|  |
| --- |
| **SPRINT 1: Definiendo el Proyecto - Planificación Scrum** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificación Proyecto** | |
| Nombre Proyecto: | Vuelta Colombia |
| Número Equipo: |  |
| **Integrantes del equipo** | |
| Rol  (Líder-Desarrollador – Cliente) | Nombre |
| 1 | Maryury Gonzalez Bonilla |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Stakeholders | Napoleón Roca Pérez |
| **Descripción Proyecto (Mundo del Proyecto)** | |
| La importancia de dar a conocer cultura de Colombia permite que visualicen información de Colombia, va dirigido a todas esas personas que deseen conocer más sobre Colombia por medio de una galería de imágenes.  Este proyecto busca incentivar el desarrollo del conocimiento cultural colombiano, apoyado en las herramientas digitales, permitiendo tener espacios llamativos, recreativos y dinámicos que favorecen el enriquecimiento cultural  La app ofrece un espacio gratificante a la vista que permite atraer la atención del publico que desee además de ser muy clara al momento de seleccionar una opción lo cual facilita y permite una mejor experiencia al estar dentro de esta.  El punto focal de la página es el mapa de Colombia, que a su vez estará separado por regiones. Desde el punto de entrada en el mapa, el actor tendrá pequeñas alusiones de la cultura de cada región. El actor es autónomo de seleccionar la región que desee o que más llame su atención al hacerlo, se desplegara un panel de opciones que explicara por categoría la cultura de esta región, unas de las opciones son: flora, fauna, mitos y leyendas típicos de cada región.  ecnologías utilizadas: descripción de como funcionara al proyecto y los elementos que se utilizaran. Android Studio, Java, Firebase, xml. | |
| **Objetivo General** | |
|  | |
| **Objetivos Específicos** | |
|  | |

|  |
| --- |
| **los requerimientos del software y la metodología de desarrollo de software utilizada.** |

|  |
| --- |
| **Descripción del problema** |

|  |
| --- |
| **Planificación SCRUM – JIRA-Trello** |

Como evidencia de la planificación del proyecto con la metodología ágil SCRUM, utilizando el software JIRA, se debe presentar capturas de pantalla donde se visualicen aspectos:

* Creación del proyecto.
* Integrantes del equipo invitados en JIRA
* Épicas e historias de usuario (Por lo menos una épica) (Hoja de Ruta)
* Creación y lanzamiento de un Sprint (Backlog y Tablero)

|  |
| --- |
| **Evidencias de las Reuniones de Equipo** |

Como evidencia de las reuniones que efectúa el equipo del proyecto, presentar capturas de pantalla de las reuniones efectuadas y si lo consideran pertinente algunas actas de las reuniones.