

ASIGNACIÓN DE TAREAS:

Día 1:

SCRUM MASTER (Jose Gabriel Álvarez Latorre) y Cliente/Stakeholder (Marlon Adolfo Chacón Gallo) se reúnen para definir el objetivo del proyecto

Basado en lo hablado en el primer encuentro, el SCRUM Master asigna tareas para el primer día del Sprint las cuales son:

- Desarrollador(a) 1 Marlon - Labores de documentación y estudio de Bulma
- Desarrollador(a) 2 Warllen - Labores de documentación y estudio de Bulma
- Desarrollador(a) 3 Ada - Labores de documentación y estudio de Bulma
- Creación y recolección del banco de imágenes necesarias para

el desarrollo del sitio web

Día 2:

El SCRUM MASTER (Jose Gabriel Álvarez Latorre) se reúne con todo el equipo de desarrollo dispuesto a asignar las labores iniciales para comenzar con el desarrollo práctico del sitio web, se asignaron los siguiente plazos y tareas: