

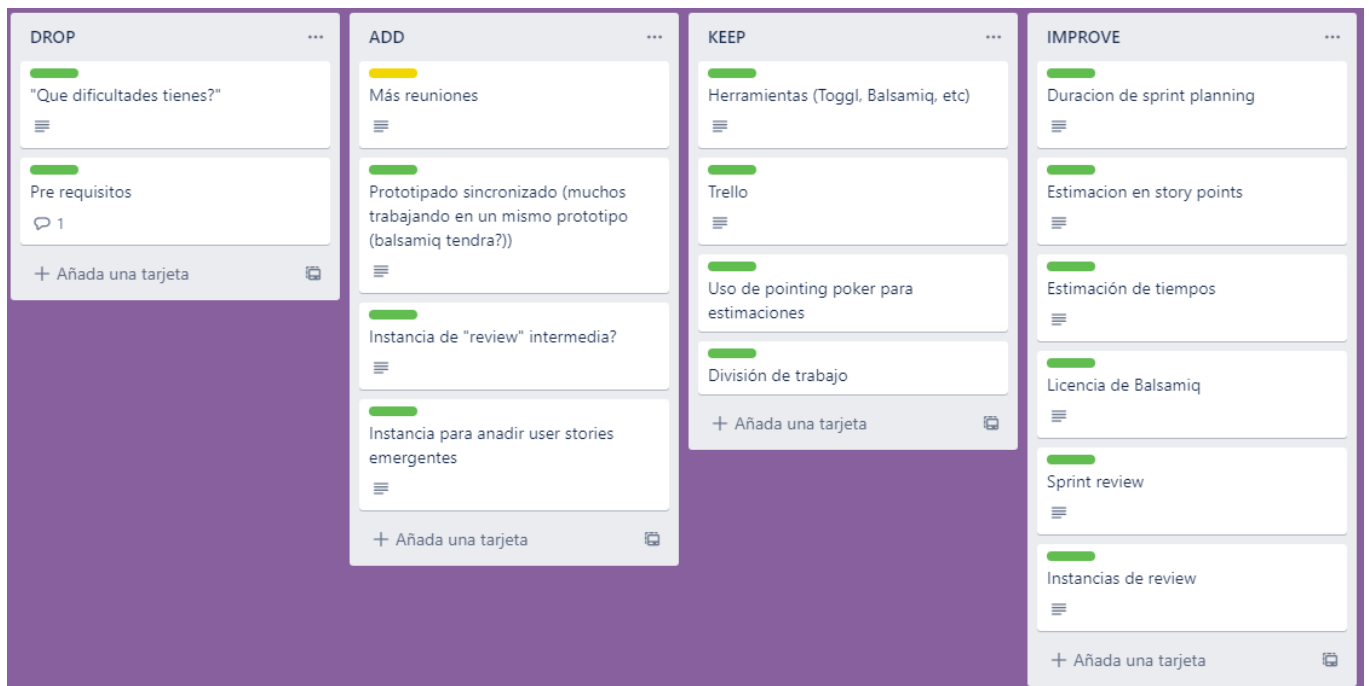
Sprint Retrospective

Reunion llevada a cabo por el equipo: <https://youtu.be/gt5YtAzYqtw>

Para esta instancia se volvió a llevar a cabo la misma metodología de retrospectiva utilizada en la anterior iteración. Se compartió un tablero de Trello con todos los miembros del equipo, el cual tenía una columna dedicada a cada una de las siglas D.A.K.I. A diferencia de en la anterior iteración, luego de una breve charla con los integrantes del equipo, el SCRUM Master esta vez decidió darnos 10 minutos en lugar de 5 para que cada uno escriba las cartas que creía correctas en cada columna.

Pasada esta etapa de “brainstorming” donde cada miembro escribe distintos elementos a cambiar, eliminar, agregar o mantener, pasamos a la etapa de discusiones. Fuimos una por una recorriendo cada una de las tarjetas creadas por los integrantes y discutiendo su importancia y la opinión de los demás al respecto. Así entonces fuimos mediante un código de colores (mismo utilizado en la iteración 2) se marcaron todas las cartas de verde u amarillo.

Tablero final:



Se llegó a las siguientes conclusiones:

Primero se decidió volver la pregunta “Qué dificultades tienes?” del regular scrum opcional ya que no estábamos encontrando valor en ella. Esto se debe a que al ser un grupo tan pequeño y trabajar en simultáneo, al surgir un problema el mismo era discutido directamente con los demás miembros y se llegaba a una solución, En muy pocos casos ocurría que un problema se mantuviese de una sesión a la otra, volviendo responder esta pregunta algo difícil y que tomaba más tiempo del planeado.

Luego se pasó a hablar de la etapa de pre requisitos. Esta etapa surge de la retrospectiva de la iteración previa, donde dado ciertos problemas a la hora de decidir qué prototipos se usarían en común entre distintos user stories, como por ejemplo la pantalla sin acceso a internet, se decidió crear esta definir estas cosas previo a comenzar a trabajar en las user stories. El problema fue que es muy difícil planear algo que uno aún no sabe que va a pasar. Nos dimos cuenta que si bien pensábamos en ciertos escenarios y definimos algunos estándares a la hora de que iconos utilizar, qué escenarios compartir entre prototipos, muchos otros surgen durante la producción de los mismos. Por ello el grupo decidió dar un paso atrás y droppear esta etapa.

Luego pasamos a lo que creemos aportaría un valor agregar a nuestra forma de trabajo. Primero se habló de aumentar la cantidad de sesiones, trabajando la misma cantidad de horas pero más esparcidas durante el transcurso de las dos semanas dedicadas a cada iteración. Esto surge de miembros que creen que algunas sesiones se tornaban muy largas y conforme pasaba el tiempo iban perdiendo eficiencia. Esta es la única carta marcada en amarillo, ya que, si bien la idea en teoría suena muy beneficiosa, en la práctica es difícil coordinar a los miembros ya que todos tienen otras responsabilidades en su día a día, razón por la cual se realizan pocas sesiones en un principio. Si bien los miembros entienden que sesiones más cortas pueden ayudar a mantener la concentración y eficiencia del equipo, no se espera aumentar la cantidad de sesiones a corto plazo.

Otro punto a agregar fue el de buscar una herramienta de prototipado que permita trabajo síncrono entre varios miembros sobre el mismo archivo. Esto nos pareció a todos una gran idea pero dado que ninguno conoce de alguna herramienta que permita hacer esto de momento, simplemente se decidió investigar más al respecto y dejar puertas abiertas a tal vez cambiar de herramienta.

Después se mencionó el agregar una etapa de “review” intermedia. Esto surge de notar una gran cantidad de cambios que tuvieron que hacerse a la hora de unir los prototipos. De la mano con lo que se mencionó hablando de la etapa de pre requisitos, es innegable que es imposible durante la producción de un prototipo particular saber si otro miembro está utilizando un componente parecido, o una alerta similar, etc. Por ende se cree que en lugar de encontrarse con estos problemas a la hora de unir todos los prototipos en una última etapa, se puede incluir una etapa intermedia para que los desarrolladores compartan sus prototipos con los demás permitiendo así hallar algunos de estos problemas tempranamente y darles una solución rápida.

Por último se habló de una etapa para añadir user stories emergentes. Esta tarjeta surge de una necesidad del grupo por añadir ciertas user stories al product backlog y que dado el momento en el que surgen podrían haber sido incluidas incluso en el sprint backlog de esta iteración. Si bien el punto es válido, el grupo concluyó que esto surgió en realidad de una mala praxis del product owner ya que estos perfectamente podrían haber sido agregados al product backlog en etapa de review, pero no nos dimos cuenta en el momento.

Pasando a la columna de elementos que creemos se deben mantener tenemos primero las herramientas actualmente utilizadas por el grupo. Se cree que las herramientas elegidas están siendo de gran utilidad, el grupo les está dando un gran uso y se quiere mantener esto así. El único temor y razón por la cual se menciona a la herramienta Balsamiq en la columna de elementos a mejorar es que nuestra licencia free trial expirará brevemente y en caso de no poder trabajar cómodamente solo con las features gratuitas necesitaremos considerar movernos a otra herramienta similar. La siguiente tarjeta repite de alguna manera este punto, pero haciendo una mención especial a Trello ya que ha sido una herramienta esencial para el grupo, permitiendo desde mantener el tablero sustentable hasta incluso realizar ahí los tableros DAKI para la retrospective.

Por último otra herramienta que sumamos a esta iteración y que el equipo quedó muy conforme fue pointing poker. Nos ayudó a poder llegar a un consenso sobre cuantos story points otorgar a cada user story de forma en que todos los miembros puedan votar y opinar al respecto, pero sin perder mucho tiempo organizando las votaciones, etc.

Un punto que se mantiene desde la iteración dos y que nos gustaría seguir manteniendo es nuestra metodología para dividir el trabajo. Ya en la iteración pasada dividimos de esta manera y notamos a simple vista como la carga de trabajo se distribuyó de forma uniforme y en esta nueva iteración pudimos reafirmar eso. Esto fue dividir el trabajo basado en los story points totales, calculando de cuantos story points debería aproximadamente entonces estar encargado cada miembro y repartiendo el trabajo de forma acorde.

Finalmente, se habló de los aspectos creemos hay que mantener pero se debe mejorar a la hora de ejecutarlos. El punto principal de esto fue el sprint planning, si bien entendemos su rol dentro de las ceremonias de SCRUM y creemos que es una etapa importantísima de cada iteración, nos está tomando más tiempo del que nos gustaría y somos conscientes que debemos reducir la duración del mismo. Este fue un problema que ya nos ocurrió en la iteración 2, donde tuvimos una etapa de pre planning de 4 horas y luego una etapa de planning de 4 horas más, y ahora si bien eliminamos esa etapa de pre planning, en esta tercer iteración el planning nos llevó 8 horas. Igualmente el grupo concluyó que gran parte de reducir este tiempo se basa en la práctica, conforme el grupo se acostumbre a los procesos del planning nos volveremos más eficientes durante el mismo logrando así que nos tome menor tiempo realizar esta etapa.

Seguido de esto se habló de nuestras estimaciones. Tanto la estimación de story points como de tiempo es un problema que el grupo tiene desde la iteración anterior ya que al introducir nuevas herramientas, añadir mayor cantidad de user stories al backlog y cada miembro volviéndose más eficiente a la hora de utilizar las herramientas nos resultó complicado estimar los tiempos y como se puede notar varias estimaciones fueron erróneas

por márgenes no muy pequeños. A esto hay que sumarle el problema mencionado de distintos problemas surgiendo durante el desarrollo alargando el tiempo de algunas tareas, ejemplo claro la tarea de conexiones donde se esperaba que tomase 30 minutos pero debido a problemas a la hora de conectar prototipos y estandarizar el uso de determinados componentes visuales terminó llevando aproximadamente 2 horas.

La tarjeta de Balsamiq simplemente hace referencia al problema con la licencia mencionada previamente. El grupo debe analizar tanto las desventajas de pasar a una licencia gratuita como ver si otras herramientas brindan ese servicio de trabajo sincronizado mencionado en la columna Add y concluir si se mantendrá Balsamiq como herramienta de prototipado o se migrará a una nueva herramienta.

Luego, se cree que se podría mejorar la etapa de sprint review agregando una check list con los distintos requerimientos no funcionales. Esto nos ayudará a tomarlos en cuenta más fácilmente y no olvidarnos de ninguno.

Por último mencionamos mejorar las instancias de review dentro de los prototipos. Nos pareció que en varios casos los prototipos están llegando con más errores de los que esperaríamos a la sprint review final lo cual nos hace creer que no estaríamos realizando la review de cada user story de manera eficiente. Una de las soluciones más claras que se nos ocurrió para solventar esto fue tener un documento word donde anotemos componentes que creemos pueden repetirse en otros prototipos, pantallas que creemos sean genéricas o cualquier cosa que creemos afecte no solo a su prototipo sino a todas las user stories de forma global, además de la etapa de review intermedia mencionada anteriormente.