

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Gráficas de Sprint Burndown y de Product Burndown de  
la iteración 2

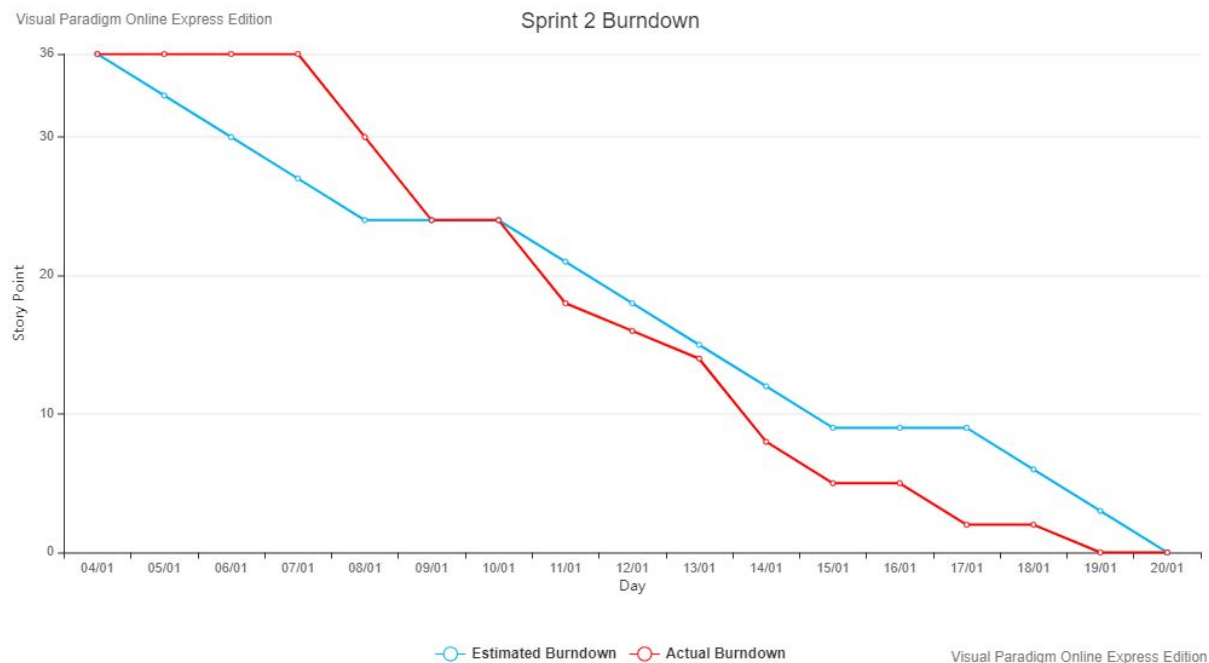


Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software  
Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos

Grupo 12

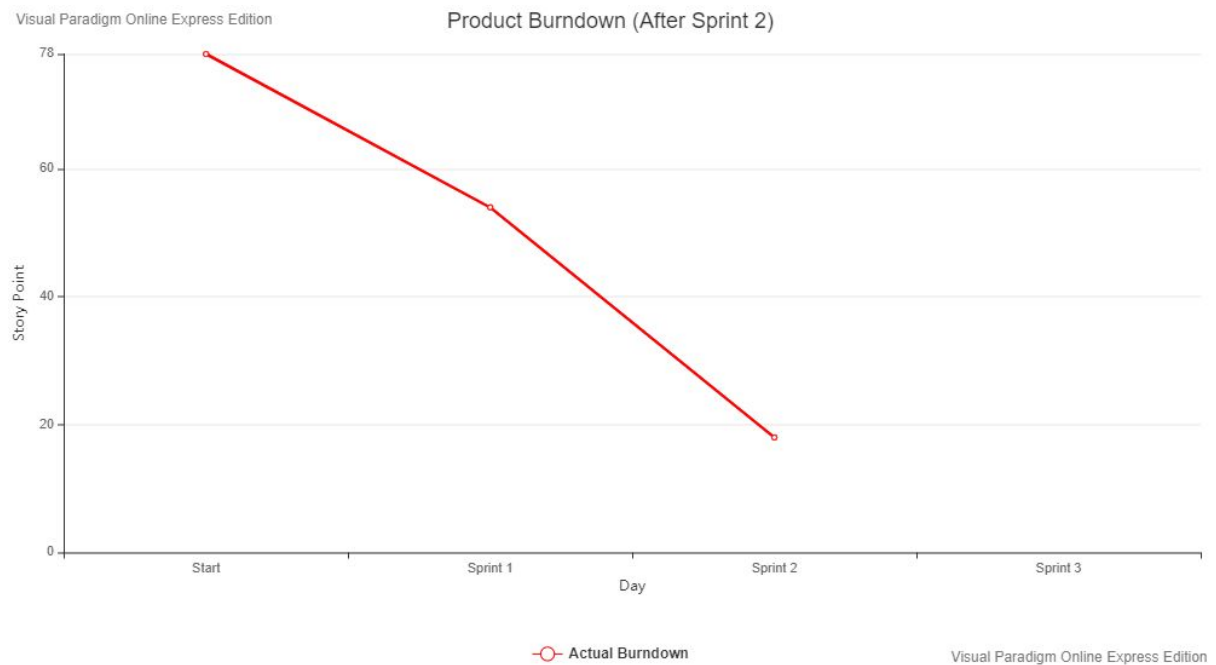
Curso 2020 – 2021

# Gráfica de Sprint Burndown



En esta gráfica, podemos observar un estancamiento en los primeros días del sprint (debido a diversas replanificaciones que fueron necesarias), pero, hacia el final de la primera semana, conseguimos alcanzar la estimación de trabajo ideal. A lo largo de la segunda semana, a pesar de que se sufriera retrasos en ciertas actividades (respecto a lo planificado en el cronograma), hemos seguido un ritmo de trabajo por debajo de la estimación ideal, lo que nos permitió terminar con las actividades con un día de antelación respecto al cierre de esta iteración.

# Gráfica de Product Burndown



Por lo general, al igual que en la primera iteración, hemos cumplido con las actividades a realizar dentro del tiempo establecido. Se puede observar como ya hemos completado la mayoría de los puntos de historia asignados.