Retrospectiva

La retrospectiva se centra en mejorar como equipo. Hacer análisis.

Implementamos dinámica estrella de mar.

1. Comenzar a hacer
2. Hacer mas
3. Continuar haciendo
4. Hacer menos
5. Dejar de hacer

Sprint-1

Desde que el sprint fue lanzado, se empezó a trabajar en las tareas que fueran necesarias para llevarlo a cabo. Se busco referentes y se analizó los mismos comparándolos también en cuanto a sus variaciones. Puesto que la tarea del Sprint es la del armado de Wireframes, se puso foco en esto.  
A partir de inicios de bocetos y creación de logo se define un nombre, entre colores y estilos de diseño.

Desde el comienzo se considero a su vez la UI y la UX. Intencionando una simpleza y facilidad comprensiva. Intentando a su vez aumentar las posibilidades de uso y acción del usuario desde la reducción en materia de botones u opciones básicas.

Hacer mas:

Durante el comienzo se continuo estas direcciones en los trabajos de creación y diseño.

Continuar haciendo:

Trazados los objetivos a implementar, se continuaron las tareas. El trabajo o material resultado empieza a hacerse evidente.

Hacer menos:

No se hizo menos, pero si se redujeron las opciones de diseño. Los trazos o bocetos fueron casi terminados.

Dejar de hacer:

Solo después del entregable. Aunque esto se debe a la decisión de dejar de hacer, porque se podría haber continuado las tareas.

Sprint-2

1. Comenzar a hacer
2. Hacer mas
3. Continuar haciendo
4. Hacer menos
5. Dejar de hacer

Comenzar a hacer.

El Sprint dos comenzó a hacerse a partir de las clases e información facilitada.

La implementación de HTML y CSS produjo un avance en aumento debido a la práctica necesaria para la correcta comprensión del armado o configuración del sitio.

La respuesta o comentarios de los profesores fue buena: en cuanto al interés y las posibilidades del sitio.( Respecto al Sprint 1)

El grupo procuro repartirse tareas y avanzar en el trabajo complementándose.

Hacer más.

Las tareas de Sprint anterior si bien estaban básicamente bien presentable aun aparecieron nuevas cosas por hacer lo que demando algún tiempo.

Se trabajo en el principal crecimiento del proyecto. Donde aparecieron las funcionalidades en forma de visualización. El sitio se vuelve navegable, lentamente.

Continuar haciendo.

Se realizaron los trabajos de forma abarcativa. Esto produjo una predisposición en el trabajo. Cumplimentar los wirframes se vuelve una pregunta. Lo cierto es que se evidencia el principal índice del proyecto en relación a los requerimientos.

Hacer menos.

No se considera una opción, pero si el reemplazo de las tareas a llevar a cabo por cambio de sprint. Si bien se podría continuar desarrollando el Sprint uno y dos. El sprint tres demanda cambio de tareas respecto a lo que se hacia.

Dejar de hacer.

No es una opción. Siempre quedan cosas por mejorar o acomodar.

Conclusión de Sprint Dos.

La entrega no fue buena. En consideraciones generales, lo hecho estaba bien, pero lo entregable o mostrado no. Queda por trabajar en la presentación. Se considera primordial la funcionalidad. Queda por hacer en cuanto Sprint Dos.

Sprint-3

1. Comenzar a hacer
2. Hacer mas
3. Continuar haciendo
4. Hacer menos
5. Dejar de hacer

Comenzar a hacer:

El sprint tres se presenta como algo un tanto mas sencillo en comparación a los recorridos anteriores. Se proponen tareas que son organizativas y estructurales para el proyecto.

Hacer mas:

Respecto a hacer más. Los Sprint´s no se detienen sino que se superponen. Hacer mas se vuelve una dedicación al trabajo en su complejidad. Esto es, cumplimentar el sitio o los requisitos?

Continuar haciendo:

Se continua en la dinámica y aplicación de nuevas herramientas útiles.

Se propone la búsqueda por cuenta propia, lo cierto es que esto demanda tiempo.

Hacer menos.

No es opción. Hacer menos respecto a las tareas a cumplimentar.

Dejar de hacer.

No es opción. Siendo el Sprint tres uno organizativo, los requisitos logran su fin o cometido. Pero quedan tareas por hacer respecto a Srpints anteriores.

Conclusión:

La presentación de Spint dos fue muy mala, la presentación del Tres mejoro mucho, comparativamente.

Se escuchan las criticas de los profesores.

Respecto a mejorar la visual del sitio y hacer del mismo uno responsive.

Coincide en la autocritica.

Se propone como consejo cumplimentar los requisitos. Nos dicen que nos preocupemos por llegar a lo que hay que hacer.   
Desestimar el crecimiento del trabajo y enfocarnos en que funcione lo que tiene que funcionar.

Sprint-4

1. Comenzar a hacer
2. Hacer mas
3. Continuar haciendo
4. Hacer menos
5. Dejar de hacer

Comenzar a hacer.

Las clases y el material complementario de clases sirve para comenzar a realizar los trabajos que llevan a hacer de un sitio visual uno integro o funcional.

Comenzamos a ver el código funcionando en la pagina. El Sprint tres funciona de acuerdo como la continuación. Lo que completa los archivos y carpetas de MVC.

Instalamos nuevas herramientas.

Hacer mas.

Se realizan las tareas del nuevo Sprint.

Seguimos haciendo o acomodando visuales del Sprint Dos. Css y HTML.

Continuar haciendo:

Se incorporan nuevos conocimientos.   
trabajamos con los ya realizados u organizados archivos MVC.

Incorporamos nuevas carpetas al proyecto y funcionalidades que se interrelacionan en el trabajo. Aplicamos la subida de imágenes con Multer. El sitio se vuelve navegable.  
Aun falta incorporar rasgos estéticos a los diseños, pues son relevantes las características funcionales del proyecto. Es decir, que funcione.

Hacer menos.

No es una opción la de hacer menos. Quedan cosas por hacer y también que acomodar o sumar de Sprint´s anteriores.

Dejar de hacer.

Cumple la función de Sprint y/o tareas terminadas.

Conclusión:

Considero que el Sprint Cuatro fue uno de los mejores al momento. Quizá se igual con el Sprint uno.

El sprint dos, deja mucho por hacer. Aun todavía se presenta un sitio incompleto y distinto del propuesto. Aún queda tiempo y lo cierto es que esto siempre es mejorable.  
Un rasgo a destacar es que la sensación es de estar al día respecto al temario abarcado.  
La amplificación del sitio genera mas trabajo por realizar.  
El sprint Dos queda por continuarlo.