

ARTEMIS CLUB

Acta Spring 1

Nombre: [Cesar Martin]

Equipo: [Chrome]



Índice.

1.- Objetivos.....	3
1.1.- Backlog	3
1.2.- Sprint 1	3
1.3.- Planificación Sprint 2	4
2.- Reflexión del método.....	5
3.- Autoevaluación.....	5
4.- Coevaluación.....	5



1.- Objetivos

En el Sprint 1, nos centramos en alcanzar los objetivos específicos establecidos para iniciar el aprendizaje y desarrollo del proyecto. Esto incluye la implementación de las funcionalidades esenciales en Angular, así como la creación del diseño preliminar de la web utilizando Figma.

Durante este sprint, cada miembro del equipo se enfocó en tareas específicas, con criterios claros de finalización para garantizar un progreso efectivo.

Al finalizar el Sprint 1, logramos configurar con éxito el entorno de desarrollo de Angular, entender los conceptos básicos del framework y desarrollar un diseño preliminar en Figma que servirá como base para la implementación futura.

Este sprint sentó las bases para el progreso continuo del proyecto y nos preparó para abordar los desafíos y tareas que vendrán en los próximos sprints.

1.1.- Backlog

De momento no hemos modificado el backlog, las ideas principales son:

- Mejorar la estructura general y la estética de la página web
- Crear un usuario con sistema de niveles/puntos/descuentos
- Mejorar la interfaz de compra de tickets
- Añadir contenido interactivo para atraer más al usuario

1.2.- Sprint 1

Al principio del Sprint 1, tuvimos una reunión para discutir y tomar decisiones clave que nos ayudarían a estar más organizados en los siguientes sprints del proyecto.

Subdividimos las tareas generales definidas en el backlog del sprint 0 en tareas más pequeñas y manejables. Esto nos permitió tener una visión más clara de los pasos necesarios para avanzar en el proyecto y facilitó la asignación de tareas a cada miembro del equipo.

También, después de haber aprendido Angular y haber creado el diseño preliminar en Figma, estimamos el tiempo que tomaría completar cada una de las tareas que habíamos subdividido. Esto



nos ayudó a tener una idea general del tiempo y los recursos necesarios para cada tarea, lo que facilitó la planificación y asignación de tareas en los siguientes sprints.

1.3.- Planificación Sprint 2

Después de cumplir los objetivos del sprint 1, se ha planteado para el Sprint 2

1. Construir página web:

La primera parte del sprint se centra en aplicar los conocimientos de Angular adquiridos en el anterior sprint, con la finalidad de crear la estructura básica y sólida de la web a partir del diseño de Figma

Enfocar la atención en aplicar buenas prácticas de diseño desde el inicio, siendo responsivo, intuitivo y visualmente atractivo.

Tiempo estimado: 9 días

Miembros: Josai Company, Mario Benedicto, Pablo Pernías y Joel Pérez

2. Optimizar el método de compra de entradas

Mejorar el proceso de compra de entradas, enfocándose en ser más rápido e intuitivo para el usuario.

Tiempo estimado: 5 días

Miembros: Josai Company, Mario Benedicto, Pablo Pernías , Rubén Fernández , César Martín y Joel Pérez

3. Mapa Interactivo:

Diseñar un mapa visual interactivo en el que puedas navegar intuitivamente por el mismo, de manera que te permita visualizar las diferentes gradas, asientos y sus respectivos precios y disponibilidad

Integrar el mapa en el apartado web de compra de entradas y verificar su funcionabilidad.

Tiempo estimado: 5 días

Miembros: Josai Company, Mario Benedicto, Pablo Pernías y Joel Pérez



2.- Reflexión del método

La metodología ágil en el quipo en este Sprint 0 ha funcionado con reuniones semanales para monitorizar el progreso individual y resolver dudas.

La efectividad de los métodos de trabajo ágiles en este primer Sprint tenemos que mejorarlos para el siguiente sprint porque tenemos que mejorar la medición de tiempos de cada tarea. Por otra parte, hemos sabido responder bien a ciertos cambios que hemos tenido en la idea y diseño de la página web.

3.- Autoevaluación

Cesar Martin Muñoz

Autoevaluación Individual.

Durante el primer período, creo que he logrado satisfactoriamente mis metas al expandir mi conocimiento en Angular, una herramienta esencial para el desarrollo web, y al crear varias interfaces de página utilizando Figma.

Identificación de Fortalezas

- Fomentar la cohesión y comunicación efectiva dentro del equipo.
- Actitud positiva ante el trabajo.
- Consistencia en el logro de metas y objetivos establecidos.

Áreas de Mejora.

- Reforzar la delegación de tareas dentro del equipo para distribuir responsabilidades de manera más equitativa.
- Trabajar en el manejo efectivo del tiempo para optimizar la productividad y el cumplimiento de plazos.

4.- Coevaluación

Revisión del Desempeño del Equipo.

- El equipo revisa conjuntamente cómo funcionaron como equipo durante el sprint.
- Se pueden abordar aspectos como la comunicación, la colaboración, la distribución del trabajo y la resolución de problemas.

Colaboración y Comunicación del Equipo.

- ¿Cómo evalúo la colaboración y comunicación general dentro del equipo?



Durante este Sprint 1 hemos ido reuniendo conocimientos y diseñando la página web. Aunque nuestro trabajo en equipo en este Sprint 1 ha sido irregular por no dedicarle tiempo al proyecto. Sin embargo, no estamos insatisfechos con los resultados.