**Retrospectiva del Proyecto**

**“Proyecto ASODI”**

***Fecha:[28/08/2023]***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Datos del documento 3](#_heading=h.30j0zll)

[Descripción del proyecto. 4](#_heading=h.2et92p0)

[Descripción de las retrospectivas de los Sprint. 4](#_heading=h.tyjcwt)

[Puntos de mejoras. 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[Lecciones aprendidas. 4](#_heading=h.1t3h5sf)

**Datos del documento**

Histórico de Revisiones

| Versión | Fecha | Descripción/cambio | Autor |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | 30/09/2023 | Creación | Francisco Sarmiento |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Información del Proyecto

| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| --- | --- |
| Sección | Capstone 002D |
| Proyecto (Nombre) | Página ASODI |
| Fecha de Inicio | 08/2023 |
| Fecha de Término | 12/2023 |
| Patrocinador principal | ASODI |
| Docente | Arturo Vargas |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **20.451.734-7** | **Cristobal Pavez** | **cr.pavezv@duocuc.cl** |
| **20.839.121-6** | **Gabriel Jiménez** | **ga.jimenep@duocuc.cl** |
| **20.669.236-7** | **Francisco Sarmiento** | **fr.sarmientoc@duocuc.cl** |
| **20.442.058-0** | **Alex Pedreros** | **al.pedrerosu@duocuc.cl** |
|  |  |  |

**Descripción del proyecto.**

Indique de qué trata el proyecto y el contexto de aplicación

| El proyecto consiste en generar una aplicación orientada a los pacientes renales y dializados de ASODI, cuya aplicación ayudará a la falta de un método práctico para que estos pacientes sigan de manera precisa su tratamiento, desde síntomas hasta citas médicas a las cuales deban asistir. Los pacientes podrán ingresar activamente síntomas, medicación consumida y más datos para mostrar en sus siguientes citas médicas. |
| --- |

**Descripción de las retrospectivas de los Sprint.**

Indique los principales problemas detectados en los sprint y la solución adoptada

| A lo largo del desarrollo del Sprint 1, se nos fueron presentando obstáculos tales como estimaciones de historias de usuario erróneas, incongruencias de las interfaces desarrolladas con el mockup diseñado y, la más importante, la estimación del backlog del sprint.  En el caso de la estimación de historias de usuarios y tareas del sprint, modificamos el backlog eliminando tareas que el equipo no podía desarrollar exitosamente y respetando la duración del sprint y reemplazando estas tareas por otras que, pese a tener distinto valor en las estimaciones, si cumplian con los criterios para ser realizadas en el sprint. Concluyendo en la priorización de historias de usuario que fomenten la familiarización del equipo con el sistema.  Un ejemplo fue el resultado incompleto de una de las tareas del sprint, siendo “recuperar contraseña” la única tarea incompleta. Esta tarea fue realizada al 50%, a esta se accede desde la página del inicio de sesión y envía exitosamente un correo electrónico al email ingresado por el usuario, cuyo mensaje tiene una vigencia inferior a 5 minutos para ser utilizado. En cuanto a las carencias de esta tarea, el mensaje enviado al correo electrónico no redirige a ningún apartado donde el usuario pueda cambiar su contraseña.  En cuanto a las incongruencias de los mockup con las interfaces, se optó por desarrollar las interfaces de la forma más parecida a los mockup, respetando la misma visión e interpretación plasmada en los bocetos. |
| --- |

**Puntos de mejoras.**

Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto

| Las mejoras que debemos implementar son una mejor comunicación con respecto a las tareas estimadas para el sprint, ya que la falta de experiencia del equipo con la estimación de tareas implicó a que el equipo estimara con valores poco concisos las historias de usuario y, por consecuencia, el cambio del backlog.  En cuanto al producto, debemos mejorar aspectos visuales para adaptarlo a distintas preferencias, ya sea añadiendo modo oscuro y adaptando el tamaño de las letras al definido en el smartphone del usuario. |
| --- |

**Cambios del proyecto.**

Indique los puntos de cambios que hubieron en el proyecto

| Se agregaron nuevos requerimientos para los roles de usuario y cómo registrarlos, con el objetivo de lograr registrar distintos usuarios con sus roles respectivos, en este caso usuario paciente y usuario ASODI, por lo que se agregan nuevos campos para las tablas de usuario. |
| --- |

**Lecciones aprendidas.**

Indique las lecciones aprendidas y/o buenas/malas práctica que aporten como experiencia a otros proyectos.

| Aprendimos a gestionar un grupo de manera correcta que, aunque se vivan falencias dentro de este se puede sacar adelante de igual manera avances, entregas y más productos de calidad y relación al proyecto.  Aprendimos a que nunca debemos dejar el trabajo a medias si se puede dar el máximo hasta el final y aprender en el proceso de errar.  Lo mejor es ir previniendo cualquier tipo de riesgo que ocurra durante el proyecto en el cual se pueden arreglar en el tiempo suficiente con un plan de mitigación, de esta manera logramos que el proyecto no tenga retrasos.  Además la realización de Mockups, lograron darnos una visión más clara de lo que quiere el cliente, como también un punto de referencia de cómo tiene que llegar a hacer la aplicación en sus versiones finales, aunque esto puede traer cambios durante su desarrollo.  La priorización de tareas, también fue una práctica importante que fue de gran ayuda en el desarrollo, permitiendo la organización y priorización de tareas, por lo cual el avance del proyecto fue desarrollándose de forma ágil. |
| --- |