

Iteración 3

Ingeniería de Software Ágil 1

Bruno Quadrelli - 228151
Franco Ribarov - 311137
Santiago Chemello - 251469
Ignacio Santalla - 314064
Juan Ignacio Foti - 230493
Yoana Aristimuño - 185360

Material de iteración 3	4
Definición del marco de trabajo	4
Marco general de Scrum	4
Roles del Equipo	5
Políticas de trabajo	5
Planificación de la Iteración	6
Objetivo del Sprint	6
Sprint Backlog	7
Estimaciones	7
Velocidad del equipo	8
Definición de tareas del sprint	8
Capacidad del sprint y definición de roles de los participantes	9
Seguimiento de las Iteraciones	9
Daily Scrum	9
Reunión de Análisis de Feedback de Iteraciones 1 y 2	9
Daily Scrum	10
Reunión de actualización de documentación	10
Registro de Horas	11
Prototipos con posibles soluciones	12
Inspección y adaptación del proceso	12
Sprint Review	12
Sprint Retrospective	13
Validación con usuarios y Usability testing	14
Anexo	16
Correcciones Iteración 1	16
Lista de funcionalidades por interesado	16
Definición del problema/solución	17
Product Backlog	17
Criterios de aceptación	18
Definición del marco de trabajo	19
Definition of Ready	19
Definition of Done	19

Definición del marco de trabajo	20
Objetivo de Sprint	19
Sprint Backlog	20
Iteración 2	21
Inspección y adaptación del proceso	21
Definición del marco de trabajo	21
Definition of Ready (DoR)	21
Definition of Done (DoD)	22
Sprint Backlog	23

Material de iteración 3

Repositorio Github: [Repositorio Github](#)

Figma Crazy8: [Crazy8](#)

Figma prototipado: [Prototipo Pencaverso](#)

Definición del marco de trabajo

Marco general de Scrum

En esta iteración aplicamos Scrum de la siguiente manera:

- **Sprint Planning:** El 20/05 comenzamos el sprint con esta reunión para definir el alcance del trabajo a realizar durante esta iteración. Para esto estimamos las historias de usuario que se encuentran en el backlog y tomamos en cuenta la velocidad del equipo.
- **Dailys:** Para mantenernos sincronizados y planificar las actividades a realizar definimos 2 dailys los días 22/05 y 29/05, ya que no veíamos necesario realizar más, debido a que el proyecto viene en buen ritmo y ya sabemos cómo trabajar para progresar más rápido.
- **Sprint Review:** Al finalizar el Sprint, se realizó otra reunión donde se le mostró el trabajo realizado al Product Owner y se discutieron las funcionalidades implementadas.
- **Sprint Retrospective:** Al igual que la Sprint Review, esta se realizó al finalizar el Sprint y nos sirvió para que el equipo pueda discutir que se hizo bien en este sprint y que no. Esto nos permite comenzar los siguientes sprints con una mejora con respecto al sprint anterior

Todas las reuniones fueron realizadas en Microsoft Teams.

Roles del Equipo

Para esta iteración mantuvimos los mismos roles que en la iteración anterior:

- **Product Owner** : Juan Foti
- **Scrum Master**: Yoana Aristimuño
- **Developers**: Bruno Quadrelli, Franco Ribarov, Ignacio Santalla Santiago Chemello

Políticas de trabajo

Definition of Ready (DoR): Para este sprint, repetimos los Definition of Ready del sprint anterior ya que nuevamente es un sprint de desarrollo:

- Los criterios de aceptación están claros y detallados para cada historia de usuario.
- Los criterios de aceptación son verificables en el diseño.
- La historia de usuario tiene todos los detalles necesarios, incluyendo descripciones claras, objetivos del usuario, y cualquier requisito funcional o de diseño específico.
- Se validó la historia con el Product Owner y posibles usuarios.
- Se ha utilizado el feedback brindado por los usuarios para validar lo que se espera de la funcionalidad.

Definition of Done (DoD): Nuevamente, repetimos los Definition of Done del sprint anterior ya que nuevamente es un sprint de desarrollo:

- El diseño en Figma de la funcionalidad está completo y refleja la misma especificada en la historia de usuario.
- Todas las interacciones y transiciones están implementadas en el prototipo.
- El diseño ha sido revisado por el equipo y se ha incorporado el feedback recibido.
El diseño sigue las guías de estilo establecido por el equipo y es consistente con otros diseños de la aplicación
- El Product Owner ha validado el diseño
- La historia ha sido marcada como "Cerrada" en el tablero de tareas.

Planificación de la Iteración

Objetivo del Sprint

Nuevamente al ser otro Sprint de desarrollo se repite el objetivo del Sprint anterior:

Implementar el feedback recibido y completar los prototipos en Figma para las historias de usuario priorizadas, asegurando la funcionalidad con todas las interacciones y transiciones implementadas correctamente, cumpliendo con las guías de estilo y manteniendo la coherencia entre todas las vistas desarrolladas

Una vez desarrollados los prototipos, validaremos con posibles usuarios y el Product Owner para integrar las posibles mejoras sugeridas.

Sprint Backlog

1	▼ Partida lista para comenzar	● Closed	Santiago Chem...
	Conversación	● Closed	Santiago Chem...
	Validación	● Closed	Santiago Chem...
	Prototipado	● Closed	Santiago Chem...
2	▼ Invitación a penca (Notificación)	● Closed	Santiago Chem...
	Conversación	● Closed	Santiago Chem...
	Prototipado	● Closed	Santiago Chem...
	Validación	● Closed	Santiago Chem...
3	Cambio colores interfaz	● Closed	Yoana Aristimu...
4	Análisis corrección iteración 1 y 2	● Closed	Yoana Aristimu...
5	▼ Partido finalizado	● Closed	Franco Ribarov
	Conversación	● Closed	Franco Ribarov
	Prototipado	● Closed	Franco Ribarov
	Validación	● Closed	Franco Ribarov
6	Documentación iteración 3	● Closed	Yoana Aristimu...
7	▼ Torneo finalizado	● Closed	Franco Ribarov
	Conversación	● Closed	Franco Ribarov
	Prototipado	● Closed	Franco Ribarov
	Validación	● Closed	Franco Ribarov
8	▼ Ingresar resultados manualmente	● Closed	Bruno Quadrelli
	Prototipado	● Closed	Bruno Quadrelli
	Conversación	● Closed	Bruno Quadrelli
	Validación	● Closed	Bruno Quadrelli
9	▼ Ingresar predicción de resultado	● Closed	⋮ Ignacio Santalla
	Conversación	● Closed	Ignacio Santalla
	Prototipado	● Closed	Ignacio Santalla
	Validación	● Closed	Ignacio Santalla
10	> Configuración de lectura automática de resultados	● Closed	Juan Foti

La imagen se encuentra subida en GitHub para que se pueda ver con mayor detalle.
 Iteración 3 > Imágenes > Sprint_Backlog_IT_3.jpg.

Estimaciones

- Partida lista para comenzar: 2 SP
- Invitación a penca (notificación): 2 SP
- Partido finalizado: 1 SP
- Torneo finalizado: 1 SP

- Ingresar resultado manualmente: 2 SP
- Ingresar predicción de resultado: 3 SP
- Configuración de lectura automática de resultados: 1 SP
- Cambio colores interfaz: 1 SP
- Análisis corrección iteración 1 y 2: 3 SP
- Documentación iteración 3: 4 SP

Velocidad del equipo

La velocidad del equipo en la iteración anterior fue de 22 story points. Esta información nos brinda una referencia valiosa para la planificación. Utilizaremos esta velocidad del equipo como base para establecer objetivos realistas y alcanzables para el Sprint actual.

Definición de tareas del sprint

Crazy8: Utilizaremos nuevamente esta técnica para generar rápidamente múltiples ideas de diseño, teniendo en cuenta el feedback obtenido en la iteración anterior, especialmente para las secciones que faltaron por abordar. Esto nos permitirá seleccionar la opción más indicada entre las propuestas.

Prototipado: Basándonos en lo definido a partir del Crazy8, se creará un prototipo que servirá para visualizar y validar las nuevas características

Validación: Compartiremos el prototipo desarrollado junto con una serie de preguntas específicas diseñadas para obtener feedback de futuros usuarios. Este proceso nos ayudará a ajustar y mejorar nuestros diseños de manera precisa y efectiva.

Capacidad del sprint y definición de roles de los participantes

La duración del Sprint es de dos semanas, con una capacidad de 22 story points. Esta información nos proporciona una base sólida para la planificación y priorización del trabajo durante la Sprint Planning, garantizando que el equipo se comprometa con una cantidad realista de tareas para el Sprint. Teniendo en cuenta posibles imprevistos y la necesidad de mantener un margen de flexibilidad, se decidió planificar el Sprint con 20 story points.

Seguimiento de las Iteraciones

Daily Scrum

Miércoles 22/05:

Participantes: Juan Foti, Yoana Aristimuño, Bruno Quadrelli, Franco Ribarov, Ignacio Santalla y Santiago Chemello.

Medio: Microsoft Teams.

Resumen: Se decidió comenzar con la técnica Crazy 8 y se planificó que cada miembro realizara su versión antes de la siguiente Daily Scrum.

Reunión de Análisis de Feedback de Iteraciones 1 y 2

Jueves 23/05:

Participantes: Juan Foti, Yoana Aristimuño, Bruno Quadrelli, Franco Ribarov, Ignacio Santalla y Santiago Chemello.

Medio: Microsoft Teams

Resumen: En esta reunión se analizaron las correcciones de las iteraciones 1 y 2. Se decidió enviar un correo electrónico al profesor. Franco y Yoana quedaron responsables de redactar el correo.

Daily Scrum

Miércoles 29/05:

Participantes: Juan Foti, Yoana Aristimuño, Bruno Quadrelli, Franco Ribarov, Ignacio Santalla y Santiago Chemello.

Medio: Microsoft Teams

Resumen: Se seleccionó la mejor opción del Crazy 8 para dividir las tareas de prototipado y documentación. Se definió terminar el prototipado y crear el formulario con las preguntas necesarias para obtener feedback.

Reunión de actualización de documentación

Viernes 31:

Participantes: Juan Foti, Yoana Aristimuño, Bruno Quadrelli, Franco Ribarov, Ignacio Santalla y Santiago Chemello.

Medio: Microsoft Teams

Resumen: Esta reunión se consideró necesaria debido a un imprevisto en la segunda reunión. Se definió la división de tareas para finalizar el prototipado y elaborar el formulario con las preguntas necesarias para obtener feedback. Además, revisamos la documentación faltante con respecto al feedback brindado.

Registro de Horas

Iteracion 3 18/05 - 01/06	20-may	22-may	23-may	26-may	29-may	31-may	01-jun	Total
Franco Ribarov	Sprint Planning 1:30 hrs	Daily Scrum 15 minutos	Analisis del feedback de iteraciones anteriores 2:30 hrs	Construcción de prototipos y documentación 1:15 hs	Daily Scrum 15 minutos	Reunión de actualización de documentación 1hr	Sprint Retro y Sprint review 30 min	7:30 hs
Santiago Chemello	Sprint Planning 1:30 hrs	Daily Scrum 15 minutos	Analisis del feedback de iteraciones anteriores 2:00 hrs	Construcción de prototipos y documentación 1:15 hs	Daily Scrum 15 minutos	Reunión de actualización de documentación 1hr	Sprint Retro y Sprint review 30 min	7:00 hs
Bruno Quadrelli	Sprint Planning 1:30 hrs	Daily Scrum 15 minutos	Analisis del feedback de iteraciones anteriores 2:00 hrs	Construcción de prototipos y documentación 1:15 hs	Daily Scrum 15 minutos	Reunión de actualización de documentación 1hr	Sprint Retro y Sprint review 30 min	7:00 hs
Ignacio Santalla	Sprint Planning 1:30 hrs	Daily Scrum 15 minutos	Analisis del feedback de iteraciones anteriores 2:00 hrs	Construcción de prototipos y documentación 1:15 hs	Daily Scrum 15 minutos	Reunión de actualización de documentación 1hr	Sprint Retro y Sprint review 30 min	7:00 hs
Juan Ignacio Foti	Sprint Planning 1:30 hrs	Daily Scrum 15 minutos	Analisis del feedback de iteraciones anteriores 2:00 hrs	Construcción de prototipos y documentación 1:15 hs	Daily Scrum 15 minutos	Reunión de actualización de documentación 1hr	Sprint Retro y Sprint review 30 min	7:00 hs
Yoana Aristimuño	Sprint Planning 1:30 hrs	Daily Scrum 15 minutos	Analisis del feedback de iteraciones anteriores 2:30 hrs	Construcción de prototipos y documentación 1:15 hs	Daily Scrum 15 minutos	Reunión de actualización de documentación 1hr	Sprint Retro y Sprint review 30 min	7:30 hs

Se deja registro de este en un Excel adjuntado en la entrega de este documento. El mismo se encuentra en Iteración 3 > Registro Horas> Registo_Horas.xsl

Prototipos con posibles soluciones

Nuevamente utilizamos Crazy 8s para hacer el prototipado de nuestras interfaces.

El enlace a nuestros prototipos: [Crazy8](#)

Inspección y adaptación del proceso

Sprint Review

Fecha: 01/06

Participantes: Juan Foti (Product Owner), Yoana Aristimuño, Bruno Quadrelli, Franco Ribarov, Ignacio Santalla, Santiago Chemello.

Medio: Microsoft Teams

Objetivos:

- Revisar el trabajo completado durante el sprint.
- Demostrar el incremento del producto al Product Owner.
- Recibir feedback del Product Owner y discutir los próximos pasos.

Resumen:

Demostración del Trabajo: Se mostraron las nuevas funcionalidades desarrolladas durante el sprint, incluyendo las ideas seleccionadas a través de la técnica Crazy 8 y los prototipos creados.

Feedback del Product Owner: a Juan le pareció acorde las funcionalidades desarrolladas.

Conclusión: El trabajo realizado fue bien recibido y se alineó con los objetivos del sprint.

Sprint Retrospective

Fecha: 01/06

Participantes: Juan Foti, Yoana Aristimuño, Bruno Quadrelli, Franco Ribarov, Ignacio Santalla y Santiago Chemello.

Medio: Microsoft Teams

Objetivos:

- Reflexionar sobre el proceso y la colaboración durante el sprint.
- Identificar qué funcionó bien y qué no.
- Proponer acciones de mejora para futuros sprints.

Destacamos de este sprint:

- La técnica Crazy 8 fue efectiva para generar ideas rápidas y seleccionar las mejores.
- Las reuniones de análisis de feedback permitieron abordar las correcciones necesarias de manera oportuna.
- Aunque dos dailys parecen poco con respecto a iteraciones anteriores en las cuales teníamos más dailys el equipo funcionó bien y alcanzamos los objetivos planteados en la Sprint Planning

Identificación de lo que no funcionó tan bien:

- Hubo un imprevisto en la segunda reunión que no estaba planificado, lo que causó cierta desorganización.
- Tuvimos algunos problemas a la hora de actualizar la documentación que podrían haber sido solucionados con una comunicación más fluida entre el equipo

Acciones de mejora:

- Documentación continua: Mejorar la documentación continua de las tareas y el progreso para evitar confusiones y mantener a todos alineados.
- Intentar tener una comunicación más fluida.

Validación con usuarios y Usability testing

Al igual que en la iteración anterior, creamos un prototipo interactivo para que los posibles futuros usuarios pudieran probarlo. Después de la interacción, les pedimos que respondieran un conjunto de preguntas para obtener su feedback:

1- ¿En qué franja etaria se encuentra?

2- ¿Como valoraría la interfaz para una aplicación de pencas?

3- ¿Si tuvieras que valorar qué tan intuitiva es, qué puntaje le pondría?

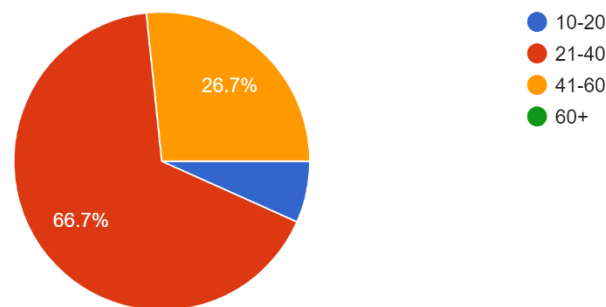
4- ¿Utilizaría esta aplicación con sus amigos para realizar pencas?

Al final, también les ofrecimos la opción de dejar un comentario adicional.

Las respuestas obtenidas fueron las siguientes:

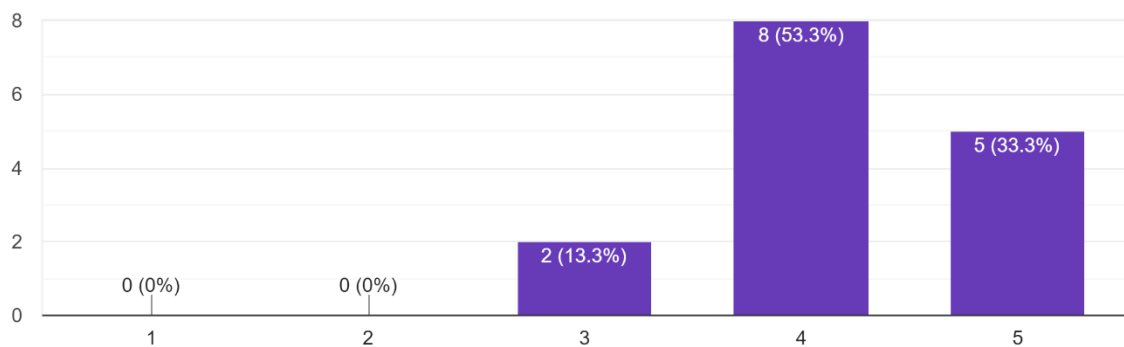
En que franja etaria se encuentra?

15 respuestas



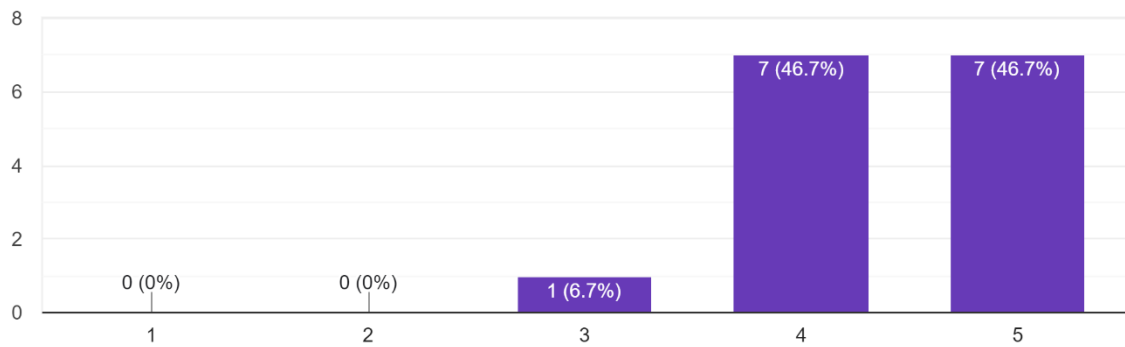
Como valorarías la interfaz para una aplicación de pencas?

15 respuestas



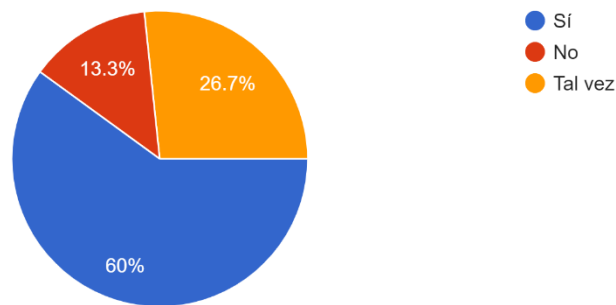
Si tuvieras que valorar qué tan intuitiva es, qué puntaje le pondría?

15 respuestas



Utilizaría esta aplicación con sus amigos para realizar pencas?

15 respuestas



Agradeceríamos cualquier comentario de mejora que desee hacer

3 respuestas

Poder conectar con otros users y ver las estadísticas de sus pencas

Me gusta el diseño gráfico y colores!

en la información del perfil, por que aparece la fecha de nacimiento? que aporta?

La imágenes se encuentra subida en GitHub para que se pueda ver con mayor detalle.

Iteración 3 > Imágenes > Encuesta

Anexo

Correcciones Iteración 1

Lista de funcionalidades por interesado

Aficionados al deporte

- Serán expectantes de poder disponer siempre de la aplicación para seguir los resultados en vivo, estadísticas y clasificaciones de las ligas participantes.
- Será prioridad para ellos poder realizar los pronósticos que deseen sobre los partidos.
- Verán útil tener un espacio para interactuar con otros usuarios, compartir opiniones o discutir sobre los partidos
- Tener personalizaciones para cada usuario, como seleccionar equipo favorito, sus deportes de interés o notificaciones personalizadas.

Empresas

- Poder generar grupos de penca privados para establecer una dinámica de integración con sus empleados
- Tener herramientas de gestión para poder administrar el grupo
- Poder incluir imágenes de la empresa en el grupo de la penca como el logo, por ejemplo

Marcas deportivas

- Poder patrocinar su marca, productos o más con penca públicas para tener mayor llegada a más personas
- Ofrecer productos como premios para los ganadores de la penca
- Poder realizar anuncios dentro de la penca
- Recopilar datos sobre el consumo de usuarios, sus preferencias de deportes, equipos, hábitos de consumo y más.

Administradores de Torneo

- Poder gestionar la inscripción de participantes correctamente
- Ingresar resultados manualmente de los partidos
- Generar informes, visualizar estadísticas y administrar configuración de un torneo.

Definición del problema/solución

Product Backlog

Order	Work Item Type	ID	Título	State	Priority	Revision ID	Assigned To	Story Points
1	Epic	12	Creación y configuración de peca	Active	1	7	Juan Foti	
	User Story	18	Crear peca	Closed	1	6	Bruno Quadrelli	3
	Task	48	Conversación	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
	Task	49	Prototipo	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
	Task	50	Validación	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
	User Story	22	Ranking de la peca	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	3
	Task	41	Conversación	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
	Task	42	Prototipo	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
	Task	43	Validación	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
	User Story	31	Home screen	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	2
	Task	35	Conversación	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
	Task	36	Prototipo	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
	Task	37	Validación	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
	User Story	44	Ingresar predicción de resultado	Active	1	8	Ignacio Santalla	3
	User Story	19	Participantes de la peca	Closed	1	8	Franco Ribarón	2
	User Story	21	Buscar peca	Closed	1	8	Franco Ribarón	3
2	Epic	13	Modo administrador	Active	1	7	Santiago Chem...	
	User Story	23	Dar de alta torneos	Closed	1	8	Bruno Quadrelli	3
	Task	38	Conversación	Closed	2	8	Bruno Quadrelli	
	Task	39	Prototipo	Closed	2	8	Bruno Quadrelli	
	User Story	24	Definir criterios de puntaje	Closed	1	6	Juan Foti	
	User Story	25	Ingresar resultados manualmente	New	2	6		2
	User Story	26	Configuración de lectura automática de resultados	Active	2	6	Juan Foti	1
3	Epic	14	Notificación	New	2	7	Juan Foti	
	User Story	27	Partida lista para comenzar	Active	3	6	Santiago Chem...	2
	User Story	28	Invitación a peca (notificación)	Active	3	6	Santiago Chem...	2
	User Story	29	Partido finalizado	Active	2	6	Franco Ribarón	1
	User Story	30	Torneo finalizado	Active	2	6	Franco Ribarón	1

La imagen se encuentra subida en [GitHub](#) para que se pueda ver con mayor detalle.
 Iteración 3 > Anexo > Product Backlog_IT_1.jpg.

En esta imagen también se puede observar que todas las user stories están priorizadas por un criterio que estableció el equipo de desarrolladores junto con el Product Owner en la iteración 2.

Criterios de aceptación

Cada historia de usuario presenta un criterio de aceptación. Por ejemplo, para “Crear penca” podremos visualizarlo de la siguiente forma.

USER STORY 18

18 Crear penca

Bruno Quadrelli 0 Comments Add Tag Save and Close Follow

State: Closed Area: Obligatorio ISA1 Reason: Acceptance tests pass Iteration: Obligatorio ISA1 Updated by Bruno Quadrelli: 18 may

Description

Como usuario con sesión iniciada en la aplicación,
quiero crear una penca única,
para que los diferentes usuarios puedan estar en una penca.

Acceptance Criteria

Dado un usuario con sesión iniciada en la aplicación y que se encuentra en la interfaz de creación de penca,
cuando presionando el botón "Crear Penca",
Debe crearse una penca acorde con parámetros seleccionados.

Discussion

Add a comment. Use # to link a work item, @ to mention a person, or / to link a pull request.

Planning

Story Points: 3
 Priority: 1
 Risk:

Classification

Value area: Architectural

Planning Poker

Voted: 0

0 1 2 3 5 8

13

Deployment

To track releases associated with this work item, go to [Releases](#) and turn on deployment status reporting for Boards in your pipeline's Options menu. [Learn more about deployment status reporting](#)

Development

Add link

Link an Azure Repos [commit](#), [pull request](#) or [branch](#) to see the status of your development. You can also [create a branch](#) to get started.

Related Work

Add link

Parent

12 Creación y configuración de... Updated 17 may Active

Child

48 Conversación Updated 18 may Closed

49 Prototipado Updated 18 may Closed

50 Validación Updated 18 may Closed

Mapped on SpecMap

This work item is not mapped on any maps

Esta imagen está disponible en GitHub. Iteración3 > Anexo > Acceptance_Criteria.png.

Definición del marco de trabajo

Roles

En la primera iteración no vimos necesario asignar roles, ya que las tareas y la documentación la hicimos en conjunto. Al ser la inicialización del proyecto y estar aprendiendo el uso de las herramientas y conceptos no establecimos roles, para poder ayudarnos en conjunto en el aprendizaje.

Definition of Ready (DoR)

Para este Sprint tomamos como criterio de DoR:

- Cada historia de usuario debe tener criterios de aceptación específicos y verificables.
- La historia de usuario incluye descripciones claras, objetivos del usuario y cualquier requisito funcional o de diseño específico.
- La historia de usuario ha sido validada con el Product Owner y se ha utilizado el feedback brindado por los usuarios para asegurar que se espera de la funcionalidad.

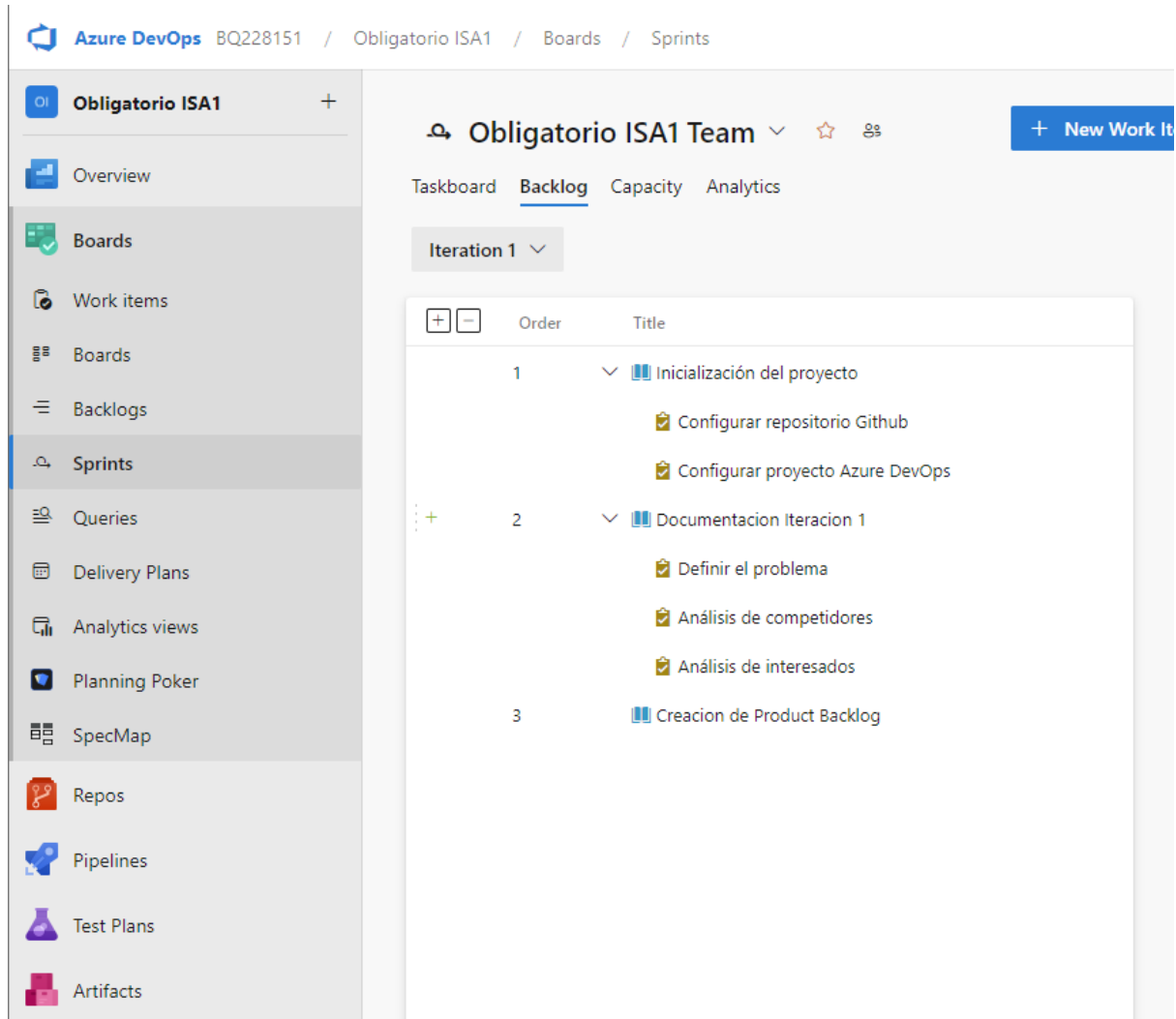
Definition of Done (DoD)

Para este Sprint tomamos como criterio de DoD:

- La documentación para la iteración está completa y ha sido revisada por el equipo.
- El problema ha sido claramente identificado y documentado.
- El Product Backlog ha sido creado y contiene todas las historias de usuario necesarias.

Definición del marco de trabajo

Sprint Backlog



Si bien reconocemos que no son historias de usuario como abarca la definición ya que no presenta el formato deseado de “*Rol de usuario, Acción deseada y beneficio obtenido*”, sino que representa las tareas realizadas para la primera iteración del proyecto.

La imagen se encuentra subida en GitHub para que se pueda ver con mayor detalle.
Iteración 3 > Anexo > Sprint_Backlog_IT_1.png.

Iteración 2

Inspección y adaptación del proceso

Los interesados que participaron en el formulario especificado son conocidos nuestros que se encuentran en el rango de edades establecido y que serían posibles futuros usuarios de la aplicación, grandes aficionados del deporte.

Cumplen con el perfil de persona competidora la cual le gustaría conocer si acertó más resultados que otra persona

Definición del marco de trabajo

Para esta iteración utilizamos distintas herramientas de la metodología SCRUM ya que realizamos eventos de sprint planning, daily scrum, Sprint Review y Retrospective. Utilizamos sus principales Artefactos de este como el Product Backlog y Sprint Backlog. Realizamos asignación de roles. El Sprint Planning nos permite planificar las tareas que se completaran durante el sprint, la realizamos al comienzo de la iteración. Los Daily Scrum nos van a permitir ponernos al día sobre el estado del proyecto y que queda por hacer, realizamos 3 divididas a lo largo de la iteración ya que por temas de horarios no es posible realizarlas diariamente. La Sprint Review y Retrospective las realizamos al final de cada iteración.

Definition of Ready (DoR)

Para este Sprint tomamos como criterio de DoR:

- Los criterios de aceptación están claros y detallados para cada historia de usuario.
- Los criterios de aceptación son verificables en el diseño.
- La historia de usuario tiene todos los detalles necesarios, incluyendo descripciones claras, objetivos del usuario, y cualquier requisito funcional o de diseño específico.
- Se validó la historia con el Product Owner y posibles usuarios.
- Se ha utilizado el feedback brindado por los usuarios para validar lo que se espera de la funcionalidad.

Definition of Done (DoD)

Para este Sprint tomamos como criterio de DoD:

- El diseño en Figma de la funcionalidad está completo y refleja la misma especificada en la historia de usuario.
- Todas las interacciones y transiciones están implementadas en el prototipo.
- El diseño ha sido revisado por el equipo y se ha incorporado el feedback recibido.
El diseño sigue las guías de estilo establecido por el equipo y es consistente con otros diseños de la aplicación
- El Product Owner ha validado el diseño
- La historia ha sido marcada como "Cerrada" en el tablero de tareas.

Objetivo de Sprint

Nuestro objetivo para este sprint de desarrollo fue completar los prototipos en Figma para las historias de usuario priorizadas, asegurando la funcionalidad con todas las interacciones y transiciones implementadas correctamente, cumpliendo con las guías de estilo y manteniendo la coherencia entre todas las vistas desarrolladas

Una vez desarrollados los prototipos, validaremos con posibles usuarios y el Product Owner para integrar las posibles mejoras sugeridas.

Sprint Backlog

The screenshot displays the Azure DevOps interface for a project named 'Obligatorio ISA1'. The left sidebar contains navigation options: Overview, Boards, Work items, Boards, Backlogs, Sprints (selected), Queries, Delivery Plans, Analytics views, Planning Poker, and SpecMap. Below these are Repos, Pipelines, Test Plans, and Artifacts. The main area shows the 'Obligatorio ISA1 Team' backlog with tabs for Taskboard, Backlog (selected), Capacity, and Analytics. A dropdown menu indicates 'Iteration 2'. The backlog list includes 11 items, each with an order number and a title. Items 2 through 7 are expanded, showing sub-tasks: 'Conversación', 'Prototipado', and 'Validación'. Items 8 through 11 are collapsed, indicated by right-pointing chevrons. A 'New Work Item' button is visible in the top right corner.

Order	Title
1	Documentación Iteración 2
2	Login de usuario <ul style="list-style-type: none">ConversaciónPrototipadoValidación
3	Documentación Iteracion 2
4	Crear penca <ul style="list-style-type: none">ConversaciónPrototipadoValidación
5	Registro de usuario <ul style="list-style-type: none">ConversaciónPrototipadoValidación
6	Perfil de usuario <ul style="list-style-type: none">ConversaciónPrototipadoValidación
7	Ranking de la penca <ul style="list-style-type: none">ConversaciónPrototipadoValidación
8	Dar de alta torneos
9	Home screen
10	Participantes de la penca
11	Buscar penca

La imagen se encuentra subida en GitHub para que se pueda ver con mayor detalle.
Iteración 3 > Anexo > Sprint_Backlog_IT_2.jpg.