



**ARTEMIS**  
code

**ARTEMIS CLUB**

# Acta Sprint 0

Nombre: []

Equipo: [Chrome]



## **Índice.**

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1.- Objetivos.....                | 2 |
| 1.1.- Backlog.....                | 3 |
| 1.2.- Sprint 1.....               | 4 |
| 1.3.- Planificación Sprint 2..... | 4 |
| 2.- Reflexión del método.....     | 5 |
| 3.- Autoevaluación.....           | 5 |
| 4.- Coevaluación.....             | 6 |



## 1.- Objetivos

En el **Sprint 2**, nos hemos puesto manos a la obra con toda la app en angular, ya que el diseño y todas las ideas ya están decididas.

Posteriormente, en la planificación del **Sprint 3**, nos enfocaremos en dejar el proyecto preparado para la presentación en la Codethon, con todas sus funciones listas.

### 1.1.- Backlog

El backlog fue definido desde un principio de forma correcta, así que no hemos cambiado nada.

Hemos añadido un par de ideas más:

- Crear un apartado de Streaming en la app
- Crear un apartado para subir tu vehículo y que los demás usuarios puedan votarlo.

### 1.2.- Sprint 2

En este Sprint 2 hemos asentado, decidiendo y estableciendo todas las ideas al 100%, terminando toda la estructura principal del proyecto. Así como comenzar a crear la app con Angular e Ionic.

Teniendo las tareas definidas y divididas entre el equipo, toca terminar la app y sus funciones principales

### 1.3.- Planificación Sprint 3

Para el Sprint 3, ultimaremos detalles de diseño y funcionalidades de la app y prepararemos una pequeña presentación de la app para el día de exponerla al público.

## 2.- Reflexión del método

En esta sección de reflexión del método, el alumno debe analizar el funcionamiento de la metodología ágil durante el sprint. Es crucial abordar cómo se han aplicado los principios ágiles en la práctica y qué resultados se han obtenido. Se debe evaluar la efectividad de los métodos de trabajo ágiles en términos de flexibilidad, adaptabilidad y capacidad para responder a los cambios en los requisitos del proyecto.

Hemos mejorado la forma de trabajar y la conexión interna del equipo, así que en este Sprint hemos podido trabajar de forma más efectiva.



Además, hemos hecho un par de cambios en unas ideas y hemos sabido aplicarlos correctamente.

### 3.- Autoevaluación

**Pablo Pernías Santiago**

**Autoevaluación Individual.**

Durante el segundo sprint considero que no he cumplido mis objetivos, debido a que Ionic se me está atragantando mucho, tanto como su complejidad como por la falta de recursos que hay online, sin embargo voy a seguir aprendiendo y a crear la mejor app móvil que el tiempo pueda permitirme.

**Identificación de Fortalezas**

- Aptitud positiva y ganas de aprender

**Áreas de Mejora.**

- Gestión del aprendizaje y grupo en general
- Gestionar mejor el tiempo para compatibilizar mis proyectos personales con el proyecto Codethon

### 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?

En este Sprint 2 hemos conseguido terminar de aprender Angular y empezado a trabajar con Ionic.

Además, hemos terminado el diseño e idea de la app, y solo nos queda desarrollarla al 100%.

Un punto para mejorar es el horario de trabajo del equipo, ya que cada miembro trabaja por su cuenta y deberíamos intentar ayudarnos más entre nosotros