**ZonaFES.**

**Review.**

***Aprendizajes al realizar el sprint.***

* A hacer y programar una interfaz de una app.
* Metodología para crear código de cada parte de la aplicación.
* Realizar diseños de interfaces.
* Realizar formularios de tipo Login como primera ventana de la aplicación.
* Apoyarnos en herramientas externas para el diseño de una interfaz.
* Enlazar la aplicación con otras aplicaciones de terceros para complementar
* Realizar la adaptación de la app, para smartphones y tablets
* La posibilidad de reutilizar código para otros elementos de la aplicación

***Dificultades al realizar el sprint.***

* Encontrar un diseño adecuado para la aplicación.
* La obtención del mapa GPS para la localización dentro del mismo.
* La obtención de los links a las páginas de los bares.
* La vinculación de múltiples bases de datos.
* La adaptación del tamaño de diseño para dispositivos móviles.
* Hacer llegar las notificaciones en tiempo real.
* Recursos que exige la computadora para realizar la aplicación.
* El sprint apenas alcanzó para terminar algunas tareas; el tiempo fue más de lo estimado.

**Retroalimentación.**

* Que debemos tener una mejor forma de programar los tiempos.
* Que debemos de ponernos de acuerdo en que app maker vamos a utilizar.
* Platicar sobre las dificultades que hemos tenido por si alguno la vuelve a tener, tarde menos en resolverla o en su caso evitarla.
* Reutilizar códigos para partes de la aplicación similares.
* Asignar tareas a miembros más de acuerdo al desempeño observado en este sprint.
* Llevar un orden cronológico más exacto al realizar los apartados de la aplicación
* Asignar un horario para la entrega final de cada actividad, si se excede del tiempo penalizar a la persona.
* Tener claro el diseño de la aplicación visualmente (letra, iconos, color, imágenes).
* Mejorar la estimación de tiempo basándonos en las experiencias de ejecución del sprint