TRANSFORMACIÓN DIGITAL IMPORTANTE TIENE QUE REALIZARSE EN TODAS LAS ÁREAS.

MODULO 1 = INTRO JAVASCRIPT, ECMASCRIPT6, PATRONES PARA JAVASCRIPT, TYPESCRIPT

MODULO 2 = HTML, ANGULAR

MODULO 3 = C#, BD

MUCHO USO SLACK

RESCUE TIME = CONTROL DE TIEMPO EMPLEADO EN HACER COSAS.

TOGGL= CREA CRONÓMETRO PARA CONTROL DE PROYECTOS, ETC.

PRODUCTO MINIMO VIABLE

METODOLOGÍAS AGILES MEJORES QUE LAS TRADICIONALES (MEJOR QUE CASCADA).

ELEMENTOS DE SCRUM

HISTORIAS DE USUARIO = CONDICIONES QUE EL CLIENTE SOLICITA PARA DICHA PÁGINA.

TAREAS DE LA HISTORIA= TRANSFORMACIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO EN TAREAS QE TENEMOS QUE REALIZAR (INTENTAR QUE EL TAMAÑO DE LAS TAREAS SEA ENTRE 4 HORAS Y 32 HORAS DE TRABAJO).

PUNTOS DE LA HISTORIA= NÚMERO QUE NOS INDICA LA COMPLEJIDAD, UN PUNTO = UNA HORA DE TRABAJO (**PLANNING POKER**).

PRODUCT BACKLOG= EXPECTATIVAS DEL CLIENTE PARA LA ENTREGA DEL PROYECTO

SPRINT = ITERACIÓN, QUE TIENE QUE PROPORCIONAR UN RESULTADO COMPLETO.

BURNDOWN = DIAGRAMA QUE MUESTRA EL TIEMPO QUE FALTA PARA ENTREGAR EL TRABAJO.

USO TRELLO: IMPORTANTE

TARDE:

CREACIÓN MURO TRELLO EN GRUPO (RESULTADO BUENO EN MI GRUPO, EN EL RESTO UN DESASTRE)

Live server

Beautify

Freecodecamp

Enki (para recordar como programar en idiomas)