Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería de Software

Trabajo Práctico Nº 8:

"SCRUM - Planificación de Release y de Sprint"

Curso: 4k1

GRUPO 6:

- 83298 Decía Dantur, Luka dcdn.luka@gmail.com
- 84335 Delizia, Tomás tomidelizia@gmail.com
- 83267 Gabrielli, Mauro maurogab.2014@gmail.com
- 82585 Limonta, Agustín <u>agustinlimonta@gmail.com</u>
- 81731 Miranda, Gonzalo gonzamirandab2000@gmail.com
- 82007 Molina, Milagros Julieta milimolina.mm@gmail.com

Docentes:

- Ardiles, Micaela
- Ávila, Pilar
- Boiero Rovera, Gerardo Javier
- Meles, Silvia Judith

Fecha de Presentación: 20/09/2022



Asignatura: Ingeniería de Software **Fecha:** 20/09/22

Consideraciones de contexto para la planificación:

Para estimar la capacidad del equipo, consideramos que todos los integrantes están cursando materias de cuarto año, estudiamos y algunos trabajan. Además, teniendo en cuenta la experiencia como grupo de la implementación del Práctico Nº 6, los conocimientos técnicos del Scrum Team y la incertidumbre sobre algunas tecnologías a utilizar, establecimos una duración de Sprint de dos semanas, donde no se trabajará los fines de semana.

Por lo tanto, procedemos a calcular las horas de esfuerzo ideales para cada Sprint de la siguiente manera:

Persona	Días disponibles	Días para otras actividades de Scrum	Horas por día	Horas de esfuerzo ideales disponibles
Agustín	10	2	2 a 3	16 - 24
Gonzalo	10	2	1 a 2	8 - 16
Luka	10	2	2 a 3	16 - 24
Mauro	10	2	2 a 3	16 - 24
Milagros	10	2	1 a 2	8 - 16
Tomás	10	2	2 a 3	16 - 24
Total				80 - 128



Asignatura: Ingeniería de Software **Fecha:** 20/09/22

Plan de Release para el MVP

Nº Sprint	User Stories a incluir	Estimación en Story Points
1	Buscar taxis cercanosPedir taxi	8
2	Ver ubicaciónOcupar taxi	7
3	Loguear taxistaLiberar taxiNotificar a taxista solicitud de taxi	7

Minuta del Primer Sprint

Minuta de Sprint Planning

Sprint Nº 1

Duración del Sprint en días: 14

Objetivo del Sprint: Permitir que el pasajero pueda realizar una búsqueda de taxis cercanos a su ubicación y solicitar un taxi para trasladarse.

Equipo Scrum:

Boiero, Gerardo Javier (Product Owner)

Decía Dantur, Luka (Developer)

Delizia, Tomás (Scrum Master)

Gabrielli, Mauro (Developer)

Limonta, Agustín (Developer)



Asignatura: Ingeniería de Software **Fecha:** 20/09/22

Miranda, Gonzalo (Developer)

Molina, Milagros Julieta (Developer)

Capacidad del equipo en horas ideales: 80 - 128

Capacidad del equipo en horas ideales: 80 - 128					
Definición de Hecho	Sprint Backlog				
 Diseño revisado Código completo Código con formato estándar Código en el repositorio Código inspeccionado Documentación de usuario realizada Documentación de código Probado Prueba de unidad hecha 	Buscar taxis cercanos (54 Hs): • Solicitar credenciales e integrar la API Google Maps (6 Hs) • Realizar diseño de Base de Datos y precargar registros para pruebas (8 Hs) • Diseñar y codificar interfaz de usuario (8 Hs) • Codificar la lógica de negocio de la				
 Prueba de integración hecha Prueba de regresión hecha Sin defectos conocidos Prueba de aceptación realizada Se cumplen todos los criterios de aceptación 	 búsqueda de taxis cercanos (12 Hs) Revisión de código (3 Hs) Realizar pruebas unitarias (4 Hs) Automatizar pruebas (9 Hs) Confeccionar documentación de usuario (3 Hs) Confeccionar documentación de código (1 Hs) 				
	 Pedir taxi (32 Hs) Diseñar la interfaz de usuario que permita la selección de un taxi (6 Hs) Codificar lógica de negocio para el pedido de un taxi (8 Hs) Revisión de código (2 Hs) 				



Asignatura: Ingeniería de Software **Fecha:** 20/09/22

 Realizar pruebas unitarias (3 Hs) 		
 Automatizar pruebas (9 Hs) 		
 Confeccionar documentación de 		
usuario (3 Hs)		
 Confeccionar documentación de 		
código (1 Hs)		
Total (86 Hs)		