

## TAREA 1 - Entornos de desarrollo

---

Imagina que vas a hacer una tienda online de venta de teléfonos móviles y accesorios

Te entrevistas con el propietario para definir los requisitos funcionales,

(2 PUNTOS) ¿Qué **10 preguntas le realizarías para tener claro qué tipo de tienda online quiere o necesita?**

(3 PUNTOS) **Crea 3 bocetos en FIGMA** de la interfaz de esa tienda online durante el proceso de compra y añade como imagen adjunta el resultado.

(1 PUNTO) Visto los requisitos e idea de interfaz que has pensado, **¿Qué lenguajes de programación utilizarás para el desarrollo? ¿Por qué?**

(4 PUNTOS) La metodología ágil por excelencia es **SCRUM**. **Contesta a las siguientes preguntas:**

- ¿Qué es un Incremento en Scrum y cómo se asegura el equipo de que cumpla con la "Definición de Terminado"?
- ¿Cómo se lleva a cabo una Retrospectiva en Scrum y cuál es su propósito principal en la mejora del equipo?
- Describe el proceso de una Daily Scrum (Reunión diaria) y cómo contribuye a la transparencia y sincronización del equipo.
- ¿Qué es la velocidad del equipo en Scrum y cómo se utiliza para predecir el rendimiento futuro en los Sprints?

### ENTREGA:

Entrega un fichero .pdf con el siguiente nombre:

nombre\_apellido.pdf