**Metodología de investigación**

Un agente delegado del cliente para cada revisión y seguimiento del proyecto habrá back log tendrá que haber un

Al estar el cliente integrado en el proyecto, su opinión sobre el estado del proyecto se conoce en tiempo real. Al realizarse ciclos muy cortos tras los cuales se muestran resultados, se minimiza el tener que rehacer partes que no cumplen con los requisitos y ayuda a los programadores a centrarse en lo que es más importante. Considérense los problemas que derivan de tener ciclos muy largos. Meses de trabajo pueden tirarse por la borda debido a cambios en los criterios del cliente o malentendidos por parte del equipo de desarrollo. El código también es una fuente de retroalimentación gracias a las herramientas de desarrollo. Por ejemplo, las pruebas unitarias informan sobre el estado de salud del código. Ejecutar las pruebas unitarias frecuentemente permite descubrir fallos debidos a cambios recientes en el código.

**scrum master:** Es la persona conocedora del proceso Scrum que se encarga de orientar al equipo y al propietario del producto para que sigan el proceso determinado por Scrum. Si las personas involucradas en el proyecto ya conocen Scrum su labor puede no ser necesaria.

Los developers: El Equipo de Desarrollo es responsable de entregar incrementos potencialmente entregable (PSIs) del producto al final de cada reunión (el objetivo del Sprint). Cada pequeño grupo está formado por 2 personas con capacidades multifuncionales que hacen el trabajo real (analizar, diseñar, desarrollar, etc.)

Testers serán en parejas (un equipo de dos probaran el sistema) y harán la refactoracion del código para mantener la simplicidad se

|  |
| --- |
| La simplicidad es la base de la programación extrema. Se simplifica el diseño para agilizar el desarrollo y facilitar el mantenimiento. Un diseño complejo del código junto a sucesivas modificaciones por parte de diferentes desarrolladores hace que la complejidad aumente exponencialmente. Para mantener la simplicidad es necesaria la refactorización del código, ésta es la manera de mantener el código simple a medida que crece.  Aplicando la simplicidad junto con la autoría colectiva del código y la programación por parejas se asegura que cuanto más grande se haga el proyecto, todo el equipo conocerá más y mejor el sistema completo.  Conversación de chat finalizada |

Hara los baglogs de liberacion com osi fuerapara los sprints pero serán para presentar una versión en la siguiente reunión

reuniones rápidas como en scrum pero con presencia del agente delegado del cliente para calificar y ver el avance y los resultados y decidir si es lo que quiere realmente para centraron en características también usaremos burndown chart para tratar controlar el avance del equipo