

# Sprint Retrospective

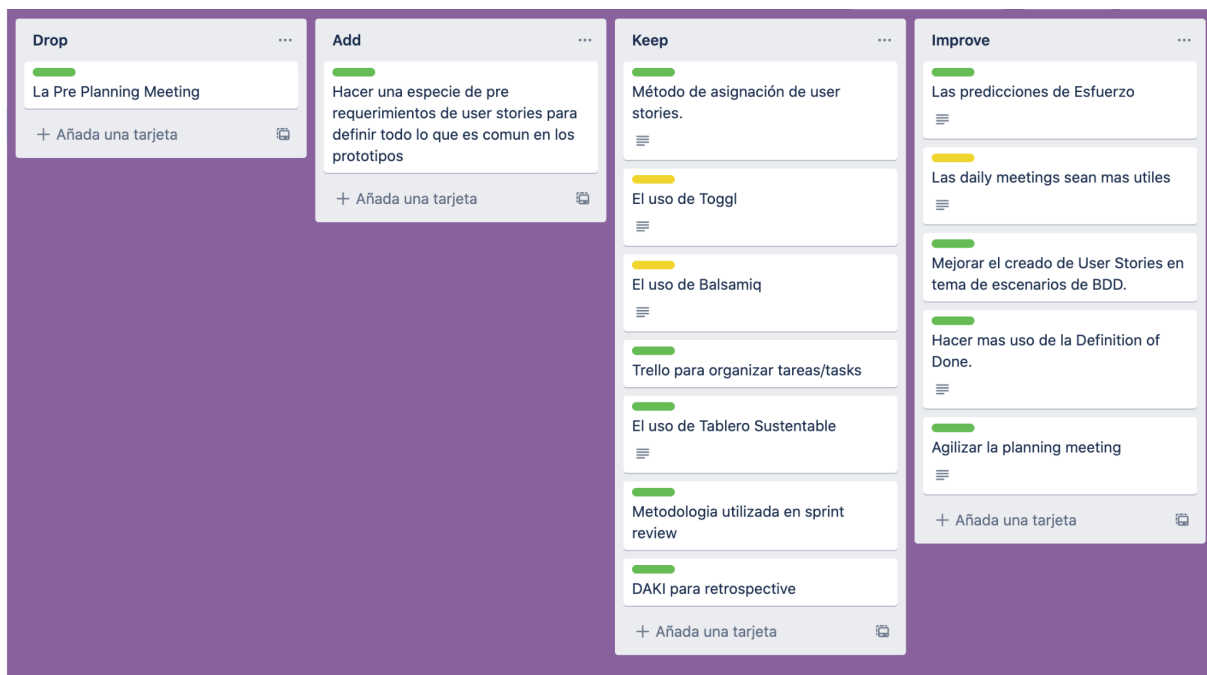
Reunion llevada a cabo por el equipo: <https://youtu.be/vAF5l2EnUj8>

Para esta reunión se utilizó un board de Trello el cual tenía 4 columnas haciendo referencia a las Siglas D.A.K.I. Primero el SCRUM Master nos dio 5 minutos para cada uno agregar las tarjetas que le parecieran correctas a cada columna. Un dato no menor es que en caso de querer agregar una tarjeta similar a una que ya había sido agregada por un compañero simplemente no se la agregaba y se lo mencionaba posteriormente en la puesta en común. Una vez terminado este tiempo dedicado a la creación de tarjetas comenzamos a discutir una por una cada una de las mismas, empezando primero por la columna Drop y moviéndonos de izquierda a derecha.

La metodología para esta discusión fue, primero el SCRUM master leía la tarjeta y planteaba la situación, para que luego quien escribió la misma explique detalladamente a qué se refería y luego los demás miembros den su opinión al respecto.

De esta manera entonces se recorrieron todas las tarjetas, marcando con verde las que creíamos correctas y con amarillas las que creíamos era necesario repasar al final de la retrospectiva y finalmente se eliminaban las tarjetas que considerábamos eran abarcadas por otras mencionadas anteriormente. Una vez terminado este proceso y todas estaban etiquetadas se pasa justamente a esta etapa mencionada anteriormente donde el grupo hace una puesta en común sobre distintas formas/ideas de encarar esas cartas etiquetadas en amarillo.

Todo este proceso se puede ver claramente en la grabación al comienzo de este documento.



Conclusiones de la retrospective:

A grandes rasgos se tomaron varias decisiones con respecto al proyecto.

Primero, dropear la pre planning meeting ya que la misma surgió de las diferencias existentes entre el objetivo de la iteración 1 en comparación a la iteración 2 y como esto afectaba las actividades a realizar. Como la iteración 3 mantendrá los objetivos de la actual, entonces creemos que esta etapa no será necesaria.

A su vez decidimos agregar una etapa de pre-requerimientos. Esto surge de experiencias durante la etapa de prototipado. Nos dimos cuenta que había ciertos puntos en común entre distintos prototipos que no habían sido aclarados previamente y que necesitaban ser discutidos. Entonces creemos que agregar una etapa de pre-requerimientos justo después del sprint planning nos ayudará a solucionar los mismos y prevenir estas situaciones de ocurrir en el futuro.

Luego, moviéndonos a los aspectos que creemos correctos mantener, nos parece que manejamos de forma muy correcta la asignación de user stories basándonos en story points. Todos los desarrolladores avanzamos de manera constante e uniforme gracias a una correcta separación de las tareas dándole la misma cantidad de trabajo a cada uno.

Otro punto clave a mantener es el de las tecnologías utilizadas, tanto Trello como Toggl y Balsamiq fueron herramientas a las cuales nos adaptamos rápidamente y nos parecieron sumamente útiles a la hora de mantenernos organizados y trackear nuestro progreso. Si uno mira la imagen anterior del DAKI realizado, uno puede cuestionarse entonces si estamos tan conformes con las herramientas utilizadas porque las tarjetas de Toggl y Balsamiq fueron marcadas en amarillo. Esto se debe a que las mismas son aplicaciones con servicios “premium” las cuales estamos utilizando con free trials por el momento. Es importante entonces considerar que hacer cuando las mismas trials venzan, si las versiones gratuitas serán suficientes o si es necesario pasarse a buscar nuevas opciones.

Por último entramos en los puntos a mejorar, si bien estamos muy contentos con nuestra forma de trabajo somos conscientes de que aún hay mucho que necesita mejoras.

El punto más claro son las predicciones de esfuerzo. Este error creemos que en parte viene del desconocimiento y que es algo en lo que vamos a mejorar conforme ganemos experiencia. Esto mismo se puede ver ya que la mayoría de las predicciones erróneas y grandes diferencias entre la predicción y la realidad ocurrieron en la etapa de prototipado, llegando a tanto como en algunos prototipos estimar 80 minutos y que tomen solamente 26min. Como fue mencionado en la grabación esto vino de la falta de conocimientos sobre el funcionamiento de Balsamiq y de experiencias anteriores donde otras herramientas de wireframe no fueron tan intuitivas y tuvieron una curva de aprendizaje más lenta. Luego en actividades a las que ya estábamos acostumbrados como las ceremonias de SCRUM fuimos bastante más precisos, mejorando en comparación a la iteración anterior..

Gastón Landeira - 238473

Matías González - 219329

Iñaki Etchegaray - 241072

También referido al tiempo se pudo acordar que hay que mejorar el tiempo dedicado a planning ya que el mismo sumado a el pre planning mencionado anteriormente dio cerca de las 8 horas y esto para una iteración de 2 semanas nos parece una cantidad excesiva de tiempo.

Por último mencionamos que se debe mejorar los daily Scrums, ya que el grupo es pequeño y trabajamos en simultáneo es sencillo sacarnos dudas comunicándose con los demás miembros, cosa que en grupos más grandes o que trabajen a distintos tiempos sería más complicado. Esto nos llevó a una gran dificultad a la hora de sacar frutos de los Daily Scrums, en definitiva decidimos enfocarnos en que dificultades estamos teniendo para así darle más valor a estos Scrums y sacar provecho de ellos.