**Roleplay de Metodologías Ágiles**

**Objetivo del Roleplay**

Simular un Sprint de la metodología ágil Scrum donde los estudiantes asumen distintos roles dentro de un equipo de desarrollo para trabajar sobre un proyecto ficticio. Se busca fomentar la comprensión práctica de las dinámicas ágiles, el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la planificación iterativa.

**Parte 1: Planeación del Sprint**  
**Parte 2: Ejecución del Sprint (Simulado)**  
**Parte 3: Revisión y Retrospectiva**

**Roles Asignables por Grupo (4 a 7 personas)**

* **Cliente**: Da feedback al final del Sprint.
* **Product Owner (PO)**: Prioriza funcionalidades y representa al cliente.
* **Scrum Master (SM)**: Facilita el proceso y remueve obstáculos.
* **Team Members**:
  + Programadores
  + Testers
  + Diseñadores UX/UI

**Parte 1: Sprint Planning**

* ~~Dividir a los estudiantes en equipos y asignar roles.~~
* ~~Reunión del cliente con el Product Owner~~
* ~~El Product Owner presenta el backlog del producto.~~
* El equipo selecciona el Sprint (1 a 3 historias).
* Estimación de tareas.
* Creación de un tablero Kanban (puede ser físico o digital en Trello/Miro).

**Parte 2: Simulación del Sprint**

* Ejecución de tareas en tiempo planeado.
* Se simulan 2 o 3 reuniones diarias ("Daily Stand-ups") cortas durante la clase.
* El Scrum Master debe resolver impedimentos ficticios o reales.
* Cada integrante debe mantener actualizado el tablero.

**Parte 3: Sprint Review y Retrospectiva**

**Sprint Review**:

* + Cada grupo presenta el resultado de su trabajo.
  + El cliente da feedback.

**Sprint Retrospective**:

* + Cada grupo reflexiona sobre:

¿Qué fue bien?

¿Qué se podría mejorar?

¿Qué se va a cambiar en el próximo Sprint?

**Materiales Recomendados**

* Tarjetas de historias de usuario
* Pizarras, post-its o acceso a Trello / Miro
* Reloj o temporizador
* Guía rápida impresa de Scrum (opcional)

**Fecha de Inicio:** 21/05/2025  
**Grupo:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Asignación:**

* Cliente: Ignacio Vargas
* Product Owner: Tiziana Rossi
* Scrum Master: Valentino Fontana
* Members
  + Testers: Nacho Sanchez
  + Programadores: Juan Ignacio Giovannetti, Santino Chiavetta y Tomas Godoy
  + Diseñadores UX/UI: Bautista Barbero

Primera presentación en 2 días: Se buscará presentar al cliente una interfaz gráfica no funcional con las características solicitadas.

Sprint 2: Presentación de la interfaz gráfica funcional.

- Se mejoró la estética de la interfaz, se creó la interfaz de carga de ropa y se realizó el registro de usuario como los botones de redirección.

- Se conecto la base de datos mejoro la estetica de la pagina a pedido de cliente como el agregado de imágenes a la misma.