**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 | 29/09/2024 |
| Número de iteración / sprint | 1 |
| 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**: Lo que salió bien en esta iteración es que se pudo tener un mejor orden a lahora de realizar el sprint backlog ya que todo contaban con una parte para realizar y sin que se tuvieran un conflicto con el diseño o con la estructura de la aplicación | **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. |
| **Javier**: Un acierto fue programar de forma presencial, ya que si se presenta algún error o duda se pueden solucionar con todo el equipo. | **Javier**: Durante este sprint, no se presentaron errores grandes. | **Javier**: Sería estupendo que la programación fuera en un lugar físico, pero por temas de tiempo es imposible. |
| **Jonathan:** Una buena decisión fue el orden del Sprint ya que cada uno desarrolló una historia de usuario. | **Jonathan:** No se presentó problemas en este Sprint. | **Jonathan:** Tener conocimiento de Interfaz de usuario y experiencia de usuario. Para lograr un aplicación más intuitiva y amigable. |
| **Cristobal:** En esta iteración se trabajó de muy buena manera, el grupo estuvo comunicado y en constante reunión. | **Cristobal:** Tuvimos problemas para realizar el repositorio de github. | **Cristobal:** En el próximo sprint, intentaremos tener aún más comunicación y reuniones diarias. |

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.