



**ARTEMIS**  
code

**ARTEMIS CLUB**

# Acta Sprint 3

Nombre: []

Equipo: [Chrome]



## Índice.

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



## 1.- Objetivos

En el Sprint 3, queremos terminar la app e implementar las funciones más llamativas de la misma

Posteriormente para la presentación del proyecto ultimaremos pequeños detalles, retoques y errores para dejar el proyecto impoluto

### 1.1.- Backlog

El backlog fue definido desde un principio de forma correcta, y añadimos un par de ideas en el sprint 2. No lo hemos vuelto a retocar.

### 1.2.- Sprint 3

---

En este Sprint 3 hemos terminado casi al 100% la app.

Además, hemos conseguido implementar más de una función.

### 1.3.- Planificación de la presentación

---

El último paso del proyecto es presentarlo. Así pues, tenemos pensado presentar la app a través de un monitor en vertical o en el propio móvil. Mostraremos las funciones más atractivas y que mejor funcionen

## 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 conseguido trabajar de forma efectiva aunque la conexión interna del grupo podría mejorar más. A pesar de esto, en este Sprint 3 hemos trabajado de forma mucho más ordenada y consiguiendo mejores resultados.

### 3.- Autoevaluación

Autoevaluación Individual.

- Cada miembro del equipo se toma un momento para reflexionar sobre su propio desempeño durante el sprint.
- Se pueden utilizar preguntas guía como "¿Logré cumplir mis compromisos?" o "¿Contribuí de manera efectiva al equipo?".

Identificación de Fortalezas y Áreas de Mejora.

- Cada miembro del equipo identifica sus fortalezas y áreas

donde cree que puede mejorar.

- Esto puede incluir habilidades técnicas, habilidades de

comunicación, capacidad de estimación, entre otros.

Pablo Pernías:

- He mejorado muchísimo mi comprensión de la forma de trabajar con ionic
- Me he comunicado de forma correcta con mis compañeros y aportado ayuda cuando la han necesitado
- Área de mejora: Mi diseño front-end con ionic angular no es demasiado bonito que u ordenado que se pueda decir

### 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 3 hemos conseguido terminar la app con Angular e Ionic.

Además, también hemos desarrollado un par de funciones muy buenas que le dan mucha vida a la app. Por lo que estamos muy contentos con ello.

Un punto para mejorar es la comunicación cuando trabajamos.

Hacemos reuniones mínimo 1 vez a la semana para ver cómo estamos trabajando, pero a veces se quedan cortas, sobre todo cuando estás trabajando.