

MODELO: METODOLOGIA AGIL SCRUM

Este modelo es adaptable según las necesidades específicas del equipo y del proyecto. Se puede ajustar la duración del sprint, así como el número de días dedicados a cada actividad. Recuerda que la comunicación y la colaboración son fundamentales en Scrum, por lo que es importante mantener una comunicación abierta y transparente durante todo el sprint.

EJEMPLO:

1. **### Sprint 1:** Creación de una página web para la venta de videojuegos (Level UP)

2.

****Duración del Sprint:**** 1 semana

****Equipo:****

- Product Owner: Haldor
- Scrum Master: Jampier
- Desarrolladores: Haldor, Jampier, Diego

Cronograma:

3. ****Día 1 (Lunes):****

- o Sprint Planning Meeting:
- o Diego presenta un backlog sobre algunos cambios y arreglos en las páginas de selección de plataforma, nuevos juegos disponibles, actualización de imágenes, inserción de carruseles de imágenes, un nuevo "login" y mejoras en la sección "Sobre Level Up".
- o Además, Haldor comienza con una conexión a la nube y que este sea público.
- o Estimación de esfuerzos y creación del Sprint Backlog.

	Pendiente	En progreso	Completo
Objetivo del Sprint: Crear una interfaz más limpia en el login, , comenzar con la conexión a la nube e insertar nuevas imágenes y carruseles.	Conectar el login a la nube.	Terminar de personalizar el login.	Diseño acabado de las clases "plataforma", "Nintendo", "ps", "Xbox" y "pc".
	Insertar videos de YouTube.	Colocar el vínculo correcto a los objetos que presentan este atributo.	Inserción de carruseles de imágenes automáticos.

4. ****Día 2 - Día 5 (Martes - Viernes):****
 - o Daily Scrum (todos los días hábiles):
 - o El equipo se sincroniza y revisa el progreso de las tareas.
 - o Se identifican y resuelven los obstáculos.
 - o Desarrollo de tareas:
 - o Diego trabaja en la creación del nuevo login.
 - o Haldor da los primeros pasos hacia la conexión a base de datos.
 - o Jampier actualiza algunas imágenes del proyecto.
 - o Se insertan imágenes con vínculos que redirigen a las redes sociales del proyecto.
 - o Durante el avance, se realizan pruebas de correlación (cada uno por su parte) y se realizan los cambios pertinentes al código según sea necesario.
5. ****Día 6 (Sábado):****
 - o Revisión del Sprint:
 - o El equipo presenta los cambios y arreglos correspondientes en el proyecto completadas durante el sprint.
 - o Los integrantes del equipo dan feedback sobre los cambios y avances hechos.
 - o Se realizan ajustes en el backlog del producto respecto a lo avanzado.
6. ****Día 7 (Domingo):****
 - o Retrospectiva del Sprint:
 - o El equipo reflexiona sobre el sprint y discute lo que funcionó bien y lo que se puede mejorar.
 - o Se definen acciones concretas para realizar mejoras en el próximo sprint.

¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)	¿Qué no salió bien en la iteración? (errores)	¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua)
-Inserción de carruseles con imágenes. -Creación y personalización del login. -Colocar el proyecto como "public".	-Errores con la base de datos. -Restricción de algunas imágenes. -Falta de funcionalidad de algunos botones.	-Terminar el login. -Actualizar todas las imágenes. -Agregar nue