**Resumen de la**

**Reunión Retrospectiva**

## 1. Información de la empresa y proyecto:

| Empresa / Organización |  |
| --- | --- |
| Proyecto | Te ayudo APP |

## 2. Información de la reunión:

| Lugar | Online |
| --- | --- |
| Fecha | 06/10/2024 |
| Número de iteración / sprint | 3 |
| Personas convocadas a la reunión | Jonathan Castro, Javier Navarrete, Cristobal Alveal , Joshua Lizama. |
| Personas que asistieron a la reunión | Jonathan Castro, Javier Navarrete, Cristobal Alveal , Joshua Lizama. |

**Instrucciones:**

La reunión retrospectiva es una herramienta del marco de trabajo Scrum, que pertenece a la familia de marcos de trabajo de desarrollo ágil, se realiza en cada iteración (denominado Sprint en Scrum), justo después de la reunión de revisión de la iteración (Sprint Review Meeting) con el dueño del Producto (Product Owner). En esta reunión deben revisarse tres aspectos, lo que salió bien durante la iteración (aciertos), lo que no salió tan bien (errores) y las mejoras que pudieran hacerse en la próxima iteración para evitar errores y mantener aciertos.

El dueño del producto (Product Owner) no asiste a la reunión, por lo que es una oportunidad para el equipo para poder hablar sin tapujos de los éxitos y fracasos, siendo importante para el equipo el analizar su propio desempeño e identificar estrategias para mejorar sus procesos. De forma similar, el Scrum Master (quien es el coach del equipo Scrum) puede observar impedimentos comunes que están afectando al equipo y tomar acciones para resolverlos.

La reunión usualmente se restringe a tres horas.

## 4. Formulario de reunión retrospectiva

| **¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)** | **¿Qué no salió bien en la iteración? (errores)** | **¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua)** |
| --- | --- | --- |
| **Joshua**: Se aumentó el números de historias de usuarios realizadas | **Joshua**: No se presentaron problemas a la hora de realizar este sprint. | **Joshua**: Poder tener un lugar de forma presencial para poder programar en conjunto con el equipo y para tener una mejor ideas para el diseño de la aplicación. |
| **Javier**: Aumentar la productividad de código. | **Javier**: Los resultados estaban siendo muy lentos, por lo que se tiene que seguir aumentando la productividad. | **Javier**: Estamos siendo muy estructurados, por lo que en los próximos sprint priorizamos resultados antes que otra cosa. |
| **Jonathan:** Organizar el diseño de las interfaces. | **Jonathan:** No se presentaron problemas en este Sprint. | **Jonathan:** Aplicar conocimientos de UI (interfaz de usuario), para lograr una interfaz mas intuitiva. |
| **Cristobal:** Se realizaron más historias de usuario | **Cristobal:** No se presentaron problemas en este sprint | **Cristobal:** Aplicar técnicas mejoradas de diseño de la aplicación |

Nota:

* Se recomienda utilizar viñetas (bullets) para enumerar los aciertos, errores y recomendaciones de mejora continua.
* El formulario se puede extender cuantas páginas sea necesario para registrar todos los aciertos, errores y recomendaciones.