



18 DE OCTUBRE DEL 2021

# RETROSPECTIVA

ALZATE LOPEZ MARIANNE  
BENITEZ GUZMAN JESUS ARMANDO  
OSORIO GARCIA LUZ ESMERALDA  
TENORIO MARTINEZ JAQUELINE  
YEPEZ RUEDA MADAI

# ¿QUE ES?

- La retrospectiva trata de hacer reflexionar al equipo sobre lo ocurrido durante el último Sprint identificando posibles mejoras para el próximo.
- Para sacar lo mejor de cada integrante del equipo durante la sesión, existen diversas técnicas que facilitan la transparencia y la adaptación buscada de manera recurrente por la filosofía ágil.



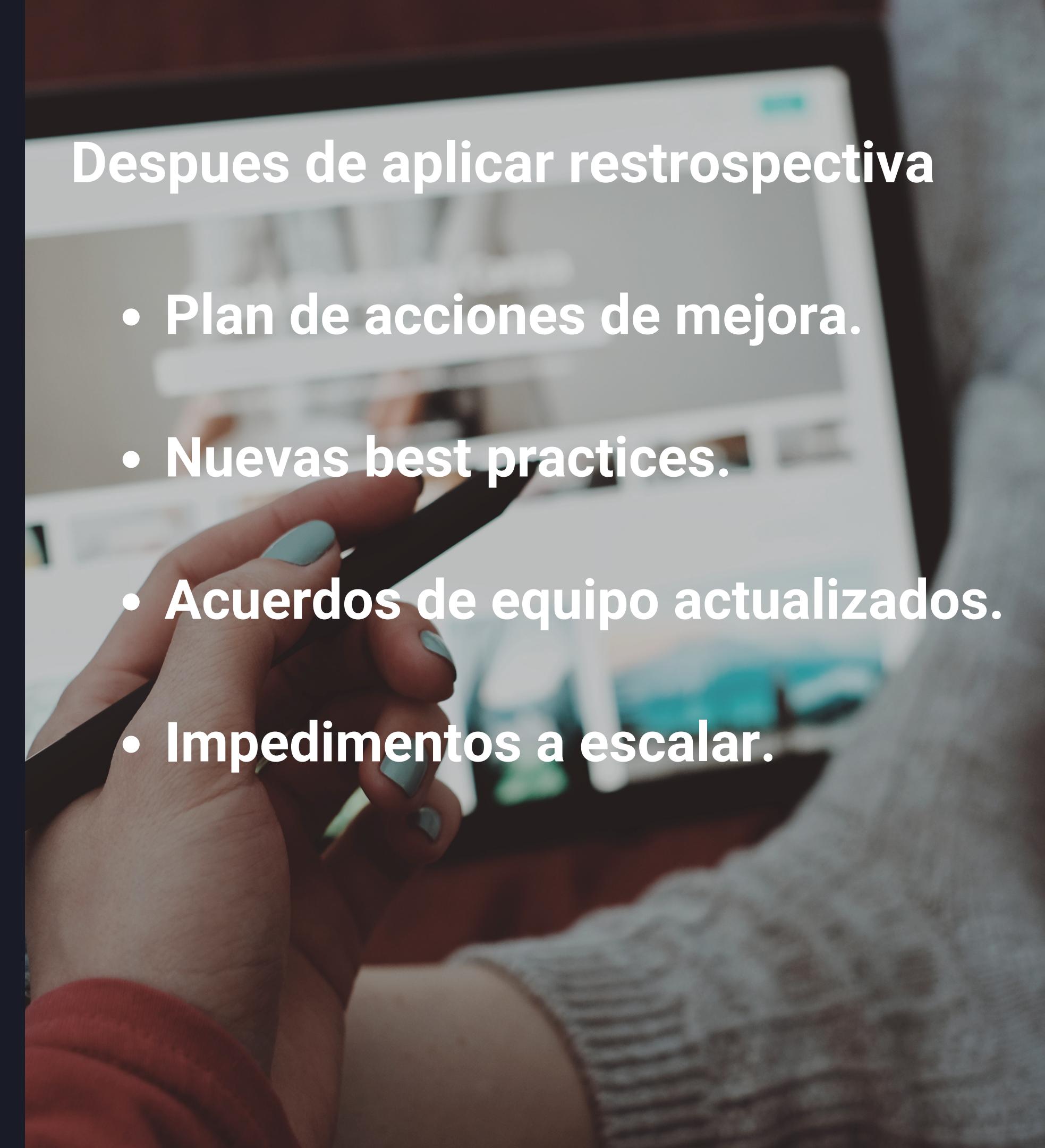
# RESULTADOS:

## Despues de la reunion con el cliente

- Qué cosas han funcionado bien.
- Cuales hay que mejorar.
- Qué cosas quiere probar hacer en la siguiente iteración.
- Qué ha aprendido.
- Cuales son los problemas que podrían impedirle progresar adecuadamente.

## Despues de aplicar retrospectiva

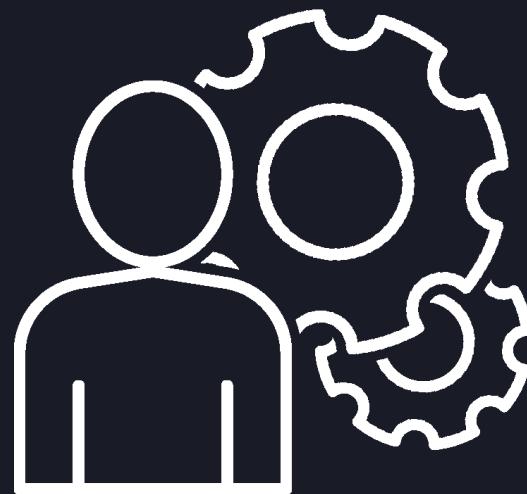
- Plan de acciones de mejora.
- Nuevas best practices.
- Acuerdos de equipo actualizados.
- Impedimentos a escalar.



## BENEFICIOS



- INCREMENTA LA PRODUCTIVIDAD
- AUMENTA LA MOTIVACION DEL EQUIPO



## RESTRICCIONES

Es necesario que el Equipo y el Facilitador dispongan de autoridad, mecanismos y recursos para ir mejorando su forma de trabajar y el contexto del proyecto. Es frustrante encontrar sistemáticamente los mismos obstáculos y no poder solucionarlos.



- TECNICAS (1)



4 L (Like, Learned, Lacked, Longed For)

LEARN  
MORE



OUIJA RETRO

## • TECNICAS (2)

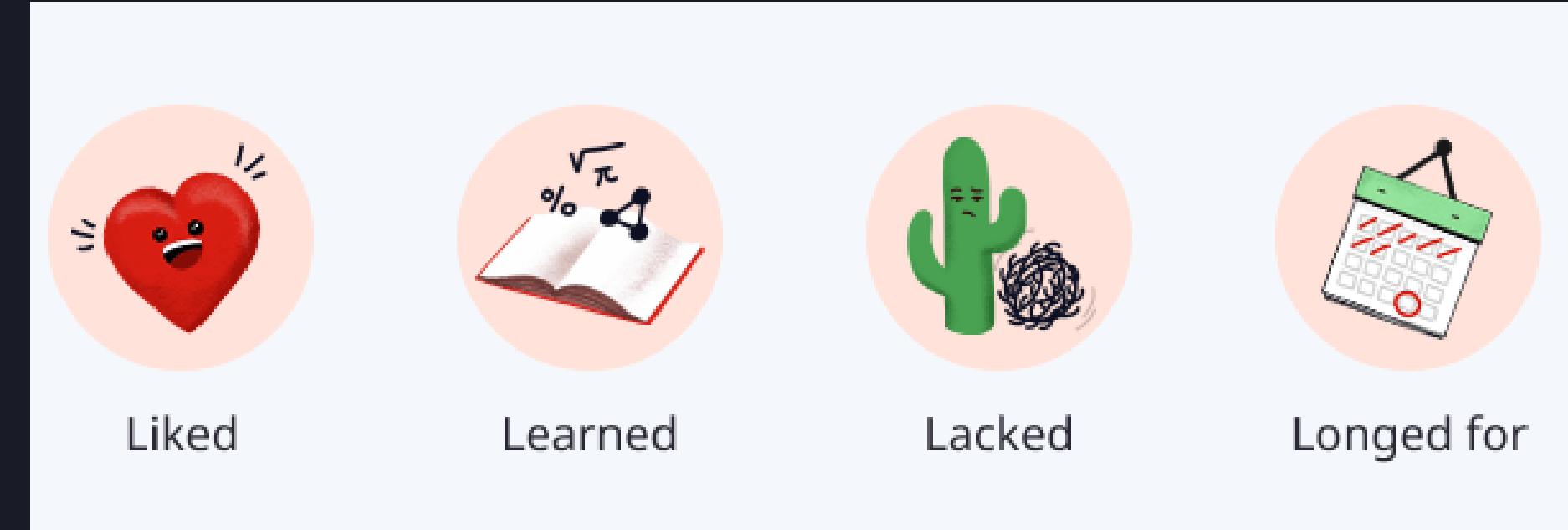
EL VELERO (THE SAILBOAT)



LA ESTRELLA DE MAR

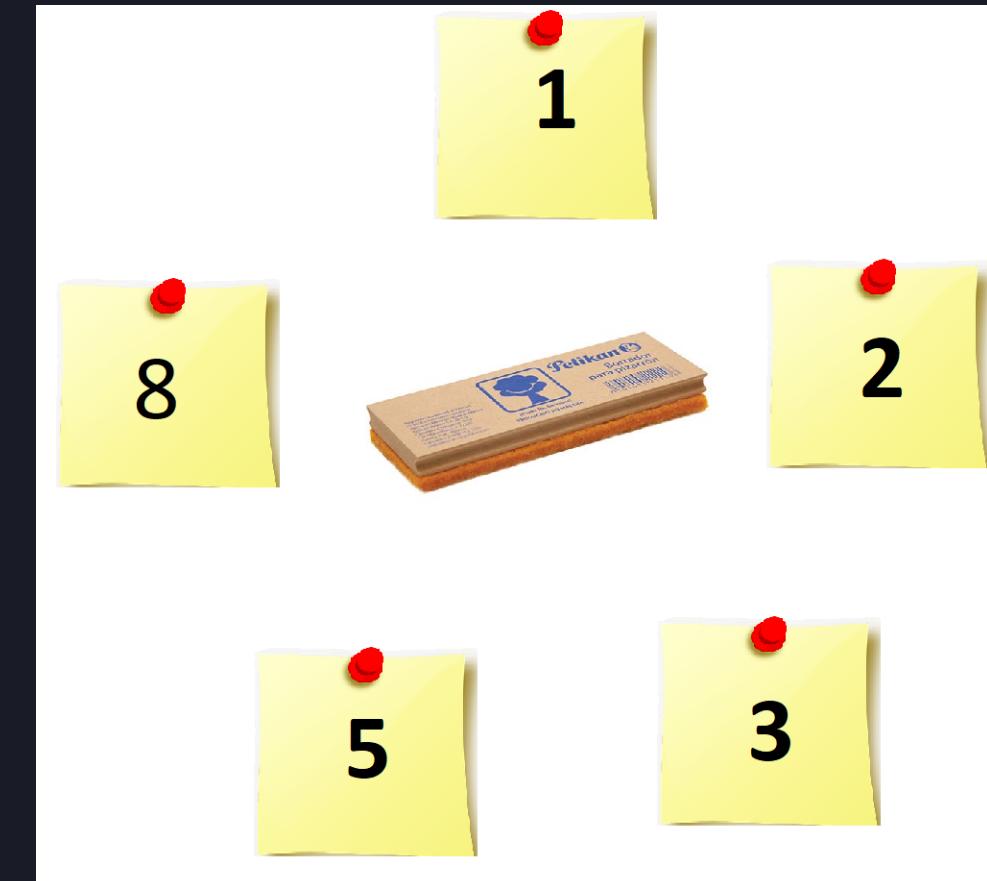
# 4 L (LIKE, LEARNED, LACKED, LONGED FOR)

Las 4L, se refieren a la letra L por la que comienzan cuatro palabras en inglés: liked, learned, lacked, longed for, es decir 'me ha gustado', 'he aprendido', 'deberíamos hacer mejor' y 'he echado de menos'



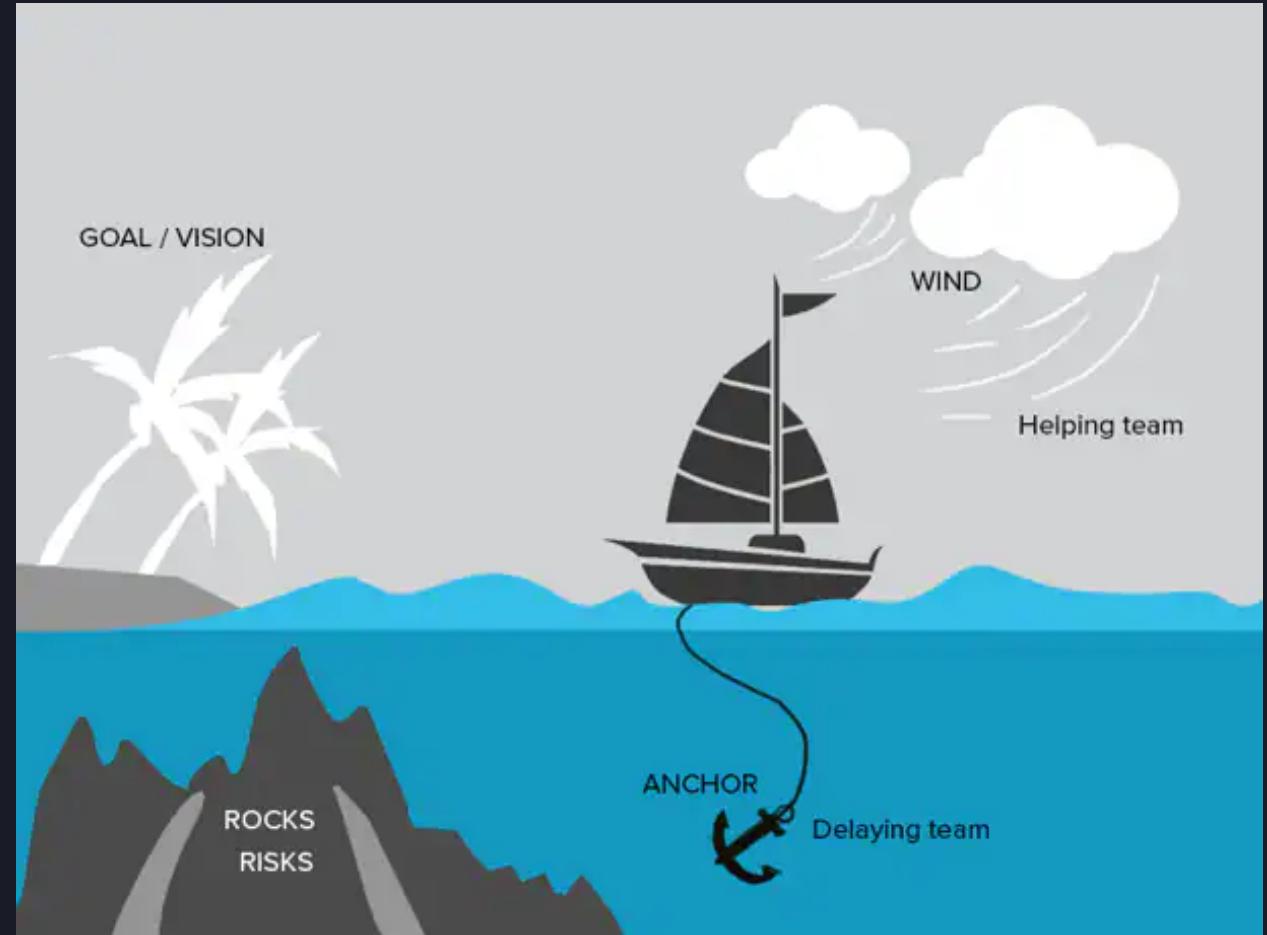
# OUIJA RETRO

Consiste en estimar a travez de los history points que se usan normalmente con la diferencia en que todos los integrantes del equipo controlan un solo tablero de puntajes



# EL VELERO (THE SAILBOAT)

La retrospectiva del velero es una de las técnicas de visualización favoritas. El origen de esta técnica se remonta a Luke Hohmann, quien la presentó como uno de los juegos de innovación en su libro "Innovation Games".



# Retrospectiva velero en UAN

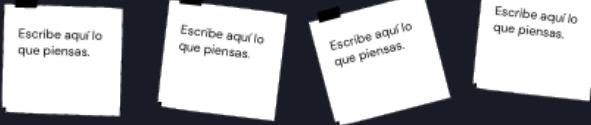
UAN

1

Imagina que tu proyecto es una embarcación que navega a las islas de tus metas. ¿Qué factores pueden favorecer o entorpecer el viaje?

2

Para compartir lo que crees que sean estos factores, agrega una nota adhesiva debajo de los encabezados respectivos.



## Impulsos

¿Qué hará que tu proyecto se mueva más rápidamente?

USO DE DISTINTOS RECURSOS

LLUVIA DE IDEAS



UAN Team

## Demoras

¿Qué impedimentos pueden retrasar tu proyecto y evitar que navegue conforme a su programa?

TIEMPO INVERTIDO

FALTA DE INTERES DE ALGUN INTEGRANTE

FALTA DE COMUNICACION



## Riesgos

¿Qué problemas pueden impedir que tu proyecto navegue armónicamente?

FALTA DE RECURSOS

DESPIDO DEL EQUIPO

ABANDONO DEL CLIENTE

## Objetivos

¿Cuál es tu objetivo?

RESPONSABILIDAD

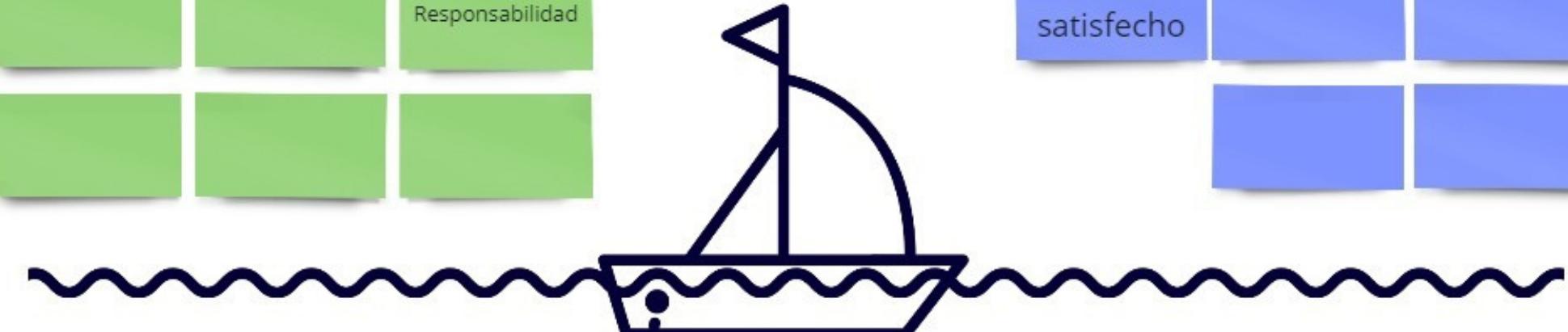
AVANCES





FORTALEZAS

|  |  |                      |                                      |                                     |   |  |  |
|--|--|----------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|---|--|--|
|  |  | Iluvia de ideas      | Trabajo en equipo                    | Entrega de las actividades a tiempo | Reconocidos por un buen trabajo         |  |  |
|  |  | reconocer fortalezas | Saber manejar distintas herramientas | Feedback de los sprints anteriores  | Termino del proyecto                    |  |  |
|  |  | Tecnología           | Reconocer logros                     |                                     | Cumplir con los criterios de aceptacion |  |  |
|  |  | Responsabilidad      |                                      |                                     | Cliente satisfecho                      |  |  |
|  |  |                      |                                      |                                     |   |  |  |



|                                  |                        |                      |                               |  |                      |                  |  |
|----------------------------------|------------------------|----------------------|-------------------------------|--|----------------------|------------------|--|
| Mejorar la comunicación          | Energía eléctrica      |                      |                               | Desconocimiento en tecnologías                     | Falta de recursos    | tiempo invertido |  |
| Perder miembros del equipo scrum | Perdida de información | Falta de experiencia | compatibilidad con el sistema | Falta de interes de algunos integrantes del equipo | Abandono del cliente |                  |  |
|                                  |                        |                      |                               | Aprobación   |                      |                  |  |
|                                  |                        |                      |                               |  |                      |                  |  |
|                                  |                        |                      |                               |  |                      |                  |  |



RIESGOS



OBJETIVOS



IMPEDIMENTOS



# RESULTADOS

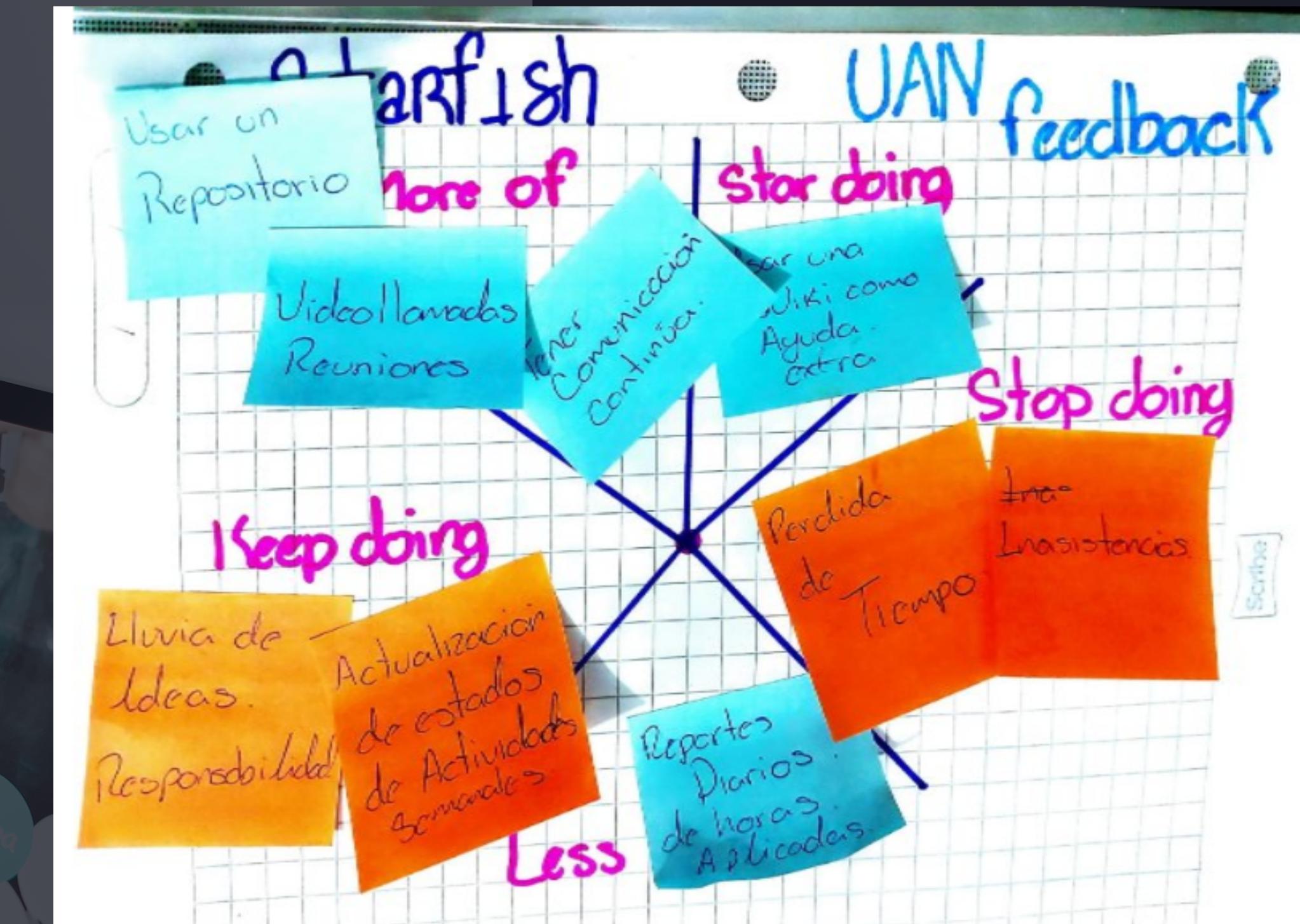
- MAYOR RESPONSABILIDAD
- MANEJO ADECUADO DEL TIEMPO
- RESPONSABILIDAD
- COMPROMISO CON EL PROYECTO
- CONTROL DE INFORMACIÓN
- USO DE NUEVOS RECURSOS

# ESTRELLA DE MAR

Se basa en usar un diagrama con forma de estrella de mar que permite crear cinco áreas específicas para tratar, evitando así centrarse solo en lo bueno o en lo malo.



# Retrospectiva estrella de mar en UAN



# RESULTADOS

- USO DE REPOSITORIO
- CONTROL DE LOS TIEMPOS
- USO DE HERRAMIENTAS EXTRA
- MAYOR RESPONSABILIDAD

# REFERENCIAS

---

González, O. (2021, 24 marzo). Sprint retrospective: qué es, ejemplos e ideas. appvizer.es.

<https://www.appvizer.es/revista/organizacion-planificacion/gestion-proyectos/sprint-retrospective>

Frih, M. (2021, 16 julio). Retrospectivas en Producto. Thiga España. <https://blog.thiga.co/es/retrospectivas/>

Boto, C. S. (2021, 31 agosto). La importancia de la retrospectiva de final de proyecto. Profile Software Services.

<https://profile.es/blog/retrospectiva-de-final-de-proyecto/#:%7E:text=La%20retrospectiva%20consiste%20en%20la,que%20nos%20ayuden%20a%20mejorar.>



# ¡Muchas gracias!

AHORA, VOLVAMOS AL TRABAJO.