**Resumen de la**

**Reunión Retrospectiva**

**Información de la empresa y proyecto:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Empresa / Organización** | 999 Solutions |
| **Proyecto** | Runapp |

**Información de la reunión:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lugar** | Dependencias Duoc UC |
| **Fecha** | - |
| **Número de iteración / sprint** | 4 |
| **Personas convocadas a la reunión** | Byron Martinez  Johan Ramos  Cristopher Garces |
| **Personas que asistieron a la reunión** | Byron Martinez  Johan Ramos  Cristopher Garces |

**Instrucciones:**

La reunión retrospectiva es una herramienta del marco de trabajo Scrum, que pertenece a la familia de marcos de trabajo de desarrollo ágil, se realiza en cada iteración (denominado Sprint en Scrum), justo después de la reunión de revisión de la iteración (Sprint Review Meeting) con el dueño del Producto (Product Owner). En esta reunión deben revisarse tres aspectos, lo que salió bien durante la iteración (aciertos), lo que no salió tan bien (errores) y las mejoras que pudieran hacerse en la próxima iteración para evitar errores y mantener aciertos.

El dueño del producto (Product Owner) no asiste a la reunión, por lo que es una oportunidad para el equipo para poder hablar sin tapujos de los éxitos y fracasos, siendo importante para el equipo el analizar su propio desempeño e identificar estrategias para mejorar sus procesos. De forma similar, el Scrum Master (quien es el coach del equipo Scrum) puede observar impedimentos comunes que están afectando al equipo y tomar acciones para resolverlos.

La reunión usualmente se restringe a tres horas.

**Formulario de reunión retrospectiva**

| **¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)** | **¿Qué no salió bien en la iteración? (errores)** | **¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua)** |
| --- | --- | --- |
| La funcionalidad de generación de reportes fue implementada con éxito, proporcionando información clara y detallada para los usuarios.  La visualización de datos a través de gráficos interactivos mejoró la presentación de la información, permitiendo un análisis más intuitivo.  El desarrollo de la web avanzó significativamente, logrando una interfaz más amigable y alineada con los objetivos del proyecto. | Los reportes generados presentaron algunos problemas en el formato al exportar la información.  La visualización de datos tuvo inconvenientes de rendimiento al manejar grandes volúmenes de información.  Se detectaron inconsistencias menores en la interfaz web, principalmente relacionadas con el diseño responsivo. |  |

Nota:

* Se recomienda utilizar viñetas (bullets) para enumerar los aciertos, errores y recomendaciones de mejora continua.
* El formulario se puede extender cuantas páginas sea necesario para registrar todos los aciertos, errores y recomendaciones.