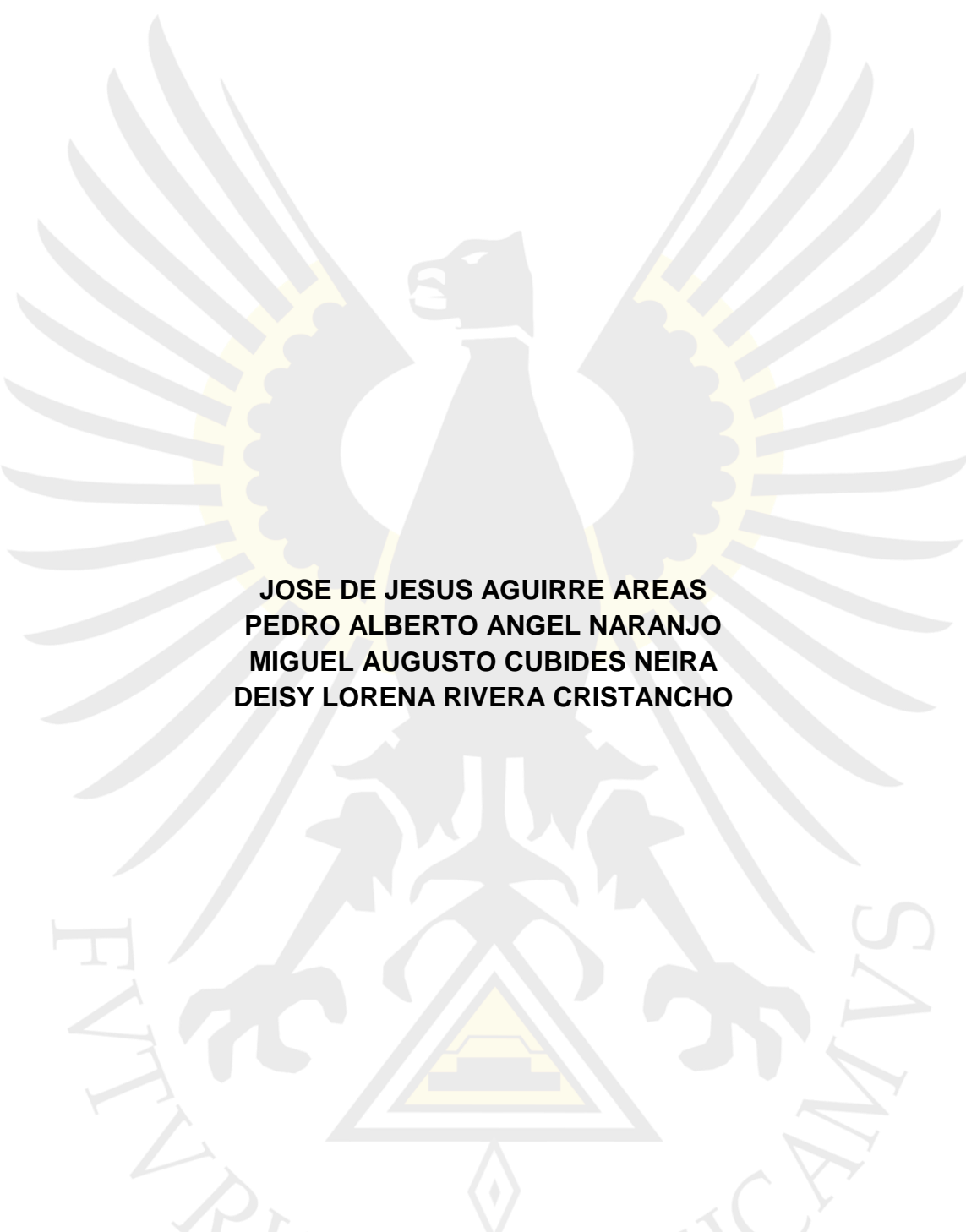


SPRINT 2-RETROSPECTIVA 6 SOMBREROS Y ESTRELLA DE MAR



**JOSE DE JESUS AGUIRRE AREAS
PEDRO ALBERTO ANGEL NARANJO
MIGUEL AUGUSTO CUBIDES NEIRA
DEISY LORENA RIVERA CRISTANCHO**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA
INGENIERÍA DE SOFTWARE II
TUNJA
2016**

SPRINT 2-RETROSPECTIVA 6 SOMBREROS Y ESTRELLA DE MAR

**JOSE DE JESUS AGUIRRE AREAS
PEDRO ALBERTO ANGEL NARANJO
MIGUEL AUGUSTO CUBIDES NEIRA
DEISY LORENA RIVERA CRISTANCHO**

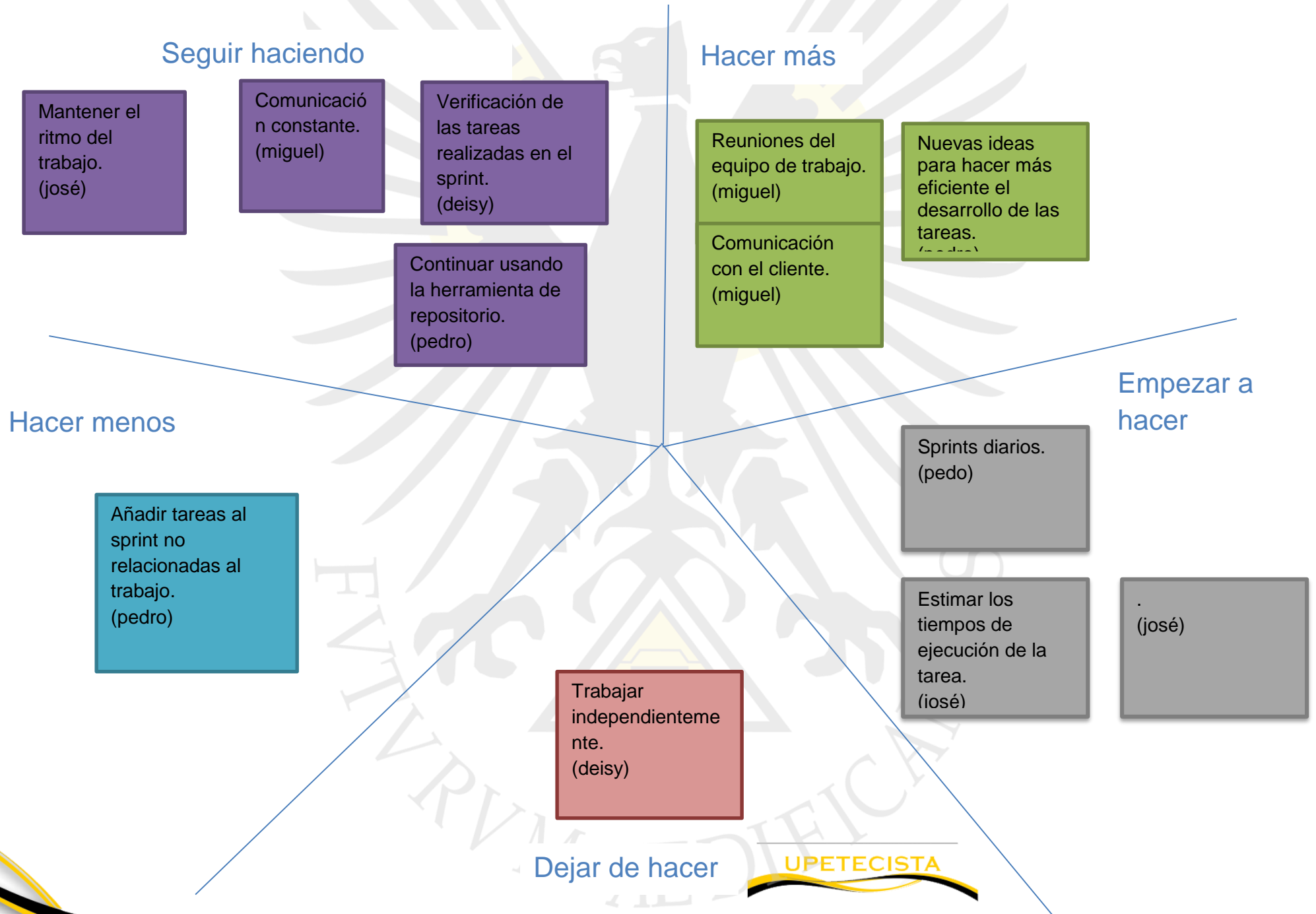
PRESENTADO A: ING. CLARA PATRICIA AVELLA

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA
INGENIERÍA DE SOFTWARE II
TUNJA
2016**

SOMBRERO AZUL

- trabajo Teórico que se vino haciendo
- Documentación Diagramas.
- Capacitación.
- El manejo de herramientas de desarrollo con el fin de discutir falencias problemas encontrados en este sprint.
- Tiempos postulados para el trabajo.





SOMBRERO ROJO (COMENTARIOS, CONCLUSIONES DE CADA INTEGRANTE)

- Mejorar las formas en que se desarrollan las tareas que se plantean en el sprint
- Tener mejor comunicación con los integrantes para que el trabajo salga mejor en cada sprint
- Tratar de no trabajar individualmente, si está el equipo debe haber más colaboración con las tareas de cada persona.
- Realizar revisiones de la documentación desarrollada en el equipo de trabajo.

