



## Trabajo Práctico N°8 SCRUM - Planificación de Release y de Sprint

**Cátedra:** Ingeniería y Calidad de Software

**Docentes:**

- ❖ Ing. Massano, Cecilia
- ❖ Garnero, Constanza

**Grupo N° 11**

**Curso:** 4K2

**Integrantes del grupo**

Apellido	Nombres	Legajo
Bustos	Milagros Inés	75327
Bustos	Nicolás Fabián	87616
Charra Márquez	Giuliano Benicio	63162
Palacio	Gabriel	57837
Rodriguez	Milena	81323
Torres	Teresa	60937

**Fecha de entrega:** 11/10/2024

## Condiciones de contexto

- Los Sprints tendrán una duración de 3 semanas.
- Solo se trabajará los días hábiles de la semana, es decir, de Lunes a Viernes (15 días laborables por Sprint).
- Se deben tener en cuenta los horarios de cursado de cada miembro del equipo.
- Se deben tener en cuenta las fechas de parcial de cada miembro del equipo para que no coincidan con la semana del release.
- Se deben tener en cuenta los feriados del mes en los que se desarrollarán los Sprints.
- Se deben considerar los períodos de vacaciones en los respectivos trabajos de cada miembro del equipo.

## Product Backlog

User Story	Story Points
Buscar Taxis cercanos	3
Pedir Taxi	5
Notificar a taxista solicitud de taxi	3
Loguear Taxista	2
Ocupar Taxi	2
Liberar Taxi	2
Ver ubicación del pasajero	5

## Capacidad semanal en horas ideales

Miembro del equipo	Capacidad en hs ideales semanales
Bustos, Milagros Inés	6 hs
Bustos, Nicolás Fabián	6 hs
Charra Márquez, Giuliano Benicio	6 hs
Palacio, Gabriel	4 hs
Rodriguez, Milena	4 hs
Torres, Teresa	4 hs

## Plan de Release

Se llevarán a cabo 2 Sprints de 3 semanas cada uno para desarrollar la primera versión del producto.

A continuación se detallan las User Stories a realizar por Sprint ordenadas por prioridad:

Sprint 1	
User Story	Story Points
Buscar Taxis cercanos	3
Pedir Taxi	5
Notificar a taxista solicitud de taxi	3
Sprint 2	
User Story	Story Points
Loguear Taxista	2
Ocupar Taxi	2
Liberar Taxi	2
Ver ubicación del pasajero	5

**Duración del Plan de Release:** 6 semanas en total (30 días).

**Fecha estimada de inicio de Sprint** (considerando vacaciones en los respectivos lugares de trabajos, feriados, fechas de estudio, capacidad del equipo en horas de trabajo ideales semanales): 25/11/2024

## Minuta para el Sprint 1

Minuta de Sprint Planning		
<b>Sprint Nro.: 1</b> <b>Duración del Sprint:</b> 3 Semanas (15 días) <b>Objetivo del Sprint:</b> Desarrollar las funcionalidades básicas del producto mínimo viable para que un pasajero pueda pedir exitosamente un taxi cercano. <b>Equipo Scrum:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bustos, Milagros Inés</li> <li>Bustos, Nicolás Fabián</li> <li>Charra Márquez, Giuliano Benicio</li> <li>Palacio, Gabriel</li> <li>Rodriguez, Milena</li> <li>Torres, Teresa</li> </ul>		
<b>Capacidad del equipo en horas ideales semanales:</b> 30 hs.		
Sprint Backlog		
User Story	Tareas	Esfuerzo en horas ideales
Buscar Taxis cercanos (3 Story points)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar UI (4 hs)</li> <li>Implementar UI (3 hs)</li> <li>Investigar acerca de la generación del mapa (6 hs)</li> </ul>	28 hs

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar mapa estático (5 hs)</li> <li>• Desarrollo de Backend (4 hs)</li> <li>• Desarrollar pruebas (6 hs)</li> </ul>	
Pedir Taxi (5 Story points)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar UI (6 hs)</li> <li>• Implementar UI (5 hs)</li> <li>• Investigar acerca de la vinculación del mapa con el sistema de geoposicionamiento online (6 hs)</li> <li>• Realizar vinculación con el sistema de geoposicionamiento online (7 hs)</li> <li>• Desarrollo de Backend (5 hs)</li> <li>• Desarrollar pruebas (7 hs)</li> </ul>	36 hs
Notificar a taxista solicitud de taxi (3 Story points)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar UI (4 hs)</li> <li>• Implementar UI (3 hs)</li> <li>• Investigar acerca de soluciones existentes para la generación de notificaciones push (5 hs)</li> <li>• Implementar solución de generación de notificaciones push (4 hs)</li> <li>• Desarrollar Backend (4 hs)</li> </ul>	26 hs

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar pruebas (6 hs)</li> </ul>	
<b>Total</b>		90 hs
<b>Definición de "Hecho" para el equipo</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se cumplen todos los criterios de aceptación.</li> <li>❖ Código completo <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Código refactorizado.</li> <li>➢ Código en el repositorio.</li> <li>➢ Código que cumple con el formato y las buenas prácticas establecidas por el equipo de trabajo.</li> </ul> </li> <li>❖ El trabajo de cada miembro debe haber sido revisado por al menos otro miembro del equipo.</li> <li>❖ El incremento de producto resultante debe haber pasado todas las pruebas definidas: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Testing unitario realizado.</li> <li>➢ Testing de integración realizado.</li> <li>➢ Testing de sistema realizado.</li> <li>➢ Testing de aceptación realizado.</li> </ul> </li> <li>❖ El incremento de producto está aprobado por el Product Owner.</li> <li>❖ La documentación debe estar actualizada.</li> </ul>		

## Bibliografía

Cátedra de Ingeniería y Calidad de Software. [Ingeniería de Software UTN FRC] (14/09/2021). *4K2 20210914 ImplementacionYPlanifRelease*. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=yhTVgBOR\\_Qs](https://www.youtube.com/watch?v=yhTVgBOR_Qs)

Cátedra de Ingeniería y Calidad de Software. (2024). *SCRUM 2020, Planificación de release y sprint, Métricas Scrum*. Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Córdoba.