**Sprint Goal**

**“Proyecto Feeling Music”**

***[PFM]***

***Fecha:[02/11/2024]***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Datos del documento](#_heading=h.1fob9te) 3

Resumen Ejecutivo4

[Visión del Proyecto Scrum “ Academia Feeling Music”](#_heading=h.tyjcwt) 5

Alcance del Proyecto 8

Restricciones del Proyecto 8

Recursos 9

Definición de Stakeholders 9

**Datos del documento**

Histórico de Revisiones

| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | 03/09/24 | Primera versión del documento | Cristopher Caro |
| 2.0 | 02/11/24 | Segunda versión del documento | Adolfo Venegas |
|  |  |  |  |

Información del Proyecto

| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| --- | --- |
| Sección | 002D |
| Proyecto (Nombre) | Proyecto Feeling Music |
| Fecha de Inicio | 13/08/2024 |
| Fecha de Término |  |
| Patrocinador principal | Diego Peñailillo |
| Docente | Carlos Eduardo Correa Sanhueza |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **21.172.910-4** | **Cristopher Caro** | **caropobletecris@gmail.com** |
| **19.924.400-0** | **Matias Torres** | **matiassaserver@gmail.com** |
| **20.752.557-k** | **Adolfo Venegas** | **adolfoignacio.vg@gmail.com** |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Introducción**

El sprint goal o objetivo del Sprint, es una declaración concisa y clara que define el propósito principal de lo que se quiere lograr en un sprint, el objetivo es servir como guía para el equipo de desarrollo durante el ciclo de trabajo, este debe ser específico, medible y alcanzable y reflejar el propósito principal de un sprint.

1. **Número de Sprint**

Este Sprint Corresponde al número “2”, Desarrollo y optimización.

1. **Objetivo**

El propósito de este Sprint es utilizar la documentación recopilada, para seguir desarrollando la plataforma web, realizando el sistema de gestión del proyecto como sistema de registro de pagos, dashboard del administrador, gestión de profesores y visualización para alumnos para la entrega final y aprobación del cliente.

1. **Método**

Nuestro método para alcanzar el objetivo del Sprint se basa en continuas reuniones del equipo, para determinar las tareas que cada integrante va a realizar durante la semana, dichas tareas se verán reflejadas en la plataforma Trello y Jira. Por otra parte, las tareas de desarrollo web se realizan utilizando el sprint backlog, donde cada historia de usuario, se le designará el o los encargados de cada funcionalidad y cada avance será documentado en GitHub.

1. **Métricas**

Para medir el avance del proyecto utilizaremos las siguientes métricas:

1. Porcentaje del proyecto completado
2. Porcentaje de avance en Jira
3. Porcentaje de documentos entregados
4. Burndown chart para visualizar el progreso del sprint
5. Cantidad de historias de usuario completadas vs planificadas
6. Satisfacción del cliente (medida a través de feedback en las demostraciones)
7. Estado de avance del proyecto
8. **Conclusión**

Nuestro objetivo como equipo para el Sprint 2 es utilizar esta declaración de objetivo y el feedback continuo del cliente con sus colaboradores para guiar nuestro trabajo de desarrollo y optimización. Nos concentramos en codificar las historias de usuario que hemos seleccionado para este sprint.

Al final de este sprint, esperamos tener un diseño visual y claro del sistema web y las funciones planificadas inicialmente. Este avance nos permitirá obtener comentarios útiles del cliente para ajustar lo que sea necesario.

Mantendremos una comunicación constante dentro del equipo y con los stakeholders para asegurarnos de que cumplimos con las expectativas y que podamos abordar cualquier problema de manera efectiva y oportuna.

Las herramientas de organización (Jira) serán esenciales para la distribución y seguimiento de las tareas de cada integrante.