

**ARTEMIS**CLUB

# Acta Spring

Nombre: Tristán Andújar Martínez

Equipo: Inconel (Aula Campus)



## Índice.

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



---

## 1.- Objetivos

El objetivo principal es finalizar el desarrollo del frontend del proyecto, asegurando una interfaz de usuario intuitiva, receptiva y estéticamente atractiva. Esto implicará la implementación de todas las funcionalidades planificadas, la optimización del rendimiento y la resolución de cualquier problema de compatibilidad o visualización en diferentes dispositivos y navegadores. El equipo se compromete a completar esta fase del proyecto dentro del plazo establecido, manteniendo altos estándares de calidad y usabilidad.

---

- Finalizar página de eventos
- Finalizar página de recursos
- Finalizar página de dashboard
- Definir roles del equipo y modelo de trabajo a lo largo del proyecto.

### 1.2.- Sprint 2

---

Durante el segundo sprint, nos enfrentamos a desafíos significativos relacionados con las versiones de las herramientas y el proceso de aprendizaje en Angular. La complejidad de las actualizaciones y las diferencias en las versiones nos obligaron a realizar ajustes adicionales en nuestro flujo de trabajo. Además, la curva de aprendizaje en Angular presentó ciertas dificultades para algunos miembros del equipo.

### 1.3.- Planificación Sprint 3

---

En este último Sprint se finalizarán las tareas pendientes y se pondrá todo a punto para presentar el proyecto.



---

## 2.- Reflexión del método

El desarrollo durante este Sprint ha sido más fluido. El equipo está mostrando una mayor destreza en la metodología seleccionada, lo que se refleja en un progreso significativo al seguir las tareas establecidas. Nos estamos adaptando cada vez más al ritmo y la dinámica de trabajo, lo que está generando resultados fructíferos en nuestra labor.



---

### 3.- Autoevaluación

Durante este Sprint, hemos observado una notable mejora en el desarrollo del software. La capacidad de tener múltiples personas trabajando en diferentes tareas simultáneamente ha acelerado significativamente mi progreso en las responsabilidades asignadas, permitiéndome concentrarme plenamente en mis tareas sin preocuparme por las demás. Además, identifico el manejo de Angular como un aspecto que requiere atención y desarrollo continuo para alcanzar un nivel óptimo de competencia.



---

## 4.- Coevaluación

Definir objetivos diarios y tareas específicas y medibles fue crucial para enfocar nuestros esfuerzos y garantizar un progreso constante. Cada miembro del equipo asumió claramente su rol y responsabilidades dentro del proyecto, lo que favoreció una asignación de tareas más eficiente y un mayor rendimiento.

De este sprint, hemos aprendido valiosas lecciones:

- La comunicación y colaboración son pilares fundamentales en cualquier equipo.
- La planificación detallada al comienzo del sprint es esencial para el éxito del proyecto.
- Es crucial establecer metas claras y alcanzables para cada jornada de trabajo.
- Las reuniones periódicas son herramientas esenciales para mantener al equipo sincronizado y al tanto de los avances.
- Mantener un código ordenado es fundamental para facilitar la reutilización de partes del mismo y mejorar la eficiencia del desarrollo.



---

---