

# “CADHU” Versión 1.0

## Documento: Cierre de Iteración 2

### Autores:

Filiberto Francisco Vázquez Rodríguez  
Marco Antonio Luna Calvillo  
Alejandro Salmón Félix Díaz  
Mauricio Hernández Siles  
Luis Rodríguez

05/04/18

## 1. Retroalimentación del Showcase

A diferencia de la iteración pasada, los stakeholders mostraron duda sobre el avance que hemos tenido. Al entregarles los avances en el servidor para que ellos puedan usarlos, encontraron áreas de oportunidad y llegaron a pensar que había retrasos y que posiblemente el proyecto no lo terminamos a tiempo.

Ya hablando con ellos, les explicamos que lo hacemos precisamente para eso, para que ellos busquen áreas de oportunidad que nosotros no detectamos y corregirlas antes de la entrega definitiva. Con esto dicho, se calmaron y cambió su perspectiva.

En la junta de entrega de avances, los stakeholders nos dijeron que estaban felices con el proyecto. Les gustaba mucho que les resolvamos sus problemas a un nivel más personalizado con respecto al sistema. Sentían que si teníamos buenos avances, con áreas de oportunidad, pero les gustaba el progreso. Ellos ya esperan en dos semanas ver un sistema sin errores, lo que nos deja motivados para cumplir y superar sus expectativas.

## 2. Retrospectiva + Medir mejora

- ¿Qué hicimos bien, que si no discutimos podemos olvidar?
  - Completemos el trabajo planificado sin retraso alguno.
  - Realizar verificaciones de calidad.
  - Integración realizada por otro miembro que no haya realizado esa user story.
  - Ayuda mutua en autoaprendizaje en el desarrollo del código.
  - Compartir templates de trabajos para desarrollar actividades uniformes y mejoradas.
- ¿Qué aprendimos?
  - El trabajo no es un reflejo de las asistencias, sin embargo es factor importante para un desarrollo parejo y un trabajo en equipo íntegro.
  - Nos organizamos muy bien como equipo y nos hemos dado cuenta de la manera en como trabajan cada uno de los integrantes.
- ¿En qué podemos mejorar?
  - Hacer checkups semanales para conocer nuestra relación con los stakeholders, teniendo un nivel promedio de satisfacción mayor al 70%.
  - Documentación y estimación de las necesidades cambiantes de los stakeholders en un 100% para garantizar su factibilidad; verificar si son posibles con el plan actual o si no contamos con el tiempo suficiente.

- ¿Qué tenemos que hacer diferente la siguiente vez?
  - Un factor importante es tomar de manera más puntual los aspectos de calidad y pruebas, para reducir la deuda técnica en un futuro
- ¿Qué aspectos aún nos causan ruido?
  - Asistencia de los integrantes de equipo.
  - Retraso en daily meetings.
  - Último día antes del showcase hay caos.

### 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.

### 4. Patrones y antipatrones de la iteración

Patrones	¿Sucedio?
El equipo puede demostrar incrementos del software al final de cada iteración.	SI
Los miembros de equipo terminan sus tareas de manera adelantada a la planeación y se ofrecen voluntariamente a apoyar a sus compañeros con sus tareas.	SI
Las fechas de la iteración nunca se mueven.	NO
Cualquier stakeholder puede llegar en cualquier momento al área de trabajo y pedir ver una demostración del software funcionando.	SI
Antipatrones	¿Sucedio?
Un ítem de trabajo en la lista es demasiado grande para ser fácilmente gestionado y comprendido.	NO
Falta de atención a la mitigación de riesgos.	SI
Asumir que la arquitectura va a funcionar sin probarla con código.	NO
Asumir que un enfoque iterativo por sí mismo asegura que se va a construir la solución adecuada de una manera efectiva.	NO
No se finaliza un ítem de trabajo.	SI
Se entrega algo distinto a lo planeado al final de la iteración.	NO
Durante la iteración perdimos algunas tareas que se planearon para la	NO

iteración.	
Durante la iteración nos dimos cuenta que faltó incluir un requerimiento del cual depende uno de nuestros requerimientos.	SI
Durante la sesión de planeación de la iteración, el dueño del producto está tratando de decidir qué nuevos ítems deben agregarse o repriorizarse.	NO
El número de defectos se incrementa cada iteración.	NO

## Bitácora

No. de Versión	Cambio	Autor	Aprobado	Fecha de cambio
1.0	Cierre de Iteración definido	Filiberto Francisco Vázquez Rodríguez Marco Antonio Luna Calvillo Santiago Valencia Alejandro Salmón	Santiago Valencia Corona	05/04/18
1.1	Cambio en las métricas para los aspectos a mejorar.	Marco Antonio Luna Calvillo		04/09/2018