



PRACTICA 2

ROLES SCRUM

Y PGCS

GRUPO: SUMMERPET

ALUMNOS:

Alex Guillermo Bonilla Taco

Elena Caridad Zingoni

Jorge Crespo López

Marcos Gago Rivas

Jesús González Carrillo

Jaime Jiménez Nieto

Miguel Martínez-Almeida Nistal

Ignacio Redondo Navarro

Alejandro Valencia Blancas

ÍNDICE	1
1. ASIGNACIÓN DE ROLES	2
1.1. DESCRIPCIÓN DE ROLES	2
1.2. ASIGNACIÓN	3
2. PLAN DE GESTIÓN DE LA CONFIGURACIÓN	4
2.1. GESTIÓN ELEMENTOS DE CONFIGURACIÓN DE SOFTWARE	4
2.1.1. PERMISOS PARA CADA ECS	5
2.2. ESTRUCTURA DE CARPETAS	6
2.3. NOMENCLATURA	6
2.4. ESTRUCTURA DE RAMAS DEL CÓDIGO	7
2.5. HERRAMIENTAS	7
3. TEAM BUILDING	8
3.1 OBJETIVO	8
3.2. DINÁMICA	8
3.3 DESARROLLO	9
3.4. RESULTADOS	9
3.5. MEJORAS	10

1. ASIGNACIÓN DE ROLES

Nuestro equipo de trabajo realizará el proyecto siguiendo el marco de trabajo conocido como Scrum. Por tanto, y atendiendo a la Guía Scrum, los roles a repartir son: Scrum Master, Product Owner y Desarrolladores.

En los siguientes apartados, se da primero una pequeña descripción sobre qué funciones cumplirá cada papel y qué características debe tener la persona que ejerza cada función, para así dar una visión clara de las características que buscábamos en el compañero que fue elegido para cada rol. Después, se muestra la asignación de roles en la tabla 1.1 y se explica por qué se asignaron de esa manera.

1.1. DESCRIPCIÓN DE ROLES

El Scrum Master es el encargado de asegurar que los principios y valores de Scrum sean aplicados correctamente. Tendrá la responsabilidad de realizar las memorias, ayudar al Product Owner a realizar la lista del trabajo ordenado por el valor que considere dicho Product Owner (Product Backlog), organizar los eventos de Scrum para que sean lo más efectivos posibles y resolver cualquier tipo de impedimento o problema que pueda surgir entre los integrantes del equipo o alguna situación que afecte al rendimiento del grupo. Por ello, el Scrum Master debe ser una persona con buena capacidad de organización ya que debe organizar las reuniones, buena capacidad de analizar al equipo y la situación del proyecto para resolver los impedimentos, buena expresión escrita para realizar la memoria y habilidad social para poder resolver los problemas con los demás integrantes del equipo.

Por otro lado, el Product Owner es el encargado de que se consiga aportar el máximo valor posible en el proyecto SummerPet. Para ello, tiene la responsabilidad de transmitir claramente el objetivo del producto al resto del equipo, gestionar el Product Backlog y resolver cualquier tipo de duda que le surja al equipo sobre cómo debe ser el producto que se está creando.

Finalmente, los desarrolladores son los encargados de traducir lo expresado por el Product Owner en un producto real. Son los encargados de añadir valor al producto en cada Sprint, acercándose cada vez más a la visión del Product Owner sobre cómo debe ser SummerPet.

1.2. ASIGNACIÓN

Integrante	Rol
Miguel Martínez-Almeida Nistal	Scrum Master
Ignacio Redondo Navarro	Product Owner
Alex Guillermo Bonilla Taco	Desarrollador
Jorge Crespo López	Desarrollador
Marcos Gago Rivas	Desarrollador
Jesús González Carrillo	Desarrollador
Jaime Jiménez Nieto	Desarrollador

Elena Caridad Zingoni	Desarrollador
Alejandro Valencia Blancas	Desarrollador

Tabla 1.1 “Asignación de roles Scrum de SummerPet”

Como se ha explicado en el apartado 1.1, las principales habilidades que buscábamos en nuestro Scrum Master son: la capacidad de organizar y optimizar los eventos del equipo, buenas habilidades sociales, aptitudes a la hora de detectar y resolver impedimentos; y la expresión escrita. Bajo estas premisas, hemos considerado que Miguel era la mejor opción. El primer factor que nos hizo inclinarnos por él fueron sus resultados en el test de Belbin. Obtuvo sus máximas puntuaciones como Coordinador y Cohesionador, cuyas funciones son perfectas para el rol de Scrum Master, ya que demuestra habilidad social y además capacidad de organizar tareas, necesaria para organizar los eventos. Por otro lado, en el test de MBTI obtuvo INFP y en DISC obtuvo Verde. Todo ello le hacía un gran candidato, ya que mostraba que sería capaz de establecer buena relación con todo el equipo, lo cuál le permitiría detectar problemas e impedimentos que pudiesen afectar al equipo y resolverlos lo antes posible. Del mismo modo, en la ejecución de nuestra primera práctica, mostró gran habilidad para redactar y fuerte compromiso por el proyecto, lo cual también fueron puntos a su favor. En contraposición, Miguel ha expresado ser una persona tímida lo cual no encaja bien con el concepto de Scrum Master, ya que debe ser un líder, capaz de corregir lo que no se realice de forma correcta y comunicarse con todo el equipo. Sin embargo, el equipo ha observado que Miguel a medida que nos ha ido conociendo más se ha mostrado más abierto y sin problemas para hablar con todos y expresar sus opiniones. Esta es una situación que no debería hacer más que mejorar a medida que incrementa la confianza entre Miguel y los integrantes del grupo, algo que podemos lograr a través del Team Building. Por esta razón, sumado a su habilidad interpersonal y su capacidad de trabajo y organización, Miguel ha sido elegido como Scrum Master.

Con respecto al Product Owner, lo que se busca en él es principalmente una persona que tenga una visión clara de cómo debe ser SummerPet. A esto se le debe sumar que tenga buenas habilidades de comunicación para expresar esta visión al resto del equipo y alta disponibilidad para poder resolver las dudas que le surjan al equipo de desarrollo. Ignacio resultó la opción obvia para este rol, ya que fue él quien presentó la idea del proyecto, por lo tanto es el que tiene la idea más clara de cómo debe ser. Además, tanto en la presentación del proyecto como en las reuniones de equipo que hemos tenido, ha mostrado capacidad para transmitir ideas sin ningún problema. Además, durante la creación de SummerPet Ignacio no tendrá prácticas en empresas ni ningún otro compromiso importante por lo que tendrá alta disponibilidad para reunirse y resolver dudas. Estas razones hacían a Ignacio la mejor opción como Product Owner.

Finalmente, el equipo de desarrollo estará formado por los otros 7 miembros de SummerPet. Las personas que primero recibieron este rol fueron Jaime, Alejandro Valencia y Jesús debido a que tienen unos conocimientos técnicos superiores a los del resto del equipo y esas habilidades serán necesarias para poder implementar SummerPet. Los demás integrantes del equipo fueron asignados el rol de desarrolladores. Atendiendo a la guía Scrum, no era posible asignarles otro rol ya que el Scrum Máster y el Producto Owner son una sola persona. Pero esto no supuso una asignación obligada o por descarte ya que todos los integrantes del equipo, exceptuando los tres con conocimientos superiores, tenemos conocimientos técnicos similares y somos igual de capaces de desarrollar SummerPet en conjunto.

2. PLAN DE GESTIÓN DE LA CONFIGURACIÓN

En el siguiente apartado se explica en detalle todo lo relacionado con la gestión de los elementos de configuración de software (ECS). Se explican los ECS elegidos, los permisos que tendrá cada rol del equipo sobre cada ECS, la estructura de carpetas que seguirá el proyecto, la nomenclatura que se usará sobre los archivos, la estructura de ramas que tendrá el código y por último, las herramientas que utilizará el equipo.

2.1. GESTIÓN ELEMENTOS DE CONFIGURACIÓN DE SOFTWARE

Para poder realizar el proyecto se han identificado: el Product Backlog, el Impediment Backlog, el Sprint Backlog, Base de Datos, código, pruebas, lista de riesgos, burndown chart y docs como Elementos de Configuración de Software.

Nos apoyaremos en el Product Backlog para definir una lista con el trabajo pendiente por realizar con sus respectivas prioridades. Además se redactará en el Impediment Backlog los posibles impedimentos y dificultades que podrán llegar a tener los desarrolladores a la hora de realizar el proyecto.

Los desarrolladores desarrollarán la Base de Datos dependiendo de las condiciones del proyecto y de las necesidades del producto. Además, consultarán el Sprint Backlog para conocer las tareas que necesitan realizar para cumplir con el objetivo del sprint. Dichas tareas serán principalmente código y pruebas que tratarán en el funcionamiento de la aplicación a medida que se vaya desarrollando.

A la hora de implementar y realizar las tareas, el equipo tendrá contemplado la lista de riesgos, la cual especifica qué contingencias deberán de tener en cuenta el equipo a la hora de realizar el proyecto.

Una vez que los desarrolladores acaben una tarea, actualizarán el burndown chart para que el Product Owner pueda conocer el progreso del proyecto y así verse de una manera más gráfica el trabajo que se considera aún pendiente.

Por último la documentación consistirá en el manual de usuario y la especificación de la nomenclatura utilizada que servirá de apoyo al cliente.

2.1.1. PERMISOS PARA CADA ECS

Para los diferentes ECS se ha decidido qué permisos dispondrán cada uno de los roles.

Por parte del Product Owner, se ha decidido que tendrá la capacidad de realizar modificaciones tanto en el Product Backlog, como en la lista de riesgos. El Product Owner realizará cambios al Product Backlog dependiendo de las prioridades que se tenga en cada momento, mientras que en la lista de riesgos podrá manifestar cuáles cree que pueden llegar a ser los problemas que se puedan presentar. Con respecto al Scrum Master, podrá modificar el Product Backlog, la lista de riesgos y el Impediment Backlog. Los dos primeros ECS se justifican por las mismas razones que el anterior rol. El Impediment Backlog lo podrá modificar si el responsable llega a ver algún impedimento que pueda afectar al desarrollo de un sprint (enfermedad de algún miembro del equipo, falta dedicación del product owner, presión excesiva del product owner). Por último, los desarrolladores dispondrán de los permisos de todos los ECS mencionados en el anterior apartado, exceptuando el Impediment Backlog y el Product Backlog. Con respecto al código y las pruebas, los desarrolladores se encargarán

de realizar los cambios convenientes para poder cumplir con las diferentes funcionalidades que se pidan y podrán realizar cambios en la lista de riesgos si piensan que algún riesgo no se ha reflejado en dicha lista. Además actualizarán el Burndown Chart indicando el trabajo que consideran aún pendiente. Con respecto a la documentación, se encargarán de modificar la documentación existente agregando o eliminando contenido dependiendo de los cambios realizados en el código. Para finalizar, podrán realizar acciones contra la base de datos si se dan las circunstancias.

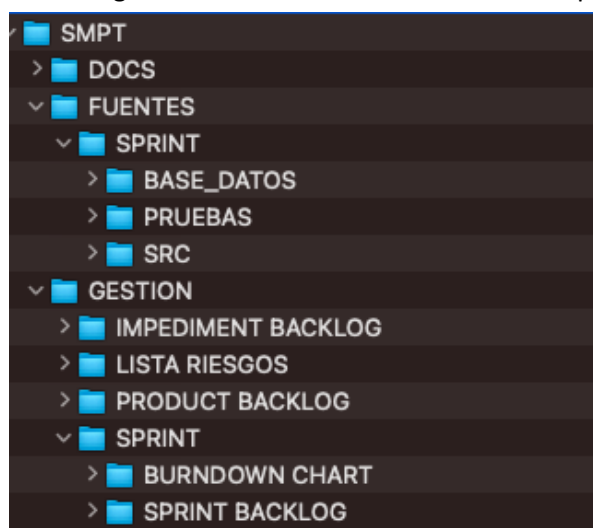
En la tabla 1.2 se ha resumido de una manera visual los roles y sus respectivos permisos en las diferentes ECS.

	Product Owner		Scrum Master		Desarrolladores	
<u>PERMISOS DE ECS</u>	Lectura	Modificación	Lectura	Modificación	Lectura	Modificación
Product backlog	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Impediment Backlog	✓	✗	✓	✓	✓	✗
Sprint Backlog	✓	✗	✓	✗	✓	✓
Código	✓	✗	✓	✗	✓	✓
Base de Datos	✓	✗	✓	✗	✓	✓
Pruebas	✓	✗	✓	✗	✓	✓
Lista de riesgos	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Burndown chart	✓	✗	✓	✗	✓	✓
Docs	✓	✗	✓	✗	✓	✓

Tabla 1.2 "Permisos roles/ECS"

2.2. ESTRUCTURA DE CARPETAS

En la imagen 1.1 mostramos la estructura de carpetas que usaremos en el proyecto.



La carpeta raíz es SMPT, que es el código del proyecto “SummerPet”. Dentro de SMPT se encuentran las carpetas: DOCS, GESTION y FUENTES. Dentro de DOCS, se guardarán los archivos relacionados con la documentación del proyecto, en concreto los manuales y la explicación de la nomenclatura. Dentro de la carpeta GESTIÓN se almacenarán los archivos de gestión del proyecto. Estos archivos serán el Product Backlog, el Impediment Backlog y la lista de riesgos. También contendrá una carpeta para cada Sprint, las cuales se numerarán en orden cronológico siendo Sprint1 la del primer Sprint, Sprint2 la del segundo, etcétera; dentro de la cual se contendrá el Sprint Backlog y el el Burndown Chart de cada Sprint. Finalmente, dentro de la carpeta Fuentes habrá una carpeta por cada Sprint, numeradas igual que las carpetas Sprint de GESTION . Dentro de cada una se encuentra la carpeta BASE_DATOS, que contendrá especificaciones sobre la base de datos utilizada; la carpeta SRC, que contendrá el código del proyecto; y la carpeta PRUEBAS, que contendrá las pruebas que debe pasar el código.

2.3. NOMENCLATURA

La nomenclatura elegida por el equipo para referirse a los distintos ECSs seguirá el esquema Id_Proyecto+Id_ECS+Sprint(Si es necesario)+Version.

Hemos elegido esta nomenclatura porque todo el equipo la considera sencilla y fácil de entender lo cual agilizará el desarrollo del proyecto y facilitará el avance del trabajo.

El identificador del proyecto SummerPet es SMPT. Los identificadores de cada ECS son: PB para el Product Backlog, SB para el Sprint Backlog, IB para el Impediment Backlog, LR para la lista de riesgos, BC para la Burndown Chart, DC para la documentación, PR para las pruebas, BD para la base de datos y COD para el código.

Los ECSs para los que es necesario indicar el Sprint al que pertenecen son: el Sprint Backlog, el Burndown Chart, las pruebas, la base de datos y el código.

Si se quisiera nombrar la primera versión del Product Backlog la nomenclatura correcta sería: SMPT_PB_1.0

Si se quisiera nombrar la versión 2.1 del código del tercer Sprint la nomenclatura sería: SMPT_COD_3_2.1

2.4. ESTRUCTURA DE RAMAS DEL CÓDIGO

La estructura de ramas que se va a seguir durante la generación del código consistirá en las ramas DEV, MAIN Y RELEASE.

A la rama MAIN sólo se promocionará código que se considere listo para entregar a producción, es decir, código maduro que compile, pase las pruebas automáticas y cumpla todo requisito de calidad que se haya especificado por el equipo. En la rama DEV es donde los desarrolladores subirán el código que todavía está en construcción. Dentro de DEV se crearán ramas por funcionalidad para permitir a los desarrolladores trabajar de manera concurrente. Estas ramas se nombrarán según la funcionalidad que esté siendo implementada. Por ejemplo, DEV-AltaUsuario. Una vez terminadas estas ramas temporales deben unirse a DEV. Finalmente, a la rama RELEASE se subirán las versiones que se entreguen al final de cada Sprint.

Hemos elegido esta división porque consideramos que cubre todas las necesidades que necesitará el equipo de desarrollo ya que en DEV será donde se podrá ir desarrollando la aplicación permitiendo trabajo concurrente en las ramas por funcionalidad que diverjan de DEV. Esto permitirá acabar funcionalidades que no hayan podido terminarse en un Sprint en el Sprint siguiente. La rama MAIN es esencial para poder realizar las pruebas solamente sobre código maduro. La rama RELEASE será útil para almacenar versiones finales al final de cada Sprint, por si se detectase algún error o fuese necesario volver a esa versión. No consideramos que sean necesarias más ramas.

2.5. HERRAMIENTAS

Para realizar la gestión de los ECSs el equipo ha decidido utilizar Git y Notion. Git se usará con el propósito de tener un control de versiones eficiente. Se ha creado un repositorio en el sitio web Github donde se almacenarán los ECSs del proyecto. Hemos elegido Git por ser el software más extendido para el control de versiones lo cual nos da la confianza de que es un software fiable y además dispone de extensa documentación y ayuda online para consultar cualquier duda que nos pueda surgir. Además, ya ha sido usado por varios miembros del equipo en otros proyectos. Todo esto lo hace la mejor opción además de la que más fácilmente podremos aprender a usar.

Por otro lado, Notion se trata de un organizador de tareas. El equipo la usará para mejorar la productividad y su organización. Notion dispone de diferentes herramientas que facilitarán el modo en que el equipo se organice y cumpla los objetivos que tienen marcados en cada momento. Consideramos que una herramienta de organización de tareas y horarios es crucial para funcionar como un equipo efectivo y organizado. Nos inclinamos por Notion por la gran variedad de opciones de personalización y configuración que ofrece. Además, también ha sido usado por miembros del equipo en otras ocasiones por lo que será fácil que el equipo aprenda a usar la herramienta de manera eficaz.

3. TEAM BUILDING

A continuación se explica todo lo referente a la dinámica de Team Building realizada por nuestro equipo. Primeramente se explica el objetivo que nos propusimos conseguir con la dinámica. Después se explica en qué consistió la dinámica y por qué esta dinámica podría ayudar a conseguir el objetivo, seguido del desarrollo de la misma en el que se explica en detalle cómo se llevó a cabo. Por último se realizará un análisis sobre la dinámica en el que se observa si se ha conseguido el objetivo y cómo pueden mejorarse futuras dinámicas de Team Building.

3.1. OBJETIVO

Tras reflexionar el equipo llegó a la conclusión de que los tres principales problemas que tenemos son la falta de confianza y cohesión entre los integrantes, además de una cierta lentitud a la hora de tomar decisiones y falta de coordinación al organizar el trabajo. Aunque los tres aspectos requieren nuestra atención y son de suma importancia el equipo ha optado por centrarse en el problema que representa la falta de confianza. Hemos tomado esta decisión porque es el componente más básico de todo equipo efectivo. No es realista buscar coordinación y eficacia en un equipo en el que no existe confianza. Por esto hemos decidido priorizar este problema y llevar a cabo una dinámica que lo mejore.

Pero el problema de la falta de confianza es amplio y puede darse por diversas razones. Por ejemplo, por problemas personales entre integrantes, por falta de gustos comunes, por la timidez... Sin embargo, nuestro equipo vio claramente que en nuestro caso se debe a que prácticamente no nos conocemos. No conocemos los gustos y forma de ser de los demás lo cual dificulta que se construyan relaciones de confianza.

Por lo tanto, el objetivo de la dinámica será conocernos mejor para poder dar pie a que empiece a haber más cohesión y familiaridad entre los miembros de SummerPet.

3.2. DINÁMICA (¿Has sido tú?)

La dinámica que decidimos realizar consistía en que cada uno de los miembros presentes elegía una categoría, por ejemplo películas favoritas, y sobre esa categoría cada integrante debía escribir en un papel su respuesta a esa categoría, en el ejemplo escribiría su película favorita. Después, se juntan los papeles y se van leyendo de uno en uno y el equipo tiene que averiguar quién lo ha escrito. Para cada papel se sigue jugando hasta descubrir quién lo ha escrito y una vez se adivina, la persona explica por qué escribió eso.

Consideramos que es una dinámica perfecta para conocernos los unos a los otros porque promueve compartir un gran rango de aspectos personales. Por ejemplo, si las categorías elegidas son: película favorita, mejor viaje que has realizado y trabajo deseado en una sola ronda, el equipo conocerá más sobre los gustos, experiencias y deseos de todo integrante. Además, como absolutamente todo miembro del equipo está compartiendo, los integrantes más introvertidos tendrán más facilidad para compartir aspectos personales sin estar tan cohibidos como podrían verse en una conversación normal.

3.3. DESARROLLO

En el desarrollo de la dinámica estuvieron los siguientes integrantes: Alex Guillermo Bonilla, Marcos Gago, Jaime Jiménez, Ignacio Redondo, Miguel Martínez-Almeida y Alejandro Valencia. No pudieron asistir Jesús González, Elena Caridad y Jorge Crespo.

En el siguiente enlace puede accederse a la grabación del Team Building https://youtu.be/HriLVO_hOFM

Para desarrollar la actividad, los 6 compañeros nos sentamos alrededor de una mesa. Lo primero que hicimos fue proponer cada uno una categoría sobre la que se escribirían los papeles. Por lo tanto se propusieron 6 en total, toda categoría era aceptada. No era una votación, cada uno proponía una y era aceptada. Las categorías fueron: saga de películas favorita, videojuego favorito, anime favorito, comida favorita, 3 deportes practicados y país al que deseas viajar.

Una vez elegidas las categorías se dio tiempo a todo integrante a escribir sus respectivas respuestas en un papel. Tras esto se juntaron todos los papeles y comenzamos a leerlos de uno en uno. Había un total de 36 papeles.

En un principio la actividad era un tanto caótica, debido a que en cuanto se leía el papel cada uno decía quién pensaba que lo había escrito, la gente decía al momento que no habían sido ellos y al final se adivinaba por descarte. Para evitar que eso fuese así y para dar a la dinámica un ritmo más pausado decidimos que se decidiría en grupo quien pensábamos que lo había escrito. Si no se acertaba el verdadero escritor revelaba su identidad. En ambos casos la persona después contaría por qué había puesto eso en el papel. En los primeros papeles la selección de quién creíamos que lo había escrito era bastante azarosa, ya que no sabíamos mucho los unos de los otros. Además se

notaba cierto reparo a la hora de explicar por qué se había escrito eso, siendo el caso que algunos integrantes no sabían muy bien qué decir. Sin embargo, a medida que avanzó la dinámica empezaron a descubrirse gustos comunes lo cual daba pie a más comodidad en las conversaciones. Esto propició que a medida que se sacaban más papeles nos fuésemos sintiendo más y más cómodos hablando de nosotros mismos. Además, al formarnos una imagen más completa de cómo era cada uno empezamos a acertar más al elegir en grupo quién pensábamos que había escrito lo que ponía en el papel. Las categorías que resultaron ser más interesantes para nuestro grupo en concreto fueron anime, comida favorita y país al que deseas viajar. Esto fue así porque resultó que buena parte de los integrantes del grupo eran fans de un mismo anime llamado “One Piece”, un punto en común que propició conversaciones sobre la serie y opiniones de cada uno. La categoría de comida favorita propició que los integrantes hablasen también de sus familias y las celebraciones en las se preparaba dicha comida. Por ejemplo, gracias a esta categoría Marcos habló sobre su madre y contó que es cocinera y que ella era la que cocinaba su plato favorito en la cena de Navidad. Tanto Ignacio como Jaime hablaron de sus abuelas, que eran las que cocinaban sus platos favoritos. Finalmente, la categoría de país al que deseas viajar permitió conocer intereses de cada persona y además propició compartir experiencias sobre viajes ya realizados. Por ejemplo, Jaime expresó que quería ir a Grecia lo cual hizo que Ignacio le hablase de su viaje a Atenas. También ocurrió que tanto Alejandro Valencia como Marcos habían visitado Hungría.

Finalmente, en aproximadamente los últimos 6 papeles los integrantes del equipo ya nos encontrábamos algo cansados de la dinámica y en esos últimos papeles dedicamos menos tiempo a hablar sobre lo que se había escrito. Tras haber leído los 36 papeles terminamos la actividad.

3.4. RESULTADOS

Consideramos que el objetivo de conocernos mejor para que hubiese más confianza en el equipo se cumplió. Cabe destacar que la confianza no es una cuestión de “Sí o No”. Se puede tener más confianza o menos y consideramos que con esta dinámica hemos conseguido que aumente. Para empezar, es obvio que la actividad fomentó que nos conociéramos más ya que en cierto modo forzaba a que cada uno hablase sobre sí mismo. Sin embargo, el hecho de que a medida que avanzaban las rondas fuésemos mejorando a la hora de adivinar quién había escrito un papel demuestra que la actividad fue efectiva a la hora de formar una imagen completa de cómo es cada uno, no solamente conocer datos aislados sobre gustos personales. Por ejemplo, cuando apareció un papel en el que ponía “Japón” todos sabíamos que seguramente había sido escrito por Alejandro Valencia porque él había mostrado un gran gusto por el Anime durante la dinámica. Consideramos que se ha conseguido que el conocernos mejor aumente la confianza en el equipo. La primera señal de esto es que esta dinámica duró cerca de 50 minutos mientras que nuestra anterior dinámica solamente duró 10 minutos. Y, lo que es más, fueron 50 minutos durante los que no paramos de hablar de nosotros mismos sin que nadie se sintiese incómodo. Otra razón por la que consideramos que se ha generado más confianza es porque encontramos varios puntos en común lo cual dió lugar a conversaciones más interesantes que las que teníamos antes de realizar la dinámica. Antes de la dinámica principalmente se hablaba sobre el proyecto pero tras haberla realizado pudimos hablar sobre juegos a los que jugamos de pequeños, gustos en común sobre comida...

En resumen, tras conocer gustos y experiencias de los compañeros es más fácil sentir conexión y cohesión, lo cual propicia más confianza entre integrantes. Pero es cierto que no se puede afirmar esto de todo el equipo, puesto que 3 miembros no pudieron asistir.

3.5. MEJORAS

La dinámica podría haberse mejorado si la selección de categorías hubiese sido menos azarosa y se hubiesen elegido temas que diesen más pie a hablar de la vida personal de cada uno. Además, es una dinámica en la que se corre el riesgo de que algunos hablen mucho y otros muy poco, ya que por naturaleza los introvertidos se verán menos inclinados a hablar sobre sí mismos. En futuras dinámicas nos aseguraremos de realizar primero una ronda de “calentamiento” para que todo el mundo tenga la actitud correcta. Así todos estaremos más abiertos a tomarnos en serio la actividad. Asimismo, esa ronda de calentamiento permitirá ver posibles problemas y arreglarlos para rondas posteriores.