



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.

3.1

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

3.2

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

4.1

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

4.2

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



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

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

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

Índice de comentarios

- 3.1 Pero deben ser específicos: cuáles son los feriados y vacaciones por ej
- 3.2 Total?
- 4.1 Cómo definieron el orden?
- 4.2 No coincide con lo definido en el plan de release