

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:

Sprint 3: Creación de una página web para la venta de videojuegos (Level UP)

****Duración del Sprint:**** 4 semana

****Equipo:****

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

Cronograma:

1. ****Día 1 (Lunes):****

- o Sprint Planning Meeting:
- o Jampier presenta el backlog del informe a realizar sobre algunos programas para el desarrollo web.
- o El equipo selecciona las historias de usuario para el sprint y las desglosa en tareas.
- o Estimación de esfuerzos y creación del Sprint Backlog.

Objetivos del Sprint	Pendiente	En progreso	Completo
Implementar el uso del Chatbot dentro del proyecto, para de esta forma aumentar la interacción con los usuarios, recibir comentarios por parte de los consumidores, y a la vez ellos tengan una experiencia personalizada.			Descripción de los Lenguajes de Programación.
			Descripción de los Frameworks Backend.
			Descripción de los Frameworks Frontend.
			Descripción de los CMS y Gestión de Contenidos.
			Descripción de las Herramientas y Conceptos.

2. ****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 Haldor trabaja en la descripción textual de los Lenguajes de Programación, Frameworks Backend y Frameworks Frontend.
 - o Jampier hace lo mismo con las Herramientas y Conceptos.
 - o Diego indaga sobre los CMS y Gestión de contenido, además de que va realizando el informe y el ppt.
 - o Durante el proceso, se realizan investigaciones unitarias y se ajustan los conceptos según sea necesario.

3. ****Día 6 (Sábado):****
 - o Revisión del Sprint:
 - o El equipo presenta los conceptos de los Programas para el Desarrollo Web dejados.
 - o Todos los integrantes dan feedback sobre la información redactada.
 - o Se ajusta el backlog del producto según sea necesario.

4. ****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 implementar mejoras en el próximo sprint.

Formulario de reunión retrospectiva		
¿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)
La búsqueda de la información pertinente de cada programa (reseña, versiones, importancia y utilidad).	Falta de imágenes referenciales de algunos programas en la web.	En la próxima iteración, vamos a seguir avanzando con la conexión de proyecto a la base de datos.