**Sprint Planning**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha: | 12/09/2020 | Hora de inicio: | 17:00 |
| Lugar: | Zoom | Hora fin: | 19:00 |
| Motivo: | Planificación Segundo Sprint | | |

**Participantes**

|  |  |
| --- | --- |
| Asistentes | Funciones |
| 1. Jeisson Alonso Gomez Herrera | Product Owner |
| 2. Johan Esteban Cañas | Scrum Master |
| 3. Oscar Javier Romero Beltrán | Development Team |
| 4. Joan Estiben Vargas Sánchez | Development Team |
| 5. Cristian Loaiza | Development Team |

**Agenda**

1. Lanzamiento segundo Sprint Proyecto Arquitectura de Software
2. Verificar avance del primer sprint con el objetivo de identificar falencias en el mismo
3. Determinar el Sprint Goal de la segunda semana
4. Asignación de roles dentro del ciclo de vida del proyecto
5. Qué se puede hacer en este Sprint
6. Cómo conseguir el trabajo seleccionado

**Acuerdos**

|  |  |
| --- | --- |
| **ACUERDOS/ACCIONES** | **RESPONSABLES** |
| Segundo Sprint de 07 días comprendido del 12 al 18 de septiembre | Todos los miembros del Scrum Team |
| Cada miembro dentro del Scrum team debe ser responsable por las tareas asignadas dentro del proyecto a desarrollar | Todos los miembros del Scrum Team |
| Difundir los requerimientos identificados durante la fase de análisis del proyecto al Scrum Team | Jeisson Alonso Gomez Herrera |
| Diseñar el formato de caracterización para un proyecto SOA acuerdo a los requerimientos del proyecto Pokedex | Johan Esteban Cañas |
| Iniciar fase de desarrollo vista principal del aplicativo Pokedex | Scrum Team |
| Optimizar la UX para garantizar un correcto entendimiento de la interfaz para los usuarios de la aplicación | Oscar Javier Romero Beltrán |
| Llevar control de los cambios (push) generados en el repositorio del proyecto | Johan Esteban Cañas |