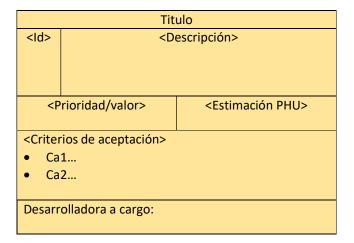
Definiciones iniciales (Sprint 0 ?)				
Id	Tarea			
1)	Comprender requisitos básicos iniciales			
2)	Plantear un contexto de la aplicación			
3)	Plantear una arquitectura inicial			
4)	Plantear una base de datos inicial			
5)	Definir herramientas de implementación			
6)	Definir equipo de desarrollo			
7)	Definir duración de cada Sprint			
8)	Estimar posible cantidad de Sprint			
9)	Esbozar proceso de desarrollo por HU			
10)	Generar Product Backlog priorizado inicial			

Product Backlog						
	Proyecto					
Produ	uct Owner					
	Versión				Fecha	
Id	Rol <como></como>		Característica / Funciona <quiero></quiero>	lidad	Razón /Re <par< th=""><th>Prioridad</th></par<>	Prioridad

## Historia de usuario



## Ejemplo:

Retirar dinero				
10	Como cliente del banco quiero retirar dinero			
	de mi cuenta para hacer pagos en efectivo			
Alta PHU: 13				
Dado que tengo \$400 en mi cuenta cuando voy a				
retirar \$100 entonces mi saldo queda en \$300 y el				
sistema me entrega \$100				
Diego				

Acciones durante el Sprint Planning				
Id	Tarea			
1)	Definir "Qué" se hará en el sprint (objetivo)			
2)	PO explica HU, usa 3C – (Análisis – Prototipos)			
3)	El TeamDev estima los PH			
4)	El TeamDev selecciona las HU para el Sprint			
5)	Definir las tareas sobre el "como" para el proceso de desarrollo			
6)	Los integrantes del TeamDev seleccionan tareas			
7)	Generar el Sprint Backlog			

Ejemp	lo de tareas para el desarrollo en la iteración del Sprint para	generar un incremento	
Id	Tarea	Tipo	
1)	Diseñar la HUx		
	Definir reglas de la lógica de negocio		
	Definir interface de usuario	IU/mockup	
	Ajustar la arquitectura del software	Modelo	
	Ajustar estructura para datos persistentes	Modelo	
2)	Implementar la HUx		
	Implementar ajustes BD	Script	
	Implementar back-end	Servicios/código	
	Implementar front-end	Código	
3)	Probar la HUx		
	Revisar criterios de aceptación	Validación	
	Aplicar pruebas de unidad y caja negra	Técnica/herramienta	
4)	Aceptación	Estado	
5)	Despliegue	Incremento	

Sprint Backlog - Tareas							
Numero de Sprint :			Tiempo programado :				
Objetiv	Objetivo:						
Fecha de inicio :			Fecha de finalización:				
Id	Tarea	Tipo		Estimación	Responsable	Estado	
	Instalar y configurar framework laravel	Infrestruct					
	Desarrollar HUx	Desarrollo					