|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DATOS GENERALES | | | |
| Lugar | Laboratorio UPIIZ | Fecha | 02/12/2024 |
| Equipo | |  | | --- | | 20242-HIZAC | |  | | Hora inicio | 12:30 |
| Tipo | Sprint planning 11 | Hora fin | 13:00 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| LISTA DE ASISTENTES Y ROLES DE LA JUNTA | |  |
| Nombre | Rol | Firma |
| Aldo Leija Pardo | Product owner & mobile app developer | Imagen que contiene frente, firmar, dibujo, calle  Descripción generada automáticamente |
| Job Adolfo Salinas Hernández | Scrum master & backend developer | Fondo negro con letras blancas  Descripción generada automáticamente con confianza media |
| Ramón Emmanuel García Murillo | Mobile app developer |  |
| Uriel Alejandro Villegas Cuevas | Director del proyecto y cliente | Imagen en blanco y negro  Descripción generada automáticamente con confianza media |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ORDEN DEL DÍA | | | | |
| Hora de inicio | Tiempo Planeado | Tiempo Real | Tema | Dirige |
| 12:30 | 1 hora | 30 minutos | Objetivo y actividades a realizar en el Sprint 11 | Product owner |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACCIONES** | | | | |
|  |  |  | **Estado** | |
| **Listo** | **Fecha** |
| Identificar objetivo |  |  | ☐ |  |
| Determinar tareas |  |  | ☐ |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Acuerdo** | **Involucrados** |
| Establecer objetivo y con ello las actividades para cumplirlo repartiendo con cada uno de los integrantes |  |

|  |
| --- |
| RESUMEN |
|  |
| Se establecieron objetivos que ayuden a desarrollar el videojuego como tal, que cumpla con el objetivo que se planteo a un principio de TT2. Y que funcional para entregar.  Pantalla principal, opciones de multijugador, respuesta de correcto e incorrecto que sea de manera iterativa. |

ACUERDOS