

“CADHU” Versión 1.0

Documento: Cierre de Iteración 3

Autores:

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

20/04/18

1. Retroalimentación del Showcase

Estás conformes con la funcionalidad, sin embargo sienten que no tenemos mucha apertura a los cambios. Sienten preocupación por la funcionalidad que queda pendiente entregar a la próxima junta.

2. Retrospectiva + Medir mejora

- ¿Qué hicimos bien, que si no discutimos podemos olvidar?
 - Se llevó seguimiento de las actividades a realizar y integrar la calidad con más cuidado para evitar retrabajo. La salud del equipo mejoró al llevar acabo los procesos establecidos por el departamento.

- ¿Qué aprendimos?
 - Aprendimos a valorar el trabajo de nuestros compañeros. Ser tolerantes y empáticos a las necesidades de los demás.

- ¿En qué podemos mejorar?
 - El lenguaje con el cliente, hacerlo más cotidiano y con mayor cuidado.

- ¿Qué tenemos que hacer diferente la siguiente vez?
 - A pesar de que la planeación en la iteración fue realizada de forma exitosa, tuvimos mejoras significativas en el área de calidad. Para futuros desarrollos, debemos enfocarnos en un constante chequeo de calidad. Por otra parte, debemos ser capaces de mejorar nuestra comunicación con el cliente, saber decir que no de una forma en que lo entiendan como un beneficio mayor, y no como una negativa a sus peticiones.

- ¿Qué aspectos aún nos causan ruido?
 - En cuanto a las necesidades cambiantes del cliente hemos logrado acoplarnos, sin embargo no hemos aceptado todos los cambios que solicitan pues alteran el alcance del proyecto.

3. Progreso

Se termino las funcionalidades establecidas en la planeación de la iteración y se terminó con las actividades de construcción en su totalidad. Se espera retroalimentación por parte de socio formador y pruebas de estrés para estabilizar la entrega del proyecto. Se redactará el manual de usuario para mejorarlo según las prácticas a aprender por el profesor José Manuel Velázquez.

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.	NO
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.	NO
Se entrega algo distinto a lo planeado al final de la iteración.	NO
Durante la iteración perdimos algunas tareas que se planearon para la iteración.	NO
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	Creación del documento	Filiberto Francisco Vázquez Rodríguez Marco Antonio Luna Calvillo Santiago Valencia Alejandro Salmón	Santiago Valencia Corona	20/04/18