

# **Cuadernillo de referencias rápidas para la gestión de proyectos**

**Eugenia Bahit**

<http://cursos.eugeniabahit.com>

# Organización del proyecto

¿Qué?	¿Quién?	¿Cuándo?*	¿Cuánto?
Firma de contrato de locación de servicios	Programador/es Cliente	1 vez antes de iniciar el proyecto	--
Completar Backlog de producto con Historias de Usuario	Cliente	En cualquier momento, sin restricciones	
Valorar Historias de Usuario			
Cobrar el desarrollo	Desarrollador/es autónomo/s - Freelancers	1 vez por cada sprint	Monto fijo
Finalizar el proyecto	Indistinto	a) Cuando no queden más HU en el backlog de producto; o b) Cuando alguna de las partes interesadas lo decida.	--
Reunión de Planificación del Sprint			
Priorizar Historias de Usuario	Programador/es Cliente	Día 1 de cada sprint (lunes)	Máx. 30'
Elegir Historia de Usuario			Máx. 30'
Definir criterios de aceptación			Máx. 90'
Relevar requerimientos			Máx. 30'
Estimar esfuerzo de trabajo	Programador/es		Máx. 4 hs
Analizar datos/objetos de la HU			Máx. 60'
Organizar tareas / Asignar tareas			
Desarrollo iterativo incremental			
Desarrollar Historia/s de Usuario	Programador/es	Días 2 a 27 de cada sprint	Máx. 40 hs x semana
Reunión de Revisión			
Mostrar/revisar desarrollo hecho en el sprint	Programador/es Cliente	Día 28 de cada sprint (viernes)	Máx. 120'
Hacer deploy del desarrollo	Programador/es		Aprox. 60'

(\*) Se toma como parámetro el sprint de 4 semanas

# Ciclo de vida del Sprint

Se denomina “sprint” a los ciclos iterativos del proyecto

- **Tiempo de duración:** fijo
- **Periodicidad:**
  - Extrema: 1 semana
  - Frecuente: 2-3 semanas
  - Estándar: 4 semanas
  - Laxa: 5-8 semanas

Sprint de 1 semana	
Día 1	* Inicio del Sprint *
	Planificación con el cliente
	Organización y asignación de tareas
Días 2 a 4	Desarrollo iterativo incremental
Día 5	Revisión con el cliente
	Cobro del desarrollo
	Deploy
	(opcional) Retrospectiva del equipo
* Fin del Sprint *	
Sprint de 4 semanas	
Día 1	* Inicio del Sprint *
	Planificación con el cliente
	Organización y asignación de tareas
Días 2 a 27	Desarrollo iterativo incremental
Día 28	Revisión con el cliente
	Cobro del desarrollo
	Deploy
	(opcional) Retrospectiva del equipo
* Fin del Sprint *	
Sprint de 8 semanas	
Día 1	* Inicio del Sprint *
	Planificación con el cliente
	Organización y asignación de tareas
Días 2 a 55	Desarrollo iterativo incremental
Día 56	Revisión con el cliente
	Cobro del desarrollo
	Deploy
	(opcional) Retrospectiva del equipo
* Fin del Sprint *	



# Definiciones

Concepto	Definición	Ejemplo															
Contrato	Convenio escrito de cumplimiento obligatorio entre cliente y proveedor/es del servicio (programadores freelancers/autónomos, organización o empresa)	<a href="http://www.proyectosagiles.org/contrato-agil-scrum">http://www.proyectosagiles.org/contrato-agil-scrum</a>															
Historia de Usuario	Requerimiento funcional del sistema escrito en primera persona desde la óptica de quien hará uso de dicha funcionalidad	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Como administrador puedo agregar nuevos usuarios</li> <li>2. Como cliente puedo pagar con tarjeta de crédito mi pedido</li> <li>3. Como usuario puedo agregar productos a mi cesta de compra</li> <li>4. Como administrador puedo agregar productos al catálogo</li> </ol>															
Backlog de Producto	Lista de Historias de Usuario numeradas incrementalmente, en orden de aparición <i>(no influye en el orden de desarrollo ni en el del flujo de datos del sistema)</i>																
Valor de la HU	Importancia que una HU tiene para el negocio del cliente y el cumplimiento de sus objetivos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Como administrador puedo agregar nuevos usuarios (10)</li> <li>2. Como cliente puedo pagar con tarjeta de crédito mi pedido (100)</li> </ol>															
Prioridad de la HU	Orden en el que se desarrollarán las HU (generalmente, tomando como base para el ordenamiento, el valor otorgado por cliente)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. [4] Como administrador puedo agregar nuevos usuarios (10)</li> <li>2. [3] Como cliente puedo pagar con tarjeta de crédito mi pedido (100)</li> <li>3. [1] Como usuario puedo agregar productos a mi cesta de compra (100)</li> <li>4. [2] Como administrador puedo agregar productos al catálogo (50)</li> </ol>															
Criterio de Aceptación	<p>Cada una de las características intrínsecas de una Historia de Usuario, minuciosamente detalladas</p> <p><i>Estos "criterios" son los que el cliente tendrá en cuenta para "aceptar" (o rechazar) el desarrollo de la HU presentado por los programadores en la revisión. Si los criterios se cumplen, el desarrollo será aceptado.</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. [1] Como usuario puedo agregar productos a mi cesta de compra (100)              En el menú lateral deben mostrarse todas las categorías del catálogo              La categoría elegida debe estar resaltada              Se deben mostrar solo los productos de la categoría seleccionada              Si no se ha seleccionado una categoría, se mostrarán los productos en oferta etc.</li> </ol>															
Estimación de esfuerzo	Esfuerzo que el desarrollo de una Historia de Usuario demandará a los programadores.	<p>Estimación con T-Shirt Sizing:</p> <table> <tr> <td>XL</td> <td>(extra large)</td> <td>Mucho esfuerzo</td> </tr> <tr> <td>L</td> <td>(large)</td> <td>Bastante esfuerzo</td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>(medium)</td> <td>Esfuerzo moderado</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>(small)</td> <td>Poco esfuerzo</td> </tr> <tr> <td>XS</td> <td>(extra small)</td> <td>Muy poco esfuerzo</td> </tr> </table>	XL	(extra large)	Mucho esfuerzo	L	(large)	Bastante esfuerzo	M	(medium)	Esfuerzo moderado	S	(small)	Poco esfuerzo	XS	(extra small)	Muy poco esfuerzo
XL	(extra large)	Mucho esfuerzo															
L	(large)	Bastante esfuerzo															
M	(medium)	Esfuerzo moderado															
S	(small)	Poco esfuerzo															
XS	(extra small)	Muy poco esfuerzo															
Deploy	"Deploy" es un término empleado en la Ingeniería de Software para referirse al conjunto de acciones necesarias para implementar en producción un desarrollo que actualmente se encuentra en un servidor de pruebas o de desarrollo.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Solicitar autorización de acceso a departamento de redes y tecnología</li> <li>2. Generar scripts de instalación</li> <li>3. Armar el .deb</li> <li>4. Enviar por SSH al servidor</li> <li>5. Desempaquetar .deb</li> <li>6. Configurar variables de entorno en el módulo "X"</li> </ol>															

