desarrollar la historia de usuario.
* Puntos estimados: En este campo se coloca la estimación del esfuerzo requerido para desarrollar la historia de usuario

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PRODUCT BACKLOG | | | | | | |
| ID | Historia de usuario | Estado | Prioridad | Sprint | Responsable | Puntos estimados |
| 0201 | Crear préstamo sala | Por hacer | Medio | 1 | Juan | 4 |
| 0202 | Consultar préstamo sala | Por hacer | Media | 1 | Juan | 4 |
| 0203 | Modificar préstamo sala | Por hacer | Media | 1 | Juan | 4 |
| 0204 | Eliminar préstamo sala | Por hacer | Medio | 1 | Gloria | 4 |
| 0205 | Solicitar préstamo sala | Por hacer | Medio | 2 | Gloria | 4 |
| 0401 | Crear horario | Por hacer | Medio | 2 | Claudia | 4 |
| 0402 | Modificar horario | Por hacer | Medio | 2 | Claudia | 4 |
| 0403 | Consular horario | Por hacer | Medio | 2 | Claudia | 4 |
| 0404 | Eliminar horario | Por hacer | Medio | 3 | Claudia | 4 |
| 0501 | Crear sala | Por hacer | Medio | 3 | Claudia | 4 |
| 0502 | Consular sala | Por hacer | Medio | 3 | Claudia | 4 |
| 0503 | Modificar sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |
| 0504 | Eliminar sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |
| 0505 | Asignar equipo a sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |
| 0506 | Seleccionar sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |

Prioridad: Alta / Media / Baja

1. **Desarrollo del primer sprint**
   1. **Sprint planning**

El sprint planning es una actividad donde se definen las tareas y entregas que se realizan durante el desarrollo del sprint. La planificación del sprint se hace en colaboración con todo el equipo. El formato para realizar la planificación del sprint es el siguiente.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Historia usuario | Tareas | Entregables | Responsable | Día01  Fecha | Dia2  Frcha | Dia  Fecha. |
| 0201 | Crear préstamo sala | Requerimientos |  | Juan |  |  |  |
| Análisis |  |  |
| Diseño |  |  |
| Desarrollo |  |  |
| Pruebas |  | Anibal |  |  |  |
| 0202 | Consultar préstamo sala | Requerimientos |  | Juan |  |  |  |
| Análisis |  |  |
| Diseño |  |  |
| Desarrollo |  |  |
| Pruebas |  |  |
| Otras |  |  |
| 0401 | Crear horario | Requerimientos |  | Claudia |  |  |  |
| Análisis |  |  |
| Diseño |  |  |
| Desarrollo |  |  |
| Pruebas |  |  |
| Otras |  |  |
| 0402 | Modificar horario | Requerimientos |  | Claudia |  |  |  |
| Análisis |  |  |
| Diseño |  |  |
| Desarrollo |  |  |
| Pruebas |  |  |
| Otras |  |  |

* 1. **Ejecución del primer sprint**
     1. **Requerimientos**
     2. **Análisis**
     3. **Diseño**
     4. **Desarrollo**
     5. **Pruebas**
  2. **Sprint Review**

En Scrum, cada sprint debe generar una mejora notable sobre el producto en desarrollo. Esto significa que al final de cada sprint, el equipo ha producido un software que ha sido codificado, testeado y que por tanto es usable (parcialmente).

Así, al final de cada sprint, se lleva a cabo una reunión conocida como **sprint review meeting**. Durante esta reunión, el equipo de Scrum muestra lo que se ha logrado realizar. Por lo general, esto se corresponde con una demo que incuye las nuevas características.

La sprint review meeting se realiza de manera informal, por lo general evitando el uso de presentaciones en PowerPoint y con un tiempo de preparación menor a 2 horas (antes de iniciar). Esta reunión no debe convertirse en una distracción o un desvío significativo para el equipo; más bien, debe ser el **resultado natural del sprint.**

Generalmente los participantes que intervinen en esta reunión son el product owner, el equipo de desarrollo, el ScrumMaster, administración, clientes y desarrolladores de otros proyectos.

Durante la revisión del sprint, el proyecto es evaluado en función al sprint goal, que se determinó durante el sprint planning es que el equipo haya completado los items que fueron seleccionados del product backlog para ser considerados en el sprint, pero es más importante alcanzar el objetivo general del sprint (sprint goal).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Tiempo | Historia de usuario | Actividades | Responsable |
| 01/05/2023 | 08:00 a 10:00am |  |  |  |
|  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |
|  |
|  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |

* 1. **Sprint retrospective**

No importa qué tan bueno sea el equipo de Scrum, siempre hay una oportunidad de mejora. Aunque un equipo de Scrum siempre está buscando oportunidades de mejora, el equipo debe asignar un momento especial para ello, es decir, un periodo al final de cada sprint para reflexionar acerca de lo que están haciendo y encontrar formas de mejorar. Esto se conoce como la retrospectiva de sprint (**sprint retrospective**).

La sprint retrospective es usualmente la última cosa que se hace en un sprint. Muchos equipos llevarán a cabo esta restrospectiva justo después de la sprint review (revisión de sprint). Todo el equipo, incluyendo al ScrumMaster y el product owner deben participar. Podemos programar esta retrospectiva con una duración de una hora, que generalmente es suficiente. Sin embargo, ocasionalmente podría surgir un tema candente o un conflicto en el equipo, lo que hará que la retrospectiva lleve más tiempo.

Aunque hay muchas formas de realizar una retrospectiva ágil, lo más recomendable es llevar a cabo esta reunión de una forma inicia-para-continua. Esta es tal vez la forma más simple, pero generalmente la más efectiva para conducir una retrospectiva. Este enfoque sugiere preguntar a cada miembro del equipo, para que identifique temas específicos que son relevantes para el equipo: Empezar a identificar asuntos importantes, dejar de hacerlo y continuar con ello.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (Aciertos) | ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |
|  |  |  |

* 1. **Actualización del backlog**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PRODUCT BACKLOG | | | | | | |
| ID | Historia de usuario | Estado | Prioridad | Sprint | Responsable | Puntos estimados |
| 0201 | Crear préstamo sala | Finalizada | Medio | 1 | Juan | 4 |
| 0202 | Consultar préstamo sala | Finalizada | Media | 1 | Juan | 4 |
| 0203 | Modificar préstamo sala | Finalizada | Media | 1 | Juan | 4 |
| 0204 | Eliminar préstamo sala | En desarrollo | Medio | 1 | Gloria | 4 |
| 0205 | Solicitar préstamo sala | Por hacer | Medio | 2 | Gloria | 4 |
| 0401 | Crear horario | Por hacer | Medio | 2 | Claudia | 4 |
| 0402 | Modificar horario | Por hacer | Medio | 2 | Claudia | 4 |
| 0403 | Consular horario | Por hacer | Medio | 2 | Claudia | 4 |
| 0404 | Eliminar horario | Por hacer | Medio | 3 | Claudia | 4 |
| 0501 | Crear sala | Por hacer | Medio | 3 | Claudia | 4 |
| 0502 | Consular sala | Por hacer | Medio | 3 | Claudia | 4 |
| 0503 | Modificar sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |
| 0504 | Eliminar sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |
| 0505 | Asignar equipo a sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |
| 0506 | Seleccionar sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |

Prioridad: Alta / Media / Baja

1. **Desarrollo del segundo sprint**
   1. **Sprint planning**

El sprint planning es una actividad donde se definen las tareas y entregas que se realizan durante el desarrollo del sprint. La planificación del sprint se hace en colaboración con todo el equipo. El formato para realizar la planificación del sprint es el siguiente.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Historia usuario | Tareas | Entregables | Responsable | Día01  Fecha | Dia2  Frcha | Dia  Fecha. |
| 0201 | Crear préstamo sala | Requerimientos |  | Juan |  |  |  |
| Análisis |  |  |
| Diseño |  |  |
| Desarrollo |  |  |
| Pruebas |  | Anibal |  |  |  |
| 0202 | Consultar préstamo sala | Requerimientos |  | Juan |  |  |  |
| Análisis |  |  |
| Diseño |  |  |
| Desarrollo |  |  |
| Pruebas |  |  |
| Otras |  |  |
| 0401 | Crear horario | Requerimientos |  | Claudia |  |  |  |
| Análisis |  |  |
| Diseño |  |  |
| Desarrollo |  |  |
| Pruebas |  |  |
| Otras |  |  |
| 0402 | Modificar horario | Requerimientos |  | Claudia |  |  |  |
| Análisis |  |  |
| Diseño |  |  |
| Desarrollo |  |  |
| Pruebas |  |  |
| Otras |  |  |

* 1. **Ejecución del primer sprint**
     1. **Requerimientos**
     2. **Análisis**
     3. **Diseño**
     4. **Desarrollo**
     5. **Pruebas**
  2. **Sprint Review**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Tiempo | Historia de usuario | Actividades | Responsable |
| 01/05/2023 | 08:00 a 10:00am |  |  |  |
|  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |
|  |
|  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

* 1. **Sprint retrospective**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (Aciertos) | ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |
|  |  |  |

* 1. **Actualización del backlog**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PRODUCT BACKLOG | | | | | | |
| ID | Historia de usuario | Estado | Prioridad | Sprint | Responsable | Puntos estimados |
| 0201 | Crear préstamo sala | Finalizada | Medio | 1 | Juan | 4 |
| 0202 | Consultar préstamo sala | Finalizada | Media | 1 | Juan | 4 |
| 0203 | Modificar préstamo sala | Finalizada | Media | 1 | Juan | 4 |
| 0204 | Eliminar préstamo sala | Finalizada | Medio | 1 | Gloria | 4 |
| 0205 | Solicitar préstamo sala | Finalizada | Medio | 2 | Gloria | 4 |
| 0401 | Crear horario | Finalizada | Medio | 2 | Claudia | 4 |
| 0402 | Modificar horario | En curso | Medio | 2 | Claudia | 4 |
| 0403 | Consular horario | Por hacer | Medio | 2 | Claudia | 4 |
| 0404 | Eliminar horario | Por hacer | Medio | 3 | Claudia | 4 |
| 0501 | Crear sala | Por hacer | Medio | 3 | Claudia | 4 |
| 0502 | Consular sala | Por hacer | Medio | 3 | Claudia | 4 |
| 0503 | Modificar sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |
| 0504 | Eliminar sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |
| 0505 | Asignar equipo a sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |
| 0506 | Seleccionar sala | Por hacer | Medio | 4 | Claudia | 4 |

Prioridad: Alta / Media / Baja