

“CADHU” Versión 1.0

Documento: Cierre de Iteración 1

Autores:

Filiberto Francisco Vázquez Rodríguez
Marco Antonio Luna Calvillo
Marco Antonio Mancha Alfaro
Mauricio Hernández Siles

15/03/18

Nuestros stakeholders han sido muy atentos y amables con nosotros. Como habíamos establecido el horario de las juntas desde la inepción, siempre se tuvo presente los horarios de ellas para que siempre hubiera disponibilidad entre ambas partes. De igual manera, siempre respondían nuestras preguntas de manera satisfactoria.

- Said (Encargado, Director CADHU)
- Virgilio (Encargado de Sistemas CADHU)
- VendedorAs

Virigilio es un poco más frenético. Él tiene conocimientos de sistemas y siempre busca aportar en la solución de forma técnica. Sin embargo, es atento y nos da facilidades para que podamos hacer nuestro trabajo de manera práctica. Virigilio, al tener conocimientos técnicos, ayuda como un segundo canal para Said y las vendedoras en caso de que no seamos tan claros.

Said es el director de CADHU, por lo tanto, busca lo mejor para la empresa. Por su puesto, llega a ser un poco obstinado con sus ideas y puede no llegar a comprender nuestro punto de vista

[Responder las preguntas y medir el progreso de la mejora con la velocidad del equipo en porcentaje del proyecto, hacer comparación con iteración previa y mostrar progreso.]

- ¿Qué hicimos bien, que si no discutimos podemos olvidar?

Durante esta iteración debemos de reconocer que mejoramos en cuanto a los tiempos perdidos, específicamente debido a las asistencias tardías por cuestiones personales de los miembros del equipo. Se propuso una estrategia interna para las asistencias que consiste en que si algún miembro del equipo llega después del horario establecido (considerando 5 mins. de tolerancia), al día siguiente todos los miembros del equipo deberán de llegar media hora.

Esta estrategia no la podemos olvidar ya que trajo un grande beneficio a todo el equipo para iniciar las Daily Meetings a tiempo y así ser más eficientes como equipo. Un resultado específico fue que tras que dos integrantes llegaron tarde, al día siguiente ambos miembros llegaron más temprano de lo establecido y desde entonces no ha habido incidencias con miembros que lleguen tarde.

- ¿Qué aprendimos?

Durante la iteración se vio mucho crecimiento en conocimiento de planeación ya que con la ayuda de uno de nuestros miembros pudimos establecer donde estamos, donde deberíamos estar y a donde se debe llegar para el fin de la iteración. Adicionalmente se implementó un método de peer programming para dar soporte a aquellos que eran nuevos en el ambiente de desarrollo, esto llevó a que se realicen buenas prácticas y se validará que el código sea uniforme. Se reflejó la necesidad de algunos procesos que ayudaron al desarrollo de las actividades, poniendo a prueba nuestros conocimiento para poder realizar exitosamente dichas actividades.

- ¿En qué podemos mejorar?

Creo que como equipo logramos tener una buena química, entendimos la forma de trabajo y cómo es que nuestras fortalezas pudieran contribuir en las debilidades de otros. Sin embargo, creo que es importante aprender a reconocer nuestros errores. Como equipo trabajamos bien, pero nuestro éxito nos llevó a la flojera. AL ver que teníamos buen progreso, frenamos nuestro impulso, en vez de continuar con el trabajo duro.

La siguiente iteración traerá nuevos y más grandes retos, los cuales dependerá de nuestro esfuerzo y dedicación el ver si podemos sacarlos adelante.

- ¿Qué tenemos que hacer diferente la siguiente vez?

Un cambio que se debe implementar durante la segunda iteración es de hacer validaciones de calidad más severas, evitando que durante la entrega del producto potencialmente consumible este refleje errores resultando en retrabajo. Es importante no olvidar que la estimación de tiempos se debe mejorar, al igual que trabajar al 100% de la capacidad del equipo para poder lograr obtener más valor ganado en menos tiempo sin aumentar las horas previstas.

- ¿Qué aspectos aún nos causan ruido?

Existen aún inconsistencias en cuanto a los reportes de psp y de estatus ya que no se los completa en los días establecidos o no se sigue el mismo formato. También ha venido a nuestra atención que la capacidad de trabajo del equipo en horas efectivas tiene que ser mayor.

3. Progreso

Actualmente se cuenta con 13 funcionalidades ya en producción, documentadas y probadas. Se cumplió con el 100% de funcionalidad planeada para la primera iteración, a pesar de que se agregó funcionalidad a la planeada inicialmente

Bitácora

No. de Versión	Cambio	Autor	Aprobado	Fecha de cambio
1.0	Cierre de Iteración definido	Filiberto Francisco Vázquez Rodríguez Marco Antonio Luna Calvillo Marco Antonio Mancha Alfaro Santiago Valencia Alejandro Salmón	Santiago Valencia Corona	15/03/18