

Desarrollo de la app Cuida+

ELABORADO POR ELIAS BAUTISTA
SCRUM MASTER DEL PROYECTO

 TECH
SOLUTIONS

CONTENIDO

01

Definición del proyecto

02

Roles y responsabilidades del proyecto

03

Product Backlog

04

Priorización de actividades

05

Planeación del primer sprint

CONTENIDO

06

Comentarios del panel de usuarios durante el beta testing

07

Acciones a tomar después del beta testing

08

Actividades por sprint

09

Retroalimentación del equipo scrum

10

Acciones a partir de la retrospectiva del sprint

CUIDA +

El proyecto consiste en el desarrollo de una app para **solucionar el problema** que existe al momento en el que las personas con mascotas deben de salir de viaje y no tienen con quien dejar a sus mascotas. Los requerimientos definen un **presupuesto fijo por \$150,000 USD**.

La propuesta de valor para ambas partes es que mientras los dueños se pueden ir de viaje sin preocuparse por sus mascotas y sin tener que pagar por un profesional, los cuidadores obtienen un lugar de alojamiento en diferentes partes del mundo.

Para poder acceder a la plataforma, ambas partes deben de pagar una **suscripción anual de \$99 USD**.



ROLES Y RESPONSABILIDADES



AMELIE LEBLANC
PRODUCT OWNER

Responsabilidades:

- A. Reunir los requerimientos del cliente.
- B. Definir los objetivos y el alcance del proyecto.
- C. Administrar el product backlog
- D. Comunicar el término de cada sprint y el valor del producto al cliente.
- E. Evaluar los resultados e iterar
- F. Liberar entregables
- G. Participar en las reuniones de retrospectiva
- H. Fijar criterios de aceptación para cada actividad del backlog y el sprint.
- I. Liderar y la planeación y revisión del sprint.



ELIAS BAUTISTA
SCRUM MASTER

Responsabilidades:

- A. Apoyar al product owner en la administración del backlog y la liberación de entregables.
- B. Gestionar las tareas del sprint.
- C. Eliminar problemas en el equipo de desarrollo que impidan el progreso esperado.
- D. Ayudar al equipo de desarrollo a entender los items del product backlog.
- E. Gestionar las reuniones scrum daily.
- F. Participar en la planeación y revisión del sprint.
- G. Liderar las reuniones de retrospectiva del sprint.
- H. Asegurarse de que las reuniones cumplan con su objetivo.
- I. Facilitar las reuniones con todos los miembros involucrados en el proyecto

ROLES Y RESPONSABILIDADES



DAVID HERNÁNDEZ
CLIENTE

Responsabilidades:

- A. Comunicar al Product Owner cambios en el product backlog.
- B. Participar en las reuniones de planeación y revisión del sprint.
- C. Validar que los entregables cumplen con los objetivos del proyecto.
- D. Validar el valor del producto al término de cada sprint.
- E. Comunicar al Product Owner las necesidades actuales del proyecto en cada sprint.



EQUIPO DE DESARROLLO

Responsabilidades:

- A. Apoyar al scrum master a establecer los ítems del product backlog que se trabajarán en cada sprint.
- B. Estimar las tareas del product backlog.
- C. Realizar pruebas para validar su trabajo.
- D. Informar al scrum master el estado de las actividades del backlog.
- E. Participar en las reuniones scrum daily.
- F. Generar un incremento del producto al término de cada sprint.
- G. Informar al scrum master de problemas o impedimentos en el sprint.
- H. Colaborar con todos los miembros del equipo de desarrollo durante la realización de tareas del backlog.

ROLES Y RESPONSABILIDADES



CAMILA RODRIGUEZ

ESPECIALISTA EN EXPERIENCIA DE USUARIO

Responsabilidades:

- A. Realizar pruebas de prototipos, sitios web y software para evaluar la facilidad de diseño.
- B. Producir soluciones de calidad a través de diagramas de flujo, guías gráficas, y mapas del sitio, transmitir con precisión la información al product owner y scrum master.
- C. Analizar las respuestas de los usuarios para examinar sus comportamientos y evaluar el diseño de la aplicación y sus funcionalidades.
- D. Mejorar la experiencia del usuario creando una navegación fluida en las interfaces de la aplicación.
- E. Proporcionar orientación sobre la implementación de técnicas de investigación de UX y actividades de prueba para evaluar el comportamiento del usuario.



JORGE RAMIREZ

PROGRAMADOR

Responsabilidades:

- A. Producir aplicaciones móviles completamente funcionales usando código limpio y estructurado.
- B. Reunir requisitos específicos de la aplicación y sugerir soluciones o propuestas que mejoren el desempeño de la aplicación.
- C. Escribir pruebas unitarias para identificar fallas.
- D. Solucionar problemas en las funcionalidades de la aplicación y depurar el código para optimizar el rendimiento.
- E. Apoyar en todo el ciclo de vida de la aplicación (concepto, diseño, prueba, lanzamiento y soporte).
- F. Garantizar el mejor rendimiento posible de la aplicación.

ROLES Y RESPONSABILIDADES



NATALIA MORÁN
DISEÑADORA

Responsabilidades:

- A. Mejorar la apariencia del producto de software.
- B. Diseñar la estética que se implementará dentro del producto de software, desde los menús de diseño y las opciones desplegadas hasta los colores y las tipografías.
- C. Crear wireframes, guiones gráficos, flujos de usuarios, flujos de procesos y mapas del sitio para comunicar eficazmente la interacción y las ideas de diseño.
- D. Establecer y promover pautas de diseño, mejores prácticas y estándares.
- E. Colaborar con la gerencia del proyecto para definir e implementar soluciones innovadoras para la dirección del producto, los elementos visuales y la experiencia.
- H. Conceptualizar ideas de diseño que aporten simplicidad y facilidad de uso al producto de software.

PRODUCT BACKLOG

Backlog priorizado del producto

Golden Standard

Sprint 1

Planeación del Sprint

Sprint 1

Daily standups

Sprint 1

Revisión del Sprint

Sprint 1

Retrospectiva del Sprint

Sprint 1

Diseñar pruebas UX para las pantallas de usuario

Sprint 2

Diseño de las pantallas de los perfiles de usuario

Sprint 2

Desarrollar la funcionalidad para registrar usuarios y las pantallas para los perfiles de usuario

Sprint 1 - 2

Diseñar pruebas UX para el feed y la funcionalidad de publicaciones

Sprint 2 - 3

Diseñar el feed de la aplicación y publicaciones de usuarios

+ Añada una tarjeta

En progreso

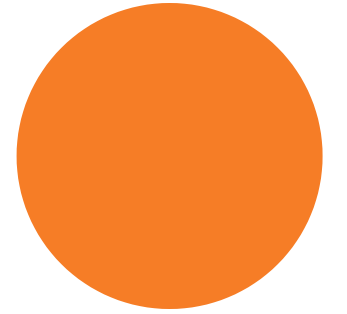
+ Añada una tarjeta

Testing

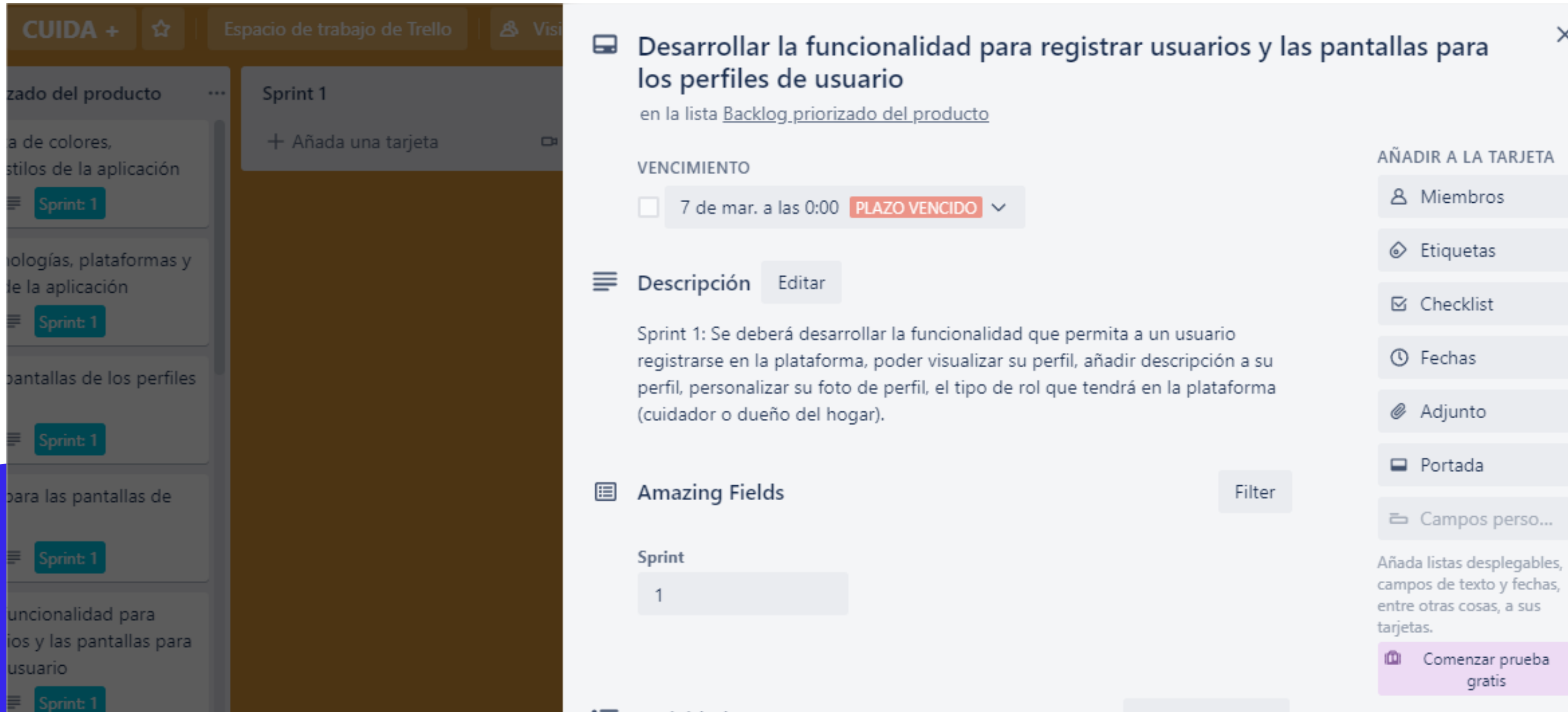
+ Añada una tarjeta

Terminado

+ Añada una tarjeta



PRODUCT BACKLOG



The screenshot displays the Cuida+ Trello workspace. On the left, a sidebar lists various project components, each with a 'Sprint: 1' label. The main area shows a Trello board with a card titled 'Desarrollar la funcionalidad para registrar usuarios y las pantallas para los perfiles de usuario'. The card is part of the 'Sprint 1' list. The card's details include a due date of '7 de mar. a las 0:00' marked as 'PLAZO VENCIDO', a description of the sprint's goals, and an 'Amazing Fields' section with a dropdown menu set to 'Sprint 1'. A right-hand sidebar offers options to add elements to the card, such as members, labels, checklists, dates, attachments, and cover images. A 'Comenzar prueba gratis' button is also visible.

CUIDA + Espacio de trabajo de Trello Visi...

zado del producto ...

a de colores,
stilos de la aplicación

Sprint: 1

ologías, plataformas y
de la aplicación

Sprint: 1

antallas de los perfiles

Sprint: 1

para las pantallas de

Sprint: 1

uncionalidad para
ios y las pantallas para
usuario

Sprint: 1

Sprint 1

+ Añada una tarjeta

Desarrollar la funcionalidad para registrar usuarios y las pantallas para los perfiles de usuario

en la lista [Backlog priorizado del producto](#)

VENCIMIENTO

☐ 7 de mar. a las 0:00 **PLAZO VENCIDO** ▼

Descripción **Editar**

Sprint 1: Se deberá desarrollar la funcionalidad que permita a un usuario registrarse en la plataforma, poder visualizar su perfil, añadir descripción a su perfil, personalizar su foto de perfil, el tipo de rol que tendrá en la plataforma (cuidador o dueño del hogar).

Amazing Fields **Filter**

Sprint

1

AÑADIR A LA TARJETA

Miembros

Etiquetas

Checklist

Fechas

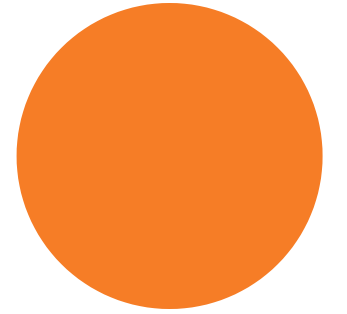
Adjunto

Portada

Campos perso...

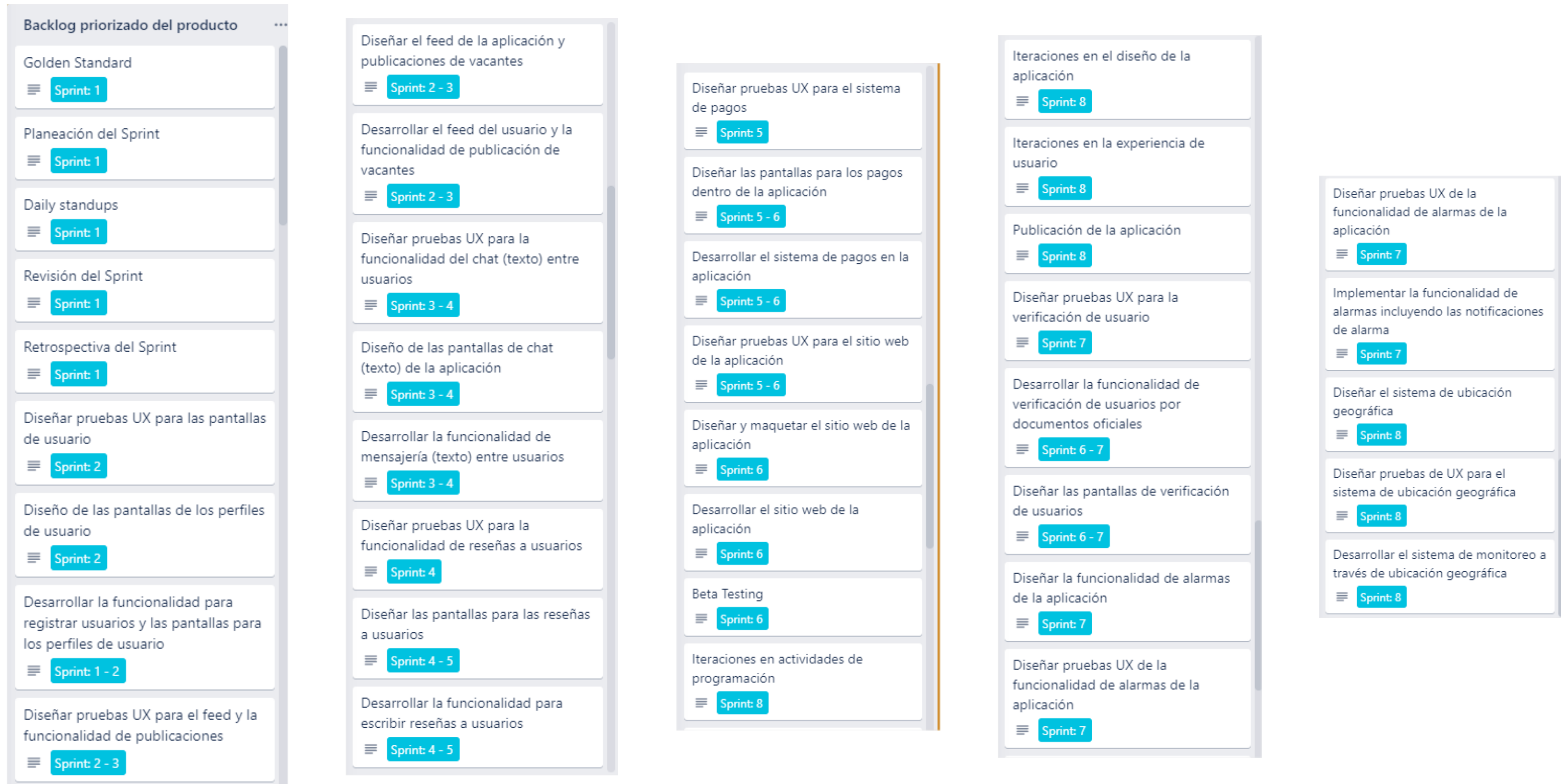
Añada listas desplegables, campos de texto y fechas, entre otras cosas, a sus tarjetas.

Comenzar prueba gratis



PRODUCT BACKLOG

Actividades del backlog ordenadas por prioridad y una estimación del sprint al que pertenecen.



PRIORIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Sprint	Actividad	Prioridad	Horas Programador	Horas Diseñador	Horas User experience
2 - 3	Poder publicar la vacante con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.	5	29	29	27
3 - 4	Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto	4	45	27	23
8	Publicación de la App	5	5	0	0
	Iteraciones	5	Por definir	Por definir	Por definir
	Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes multimedia	2	21	23	20
6	Website de la aplicación	5	20	20	20
6 - 7	Sistema de verificación a través de documentos oficiales	3	5	20	15
1 - 2	Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.	5	27	30	29
7 - 8	Alarmas con recordatorios para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.	3	17	24	16
1	Golden Standard	5	21	29	28
6	Beta Testing	5	0	0	30
5 - 6	Sistema de pago a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea	5	30	29	21
4 - 5	Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa	4	28	32	25
8	Sistema de ubicación geográfica a través de la app para monitorear paseos con las mascotas y ubicación del cuidador	2	19	24	20

Las fila de color amarillo corresponde a la funcionalidad descartada en el proyecto, es de baja prioridad y no afecta la propuesta del valor.

PRIORIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Sprint	Horas Programador	Horas Diseñador	Horas User experience
1	35	35	35
2	35	35	35
3	35	35	35
4	35	35	35
5	35	35	35
6	35	35	35
7	35	35	35
8	9	27	17

Totales	254	272	262
Restante	26	8	18

Tomando como referencia la distribución de actividades por sprint del backlog podemos cubrir las horas del equipo de desarrollo en todos los sprints, no queda tiempo suficiente para desarrollar una funcionalidad en los requerimientos del cliente y deja poco margen tiempo para posibles iteraciones.

Siguiendo esta estimación de sprints este es el tiempo restante que se tiene disponible en caso de iteraciones sobre las funcionalidades.

PRIORIZACIÓN DE ACTIVIDADES

¿De cuántos Sprints está conformado tu proyecto?

Está conformado por un total de 8 Sprints de una semana.

¿La App puede contar con todas las características que el cliente solicita? ¿Por qué?

No, ya que el tiempo que se necesita para desarrollar todas las funcionalidades que solicita el cliente rebasa la fecha límite de entrega para el proyecto.

Aunque esto solo requeriría descartar solo una funcionalidad de baja prioridad para el cliente (prioridad 2), ya que el resto de funcionalidades si se pueden realizar.



PLANEACIÓN DEL PRIMER SPRINT

Backlog priorizado del producto

Diseñar pruebas UX para las pantallas de usuario
Sprint: 2

Diseño de las pantallas de los perfiles de usuario
Sprint: 2

Diseñar pruebas UX para el feed y la funcionalidad de publicaciones
Sprint: 2 - 3

Diseñar el feed de la aplicación y publicaciones de vacantes
Sprint: 2 - 3

Desarrollar el feed del usuario y la funcionalidad de publicación de vacantes
Sprint: 2 - 3

Diseñar pruebas UX para la funcionalidad del chat (texto) entre

Sprint 1

Golden Standard
Sprint: 1

Planeación del Sprint
Sprint: 1

Daily standups
Sprint: 1

Desarrollar la funcionalidad para registrar usuarios y las pantallas para los perfiles de usuario
Sprint: 1 - 2

Revisión del Sprint
Sprint: 1

Retrospectiva del Sprint
Sprint: 1

+ Añada una tarjeta

Planeacion	2h
Dailys	5h
Revision	1h
Retrospectiva	1h



RESULTADOS DEL BETA-TESTING

Comentarios de usuarios:

"No entendía muy bien al principio como usar los botones"	"No alcancé a leer bien algunos textos y tuve que ir por mis lent es para poder leer"	"Me gustaría conocer más de los cuidadores, tal vez ver sus redes sociales"	"Quisiera que la información de los perfiles estuviera acomodada de otra forma, actualmente se siente desordenado"
"Algunos botones se empalmaban si agregabas mucho contenido en tu perfil"	"Cuando escribí mi descripción, creo que me sobrepase del texto porque después no podía hacer click en enviar"	"Algunos colores siento que me impedían ver bien la información"	"No encontré el botón para agregar más fotos en mi perfil"
"En la parte de evaluar, seleccioné 5 estrellas pero se pusieron 4 y no la podía cambiar"	"No había claridad en el sistema de evaluación y las preguntas me parecieron muy subjetivas"	"Quisiera poder dejar comentarios además de solo agregar un valor numérico a la reseña"	"Ojalá podamos cambiar el tamaño del texto"

RESULTADOS DEL BETA-TESTING

¿Qué funcionalidades en la app se deben de modificar?

De acuerdo a los comentarios del panel de usuarios las funcionalidades con más comentarios desfavorables fueron las relacionadas con los **perfiles de usuario** y con el **sistema de reseñas**. Por lo que se tiene que modificar:

- Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.(5 observaciones)
- Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa. (3 observaciones)

También se hicieron comentarios acerca de los **botones y las tipografías de la interfaz**, por lo que se tendría que modificar el golden standard y dar otra propuesta de componentes para la aplicación (botones, inputs, layouts), hacer cambios en la guía de estilos (tipografías y paleta de colores) y en la arquitectura de la aplicación.

- Golden Standard: arquitectura, componentes y estilos generales de la aplicación. (4 observaciones)

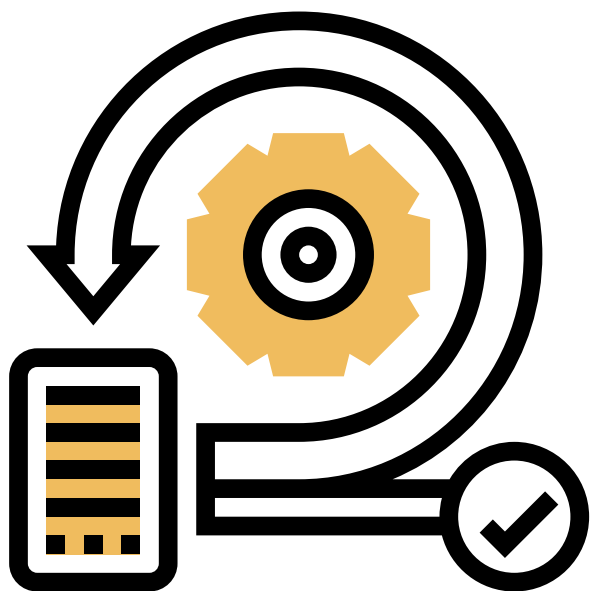


RESULTADOS DEL BETA-TESTING

¿Cuánto tiempo representa el modificar estas actividades?

Ya que cada iteración toma alrededor del 30% del tiempo de la actividad original, el tiempo que tomará modificar las actividades será de:

Iteración	30% del tiempo de la actividad original		
	Horas Programador	Horas Diseñador	Horas User experience
Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.	8	9	9
Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa	8	10	8
Golden Standard	6	8	7
Totales	23	27	23



RESULTADOS DEL BETA-TESTING

¿Es suficiente el tiempo restante del proyecto para poder entregar el proyecto a tiempo de forma exitosa con los requerimientos del cliente?

No, ya que el tiempo necesario para cumplir con todas las actividades del backlog más las iteraciones, **supera las horas que necesita todo el equipo de desarrollo para completar sus tareas.**

Para poder efectuar las iteraciones se tendrá que:

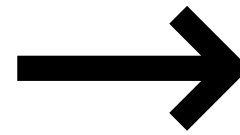
- **Prescindir de la funcionalidad de monitoreo por ubicación geográfica**, ya que es otra funcionalidad de baja prioridad para el cliente (prioridad 2).
- **Como observación** es mejor prescindir de la funcionalidad de alarmas, ya que la funcionalidad de monitoreo se acerca más a la propuesta de valor (seguridad de los dueños mientras viajan)



ACTIVIDADES MÁS IMPORTANTES

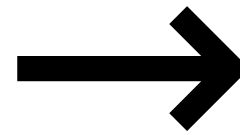
El valor del producto depende de las siguientes actividades, enfocarse en ellas debe ser prioridad para garantizar el éxito del proyecto.

Perfiles de Usuario
(dueño y cuidador)



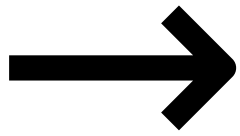
La primer funcionalidad a desarrollar dentro de la aplicación y la más importante es la de los perfiles de usuario y poder registrarlos en la plataforma.

Publicaciones de
vacante



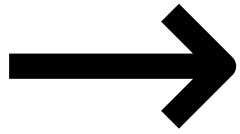
Una vez que la aplicación es capaz de registrar usuarios en la plataforma lo siguiente es que estos sean capaces de publicar sus vacantes dentro de la app.

Sistema de
mensajería



Cuando los usuarios puedan publicar sus vacantes, lo siguiente es que estos puedan interactuar entre ellos.

Sistema de reseñas



Por último, ya que los usuarios son capaces de interactuar entre ellos se debe implementar la funcionalidad para poder reseñar y evaluar la experiencia con otros usuarios.

RESULTADOS DEL BETA-TESTING

¿Qué sugerirías al cliente para que la App tuviera el mayor valor posible?

Mi recomendación sería la de **prescindir de la funcionalidad de alarmas**, recordemos que parte de la propuesta de valor de la aplicación es que los dueños se puedan ir de viaje sin preocuparse por sus mascotas y nos acercamos más a esa propuesta optando por prescindir de esta funcionalidad en lugar de la del "sistema de monitoreo por ubicación geográfica" ya que **aunque es de baja prioridad para el cliente (prioridad 2), esta se acerca más a la propuesta de valor** y es mejor dejarla pendiente para una futura actualización después de la publicación de la aplicación, esto nos permitirá enfocarnos en iterar sobre las funcionalidades de: perfiles de usuario, sistema de reseñas y el golden standard.

Sin embargo, en primera instancia se dejará fuera la funcionalidad de monitoreo, esto acorde a las prioridades del cliente.

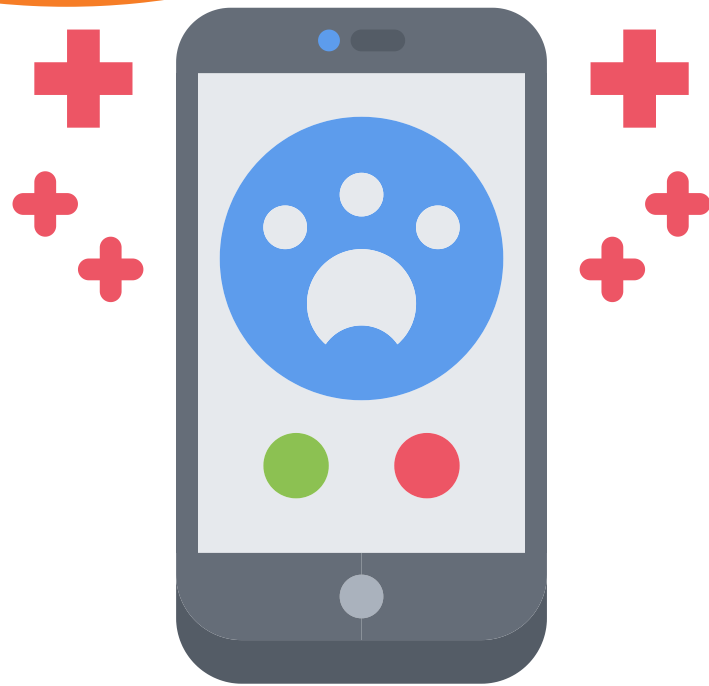
De esta forma **solucionamos inconvenientes reportados por el panel de usuario** y nos aseguramos que nuestra aplicación tiene excelente experiencia de usuario, que es usable y útil dentro del mercado de apps.



RESULTADOS DEL BETA-TESTING

¿Qué características finales tendrá la App?

- Perfiles de usuario (dueño y cuidador)
- Poder publicar la vacante con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.
- Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto.
- Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa.
- Sistema de pago a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea.
- Un sitio web de la aplicación.
- Sistema de verificación a través de documentos oficiales.
- Alarmas con recordatorios para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.
- Publicación de la App en la AppStore.



ACTIVIDADES POR SPRINT

Sprint	Actividad	Prioridad	Horas Programador	Horas Diseñador	Horas User experience
2 - 3	Poder publicar la vacante con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.	5	29	29	27
3 - 4	Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto	4	45	27	23
8	Publicación de la App	5	5	0	0
8	Iteraciones	5	23	27	23
-	Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes multimedia	2	21	23	20
6	Website de la aplicación	5	20	20	20
6 - 7	Sistema de verificación a través de documentos oficiales	3	5	20	15
1 - 2	Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.	5	27	30	29
7 - 8	Alarmas con recordatorios para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.	3	17	24	16
1	Golden Standard	5	21	29	28
6	Beta Testing	5	0	0	30
5 - 6	Sistema de pago a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea	5	30	29	21
4 - 5	Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa	4	28	32	25
1	Planeación, Dailys, Revisión, Retrospectiva	5	9	9	9
-	Sistema de ubicación geográfica a través de la app para monitorear paseos con las mascotas y ubicación del cuidador	2	19	24	20

	Horas Programador	Horas Diseñador	Horas User experience
Totales	259	276	266
Restante	21	4	14

Tomando en cuenta lo anterior así quedarían organizadas las actividades por sprint, el tiempo restante no es suficiente para desarrollar otra funcionalidad.

RETROALIMENTACIÓN DEL EQUIPO SCRUM

Felicitaciones

- 1.- **Manejo** de tiempo individual del equipo.
- 2.- Equipo: Son pequeños y la **comunicación es efectiva**.
- 3.- **Reconocimiento** a Natalia: Motivación
- 4.- Hubo **buena organización**.
- 5.- **Apoyo entre personas**: Todos son abiertos a los cambios
- 6.- Camila: **Capacitaciones**, grabar las primeras para tener el material para las siguientes personas. **Avanzar** por niveles. Permitió **conocer al equipo**.
- 7.- **Aprendizaje**: Nueva metodología (Ágil), trabajar por sprints.

Dudas

- 1.- **Definición de Roles**: A veces no eran tan claras las actividades que tenía que realizar cada quien.
- 2.- "No sé si **la forma** en la que estoy haciendo **mi trabajo** es la mejor".
- 3.- **¿Cómo se relacionan** las 3 áreas: ¿UX, Diseño, Programación?
- 4.- **Buscar la forma** de coordinación entre áreas para asegurarnos que los requerimientos de la app son posibles con las habilidades de todos.
- 5.- **Visibilidad** de cuanto tiempo se requiere de mi parte.
- 6.- **Saber la productividad** "promedio" de actividades.

Riesgos

- 1.- **Era difícil** coordinar el Daily Scrum por las actividades de todos.
- 2.- **No saber el status** más actualizado de las cosas .
- 3.- **Se planeó** "asumiendo" tiempos.
- 4.- No asumir que las personas son "**maquinitas**"
- 5.- **No normalizar** trabajar fines de semana.

Deseos

- 1.- **Perfil de calidad**: Para validaciones.
- 2.- **Seguimiento en mejores prácticas**: Reglas.
- 3.- **Establecer reglas desde el inicio**: Manual de interacción (wireframes) y guías de estilo.
- 4.- Que seamos un **equipo 100% interdisciplinario**. Debemos de tener una base de todos los temas.
- 5.- **Visibilidad de tiempo** por proyectos (horas).
- 6.- **Semáforo visual** para todos del status de las cosas.

ACCIONES A PARTIR DE LA RETROSPECTIVA DEL SPRINT

1. Todo el quipo de desarrollo debe estar capacitado en las bases de UX/UI, en los fundamentos de programación y el desarrollo de aplicaciones móviles.

- Esto con el fin de que todo el equipo de desarrollo pueda colaborar entre sí en el desarrollo de tareas básicas, disminuir el tiempo que demanda la tarea y evitar tener que hacer demasiadas iteraciones sobre una tarea.
- Una buena comunicación entre el equipo de UX/UI y el equipo de programación o desarrollo es fundamental para el éxito del proyecto, los diseñadores deben de interactuar con los programadores, esto para comprobar la viabilidad del diseño con las tecnologías definidas, definir cuánto tiempo tomará desarrollar la interfaz o establecer los patrones de diseño que tendrá la aplicación, de igual manera, el equipo de UX validará los prototipos y dará recomendaciones que puedan aportar a la experiencia de usuario.

ACCIONES A PARTIR DE LA RETROSPECTIVA DEL SPRINT

2. Comprometerse con el Daily scrum.

- Es una reunión muy importante que además de monitorear el progreso del proyecto ayuda a identificar problemas que impidan el avance en alguna tarea y más importante aún, ofrece transparencia al trabajo y a los procesos que se estén realizando.
- No tener esta reunión de forma diaria hace que se pierda el ritmo de trabajo del sprint.
- Los miembros del equipo de desarrollo deben comprometerse con el horario establecido para esta reunión, deberá ser lo más breve y concisa posible para no afectar el tiempo que tiene el equipo de desarrollo para realizar sus tareas, no tener esta reunión no es una opción.

ACCIONES A PARTIR DE LA RETROSPECTIVA DEL SPRINT

3. Crear un muro de transparencia.

Además de un tablero de tareas kanban, es útil tener artefactos como:

- Definition of Done (DoD): Un documento que define qué se considera hecho por el equipo de scrum.
- Burndown Chart: Es un gráfico de trabajo pendiente a lo largo del tiempo que muestra la velocidad a la que se están completando los objetivos, requisitos, o tareas del backlog.

Todos estos artefactos deben de estar visibles y disponibles para todo el equipo Scrum.

Durante el Scrum diario, estos elementos pueden ayudar a proporcionar claridad sobre el progreso, las discusiones o el comportamiento del equipo en el proyecto.

ACCIONES A PARTIR DE LA RETROSPECTIVA DEL SPRINT

4. Hacer que el equipo de desarrollo se involucre más en la planeación del sprint.

Esto tiene como finalidad que el equipo de desarrollo ayude a trazar las metas del sprint y defina las actividades a realizar durante el sprint, actividades que el equipo de desarrollo se compromete a realizar acorde a sus capacidades y experiencia.

- En esta planeación el equipo de desarrollo tiene que estar de acuerdo con las actividades a desarrollar durante el sprint.

5. Generar documentación de las tareas desarrolladas.

Esta documentación ayudará para tener un punto de referencia para otros proyectos con procesos similares y de esta forma dar una mejor aproximación del tiempo que requerirá la tarea.

ACCIONES A PARTIR DE LA RETROSPECTIVA DEL SPRINT

6. Establecer patrones de diseño y arquitectura como primer actividad al inicio del proyecto

De esta forma todos tendrán más claro el contexto del proyecto y establecerá un punto de partida a las actividades del proyecto.

- Generar moodboards para entender la experiencia que se busca transmitir con el proyecto.
- Elaborar un diagrama de prioridades para consensuar la priorización de acciones que tendrá el usuario final en la aplicación.
- Elaborar arquetipos de usuarios para que todo el equipo de desarrollo pueda entender mejor a quien va dirigida la aplicación y que tipo de experiencia espera de esta.
- Generar wireframes, mockups y prototipados para que todo el equipo de desarrollo este en contexto con el resultado esperado del proyecto.



Contacto

Para preguntas o más información:

Hugo Elias Bautista Flores, Scrum Master del proyecto.

Correo electrónico

elias.bautistaflores@outlook.com