**Metodologías Ágiles Utilizadas**

Se utilizaran herramientas de las siguientes metodologías: Kanban, Scrum y Extreme Progamming.

Se creara un tablero Kanban utilizando la herramienta de proyectos de Github, la misma tendrá las siguientes columnas que mostraran el avance de las tareas a realizar: Hacer, En curso, Revisión y Hecho. Tareas a realizar:

* Crear menú principal
* Registro de socios
* Crear el menú de deportes
* Crear el menú de días
* Crear el menú de horas
* Alquiler de artículos deportivos
* Validaciones
* Interfaz
* Vinculación con email/chat

Las mismas serán asignadas a las personas que correspondan y se utilizarán las columnas para ver el progreso del trabajo:

* Hacer – No se inició la tarea.
* En curso – Se encuentra en etapa de desarrollo.
* Revisión – Revisar su correcto funcionamiento, chequear comentarios, inconveniente y mejoras.
* Hecho – Se encuentra terminada y funcionando de manera correcta.

De la metodología Scrum se utilizaran las siguientes herramientas:

* El propietario del Centro Deportivo nos indicó las especificaciones del producto creando un Backlog:
* Registro de socios, se debe poder guardar número de socio, nombre, dirección, teléfono, email y poder saber si la cuota está al día o no.
* Registrar las reservas para los deportes disponibles sin que se repitan.
* Registrar el alquiler de artículos deportivos cuando el socio lo necesite.
* Enviar por mail la confirmación de la inscripción, reserva y alquiler. En el caso de alquiler y reserva enviar un recordatorio con anterioridad.
* Se dividirán las tareas en sprint planning definiendo el tiempo para cada una:
* 1 semana: crear el menú principal, registro socios, menús para reservas y alquiler de artículos deportivos.
* 1 semana: realizar todas las validaciones necesarias.
* 1 semana: vinculación con email/chat.
* Realización de Daily Scrum: el equipo se reúne todos los días 15 minutos determinando lo que hice, lo que voy a hacer y los inconvenientes.

Ejemplo 1

* Ayer: Se terminó la creación de los menús
* Hoy: Se mejoraran los mensajes enviados y la redacción de los mismos.
* Problemas: No hay claridad en algunas operaciones.

Ejemplo 2

* Ayer: Se realizó la validación para que no se repitan las reservas de deportes.
* Hoy: Continuare trabajando en la validación para incluir el deporte seleccionado.
* Problema registrado: solo está chequeando que no se repita día y horario.
* Sprint review y retrospectiva: al final del primer sprint se muestra que el sistema permite al usuario realizar las operaciones solicitadas continuaremos trabajando sobre las validaciones solicitadas. No se presentaron problemas dentro del equipo y estamos al día con lo solicitado y pactado con el propietario.

De la metodología Extreme programmnig se utilizan los valores de:

* Simplicidad: al comenzar con las tareas más simples de creación de los menú para luego avanzar con las validaciones
* Comunicación, respeto y retroalimentación: Si bien se utiliza el tablero Kanban para ver los avances se pone foco en los daily scrum y sprint review para que la comunicación sea cara a cara.