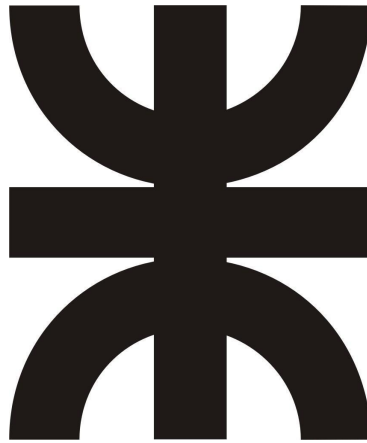


UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA



Departamento de Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería y calidad de software

Docentes:

Adjunto: Meles Silvia Judith

JTP: Boiero Rovera Gerardo Javier

Ayudante: Crespo María Mickaela

Trabajo práctico N° 8

Curso: 4K1

Grupo: 6

Integrantes:

85801 Casatti Ivan

84629 Garcia Cesar Iara Nazareth

86111 Munill Tomas

88035 Parisato Tadeo

87065 Teruel Nahuel Cristobal

Fecha de entrega: 10/10/2023



Índice

Release Planning	2
Capacidad ideal del equipo	2
Sprint Planning	4
Sprint Backlog	5
Criterio DoD (Definition of Done)	6
Conclusión	7
Bibliografía	8



Release Planning

Tiempo del release:

2 semanas por sprint * 5 Cantidad de sprint = 10 semanas

Duración del release 10 semanas

Cantidad de sprints: 5

Duración de sprint: 2 Semanas

User stories a realizar en el release y trabajo por sprint:

Sprint N°	User Stories	Story Points
1	Loguear taxista	2
1	Buscar taxis cercanos	3
2	Pedir Taxi	5
3	Notificar a taxista solicitud de taxi	3
3	Ocupar taxi	2
4	Ver ubicación del pasajero	5
5	Liberar taxi	2
	Total SP	22

Capacidad ideal del equipo

Persona	Días disponibles en el sprint	Días para otras actividades Scrum	Horas ideales por día		Horas de esfuerzo disponibles	
Ivan	8	2	3	6	24	48
Nahuel	8	2	3	5	24	40
Tomas	8	2	4	6	32	48
Tadeo	8	2	4	5	32	40
Iara	8	2	4	5	32	40
Total:					144	216



Este es el cálculo de capacidad de nuestro equipo para un sprint ideal, considerando las horas ideales que cada miembro puede disponer para el proyecto por día teniendo en cuenta los horarios de cursado de materias y las horas dedicadas a estudiar. No hemos identificado que existan otras obligaciones o compromisos de los miembros del equipo que debamos considerar.

Adicionalmente se ha descontado el tiempo estimado dedicado a todas las ceremonias de SCRUM el cual consideramos que es de dos días para un sprint de dos semanas.

Nos basamos en el siguiente cálculo: 4 horas sprint planning + 2 horas sprint review + 2 horas sprint retrospective + (15 minutos * 8) 2 horas daily scrum = 10 horas para ceremonias aproximadamente. Como el promedio de horas ideales por día para cada miembro del equipo es de 4,5 horas consideramos que se destinarán 2 días a ceremonias de SCRUM.



Sprint Planning

Minuta para Sprint Planning

Sprint Nro. 1

Duración del Sprint en días: 10

Objetivo del Sprint: Durante este sprint nuestro objetivo principal es concentrarnos en el desarrollo de dos características que son fundamentales para obtener el primer incremento de nuestro Producto Mínimo Viable (MVP) de la aplicación de Taxi Mobile. Concretamente las características son el login del taxista y la búsqueda de taxis cercanos para los pasajeros.

Equipo Scrum:

- Casatti Ivan
- Garcia Cesar Iara Nazareth
- Munill Tomas
- Parisato Tadeo
- Teruel Nahuel Cristobal

Capacidad del Equipo en Horas Ideales:

El Sprint inicial comenzará el lunes 9/10 y finalizará el día viernes 20/10. Consideramos que no se trabajarán los días sábados, domingos y feriados. Dentro de las dos semanas, el sprint se verá afectado por dos días feriados, el viernes 13/10 y el lunes 16/10.

El equipo está conformado por 5 miembros. A continuación detallamos en una tabla los días disponibles de cada miembro para el sprint inicial y las horas ideales de esfuerzo estimadas.

Persona	Días disponibles en el sprint	Días para otras actividades Scrum	Horas ideales por día		Horas de esfuerzo disponibles	
Ivan	6	2	3	6	18	36
Nahuel	6	2	3	5	18	30
Tomas	6	2	4	6	24	36
Tadeo	6	2	4	5	24	30
Iara	6	2	4	5	24	30
Total:					108	162



Sprint Backlog

User Story	Tareas	Horas Ideales
Loguear taxista	Investigación para realizar integración con facebook	6
	Programar interfaz de usuario	4
	Programar backend	8
	Crear base de datos y tablas	3
	Programar pruebas unitarias	10
	Realizar pruebas unitarias y de integración	3
	Corrección de errores detectados	7
	Revisión de código por un par	4
	Crear documentación de usuario final	6
	Realizar pruebas en plataforma mobile	5
	Realizar pruebas de aceptación de usuario	2
	Combinar código con la rama principal	1
Buscar taxis cercanos	Investigación para resolver la obtención de datos de geoposicionamiento y tiempos	8
	Investigación para mostrar por pantalla un mapa con la ubicación de los taxis cercanos	8
	Programar interfaz de usuario	6
	Programar backend	10
	Crear tablas en la base de datos	2
	Programar pruebas unitarias	12
	Realizar pruebas unitarias y de integración	5
	Corrección de errores detectados	9
	Revisión de código por un par	6
	Crear documentación de usuario final	6
	Realizar pruebas en plataforma mobile	7
	Realizar pruebas de aceptación de usuario	2
	Combinar código con la rama principal	1
Total:		141



Criterio DoD (Definition of Done)

- Código bien escrito
 - Código comentado
 - Respetar el documento de estilo de código
 - Revisado por un par
- Código testeado
 - Pasa exitosamente todos los casos de prueba
 - Pasa exitosamente las pruebas de integración
 - Probado exitosamente en la plataforma mobile
 - Pasan las pruebas de aceptación
 - Pruebas de experiencia de usuario se han realizado con 5 usuarios.
- Documentación de usuario actualizada
- Pull request revisada y aprobada



Conclusión

Podemos concluir que la planificación de release y de sprint en el marco de Scrum es de suma importancia para nosotros como futuros ingenieros en sistemas de información. Esta práctica nos ha proporcionado herramientas y conocimientos para poder planificar en el contexto de un proyecto de desarrollo de software. Además, nos ha enseñado a planificar proyectos de manera estratégica mediante la autoorganización y la colaboración en equipo.



Bibliografía

Presentaciones de clase "08 SCRUM 2020, Planificación de release y sprint, Métricas Scrum" - Cátedra Ingeniería y Calidad de Software 2023
Guía de SCRUM 2020 - Ken Schwaber & Jeff Sutherland

<https://www.scrum.org/forum/scrum-forum/8358/daily-scrum-sprint-planning-and-sprint-review-retrospective-days>

<https://www.wrike.com/project-management-guide/faq/what-is-definition-of-done-agile/>

<https://www.productboard.com/glossary/agile-definition-of-done/#:~:text=What%20is%20the%20definition%20of%20done%20in%20agile%3F,perform%20for%20every%20backlog%20item.>

<https://mamaqueesscrum.com/2020/07/09/que-es-la-definicion-de-done/>

<https://www.boost.co.nz/blog/2022/06/definition-ready-definition-done/#:~:text=So%20the%20definition%20of%20ready,applies%20to%20your%20working%20software.>