1. Impediment Backlog

El impediment Backlog se compone de todos aquellos elementos o situaciones que afectan de forma negativa al desarrollo del trabajo, aquí hemos reunido los que afectan a nuestro equipo:

# -Un miembro del equipo se va de viaje:

al comienzo del sprint un miembro del ED se va de viaje y no puede cumplir con sus tareas, se decide que como lo único que se puede modificar en el sprint es el alcance se reducirá el sprint goal. Cuando vuelva del viaje continuará con las tareas pendientes.

# -Lesión de un miembro del equipo:

realizando una actividad deportiva uno de los miembros del ED se lesiona y pierde un día de trabajo. Puesto que se había quedado a medias en una tarea de la cual dependen otras tareas se decide hacer SWARMING con su tarea para acabarla mientras él no está disponible.

# -Dificultad para resolver algunas dudas con el PO:

debido a la poca experiencia en scrum de todos los miembros del equipo el PO solicita ayuda al ED para ejecutar y probar la aplicación y mientras le ayudan dejan de progresar con las tareas.

# -Falta de formación:

el hecho de implementar la base de datos en MONGO DB hace que el ED tenga que estudiar esa tecnología para poder empezar a hacer las tareas, esto alarga el estado “DOING” de cada tarea relacionada con la BD.

# -La red de la facultad bloquea el acceso a MONGO DB:

La red de la facultad bloquea el acceso a MONGO DB y por tanto nuestra aplicación no tiene acceso a la base de datos, se decide utilizar los datos móviles para poder tener acceso, los datos móviles van muy lentos debido al edificio de la facultad.

# -Distintos niveles de conocimiento técnico por parte del ED:

debido a que hay distintos niveles de conocimiento sobre JAVA dentro del ED no todos los miembros pueden trabajar a la misma velocidad lo que provoca retrasos, se intenta hacer swarming para ayudar a los miembros del ED más atascados.