

INGENIERÍA DE SOFTWARE

TP N°8

RELEASE AND SPRINT PLANNING

Profesores:

- Ing. Judith Meles
- Ing. Massano, María Cecilia
- Ing. Joaquin Leonel Robles

Alumnos:

➤ Bordón Eliana	71336
➤ Cruz Karen	61539
➤ Konicoff Sebastián	67335
➤ López Ríos María Sol	71871
➤ Palacio Priscila	63018
➤ Salaberri Marcelo	57659

Grupo N° 7

Curso: 4K2

Año: 2020

Enunciado

Unidad:	Unidad Nro. 3: Gestión Ágil de Proyectos
Consigna:	Tomando como base la definición de producto realizada para Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis y teniendo en cuenta el MVP definido, realizará con su equipo SCRUM la primera reunión de planificación de Sprint (Sprint Planning).
Objetivo:	Que el estudiante sea capaz de simular una de las ceremonias de SCRUM, Sprint Planning, cuyo propósito es la definición del Sprint Backlog. Que comprenda la importancia de la planificación en el contexto de la gestión ágil de proyectos.
Propósito:	Aplicar los conceptos de Gestión Ágil de Proyectos Vivenciar el ambiente de Scrum simulando la ceremonia de planificación de un sprint.
Entradas:	Conceptos teóricos de SCRUM. Bibliografía referenciada sobre el tema. Definición de Hecho (DoD) para el equipo. Caso práctico de Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis previamente desarrollado. Ejemplo de Minuta de Sprint Planning Ejemplo de Sprint Backlog
Salida:	Se evaluará que: <ul style="list-style-type: none">● Presente la minuta de planificación del Sprint● El Sprint Backlog desagregando las user stories en tareas estimadas en horas ideales● Descripción de todas las consideraciones de contexto que considere necesarias para la comprensión de los entregables mencionados en los ítems anteriores.

Instrucciones:	En grupos trabajarán la consigna. <ul style="list-style-type: none">● Analizarán las user stories identificadas para el producto de Taxi Mobile.● Definirán las condiciones de contexto necesarias para la planificación del release.● Definirán el Plan de Release indicando cuantos sprints serán necesarios y que user stories entregarán en cada uno y por consiguiente la duración del Plan de Release para la entrega de la versión del producto.● Luego tomarán el primer sprint definido en el Plan de Release y las user stories asignadas a ese primer Sprint para realizar la planificación del Sprint.● Para ello deberán:<ul style="list-style-type: none">○ Definir las condiciones de contexto del equipo Scrum necesarias para la planificación del sprint.○ Crearán la minuta de Sprint Planning y el Sprint Backlog○ Subirán en el aula virtual en la sección indicada por el docente los entregables generados.
Observaciones:	Debe referenciar la Bibliografía consultada.

Desarrollo

Plan de Release

El release 01 es el MVP. Se necesitarán dos sprint para poder realizarlo.

Sprint 01:

- Ocupar taxi
- Liberar taxi
- Buscar taxis cercanos
- Pedir taxi

Sprint 02:

- Loguear taxista
- Ver ubicación del pasajero
- Notificar a taxista solicitud de taxi

La duración del plan de release será de 28 días.

Descripción de las consideraciones de contexto:

Equipo de 6 miembros. Todos son estudiantes.

2 empleados trabajan 6 horas por día. Estarán disponibles desde el sprint 02.

4 empleados trabajan 4 horas por día.

Un empleado se ausentará 3 días hábiles.

Un empleado se ausentará 4 días hábiles.

Las daily scrum duran 30 min.

Minuta para Sprint Planning

Sprint nro: 01

Duración del sprint(en días): 14 días

Objetivo del Sprint:

- Permitir que los clientes puedan trasladarse al lugar que desean solicitando un taxi cercano.
- Permitir a los taxistas manejar el estado del taxi (ocupado y libre)

Equipo Scrum:

- Bordón Eliana
- Cruz Karen
- Konicoff Sebastián
- López Ríos María Sol
- Palacio Priscila
- Salaberri Marcelo

Capacidad del equipo en horas ideales: 66 - 132 hs

Definición de hecho para el equipo	Sprint Backlog
-Diseño revisado -Codigo Completo <ul style="list-style-type: none">➤ Código refactorizado➤ Código en formato estándar➤ Código Comentado	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Código en el repositorio ➤ Código Inspeccionado <p>-Documentación de Usuario actualizada</p> <p>-Probado</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prueba de unidad hecha ➤ Prueba de integración hecha ➤ Prueba de Regresión hecha ➤ Plataforma Probada ➤ Lenguaje Probado <p>-Cero defectos conocidos</p> <p>-Prueba de Aceptación realizada</p> <p>* Cumple con el diseño.</p> <p>*Cumple con los campos obligatorios.</p> <p>*Los datos almacenados son correctos.</p> <p>*Los bugs son corregidos</p>	
---	--

Sprint backlog

US	Tareas	Hs	Total Hs
Ocupar taxi	Codificar UI ocupar taxi Codificar cambio de estado taxi Probar ocupar el taxi con diferentes estados	4 3 2	9
Liberar taxi	Codificar UI liberar taxi Codificar cambio de estado taxi Probar liberar el taxi con diferentes estados	4 3 2	9
Buscar taxis cercanos	Investigar obtención de datos de geoposicionamiento y tiempos Comunicarse con API Google Maps Codificar UI buscar taxis cercanos Codificar obtención de datos de geoposicionamiento y tiempos Realizar combinaciones de pruebas	6 5 5 8 7	31
Pedir taxi	Investigar obtención de datos de geoposicionamiento Comunicarse con API Google Maps Codificar UI selección de taxi Diseñar UI generar mapa Codificar obtención de datos de geoposicionamiento Probar selección de taxi	2 5 5 3 5 4	24
			73

Capacidad del Equipo:

Para el Sprint N°1 de 14 días. (10 días hábiles)

Persona	Días disponibles	Horas por día	Horas de Esfuerzo disponible
Bordón Eliana **	10	2-4	20-40
Karen Cruz *	-	-	-
Konicoff Sebastián ** *	7	2-4	14-28
López Ríos María Sol *	-	-	-
Palacio Priscila **	10	2-4	20-40
Salaberri Marcelo ** *	6	2-4	12-24
Total			66-132

*Empleados que trabajan 6 horas por día y estarán disponibles desde el sprint 02.

**Empleados que trabajan 4 horas por día.

*Empleado que se ausentará 3 días hábiles.

*Empleado que se ausentará 4 días hábiles.

ALTERNATIVA

Integrante	Días Disponibles	Horas diarias disponibles	% de asignación al proyecto	Capacidad en el Sprint
Bordón Eliana	10	4		
Karen Cruz	10	4	100%	
Konicoff Sebastián	7	4		
López Ríos María Sol	-	-		
Palacio Priscila	10	3		
Salaberri Marcelo	6	6		
Capacidad total del Equipo				174 hs

US	Tareas	Hs	Total Hs
Loguear taxista	Codificar UI login Comunicarse con la API de Facebook Realizar distintas pruebas de logueo	6 4 2	12
Ocupar taxi	Codificar UI ocupar taxi Codificar cambio de estado taxi Probar ocupar el taxi con diferentes estados	4 3 2	9
Liberar taxi	Codificar UI liberar taxi Codificar cambio de estado taxi Probar liberar el taxi con diferentes estados	4 3 2	9
Ver ubicación del pasajero	Comunicarse con API Google Maps Codificar UI ver selección de pasajero Diseñar UI generar mapa Realizar combinaciones de pruebas	6 5 6 7	24
Buscar taxis cercanos	Investigar obtención de datos de geoposicionamiento y tiempos Comunicarse con API Google Maps Codificar UI buscar taxis cercanos Codificar obtención de datos de geoposicionamiento y tiempos Realizar combinaciones de pruebas	6 5 5 8 7	31
Pedir taxi	Investigar obtención de datos de geoposicionamiento Comunicarse con API Google Maps Codificar UI selección de taxi Diseñar UI generar mapa Codificar obtención de datos de geoposicionamiento Probar selección de taxi	2 5 5 3 5 4	24
Notificar a taxista solicitud de taxi	Investigar envío de mensaje push Codificar UI Notificar a taxista solicitud Codificar envío de mensaje push Realizar pruebas	2 4 4 3	13
			122

Bibliografía

Meles y Covaro, comunicación personal, s.f, *SCRUM*