|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha de la reunión:** | 22 de septiembre de 2022 | | |
| **Hora de inicio:** | 20:00 | **Hora de fin:** | 21:00 |
| **Convocada por:** | Milena Duarte (Scrum Máster) | | |
| **Asunto:** | Reunión de retrospectiva – Mascota Feliz | | |

**CONVOCADOS / ASISTENTES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Área / Proceso / Rol** | **Asistió (Sí/No)** |
| Gina Katherine torres vega (KV) | Líder | Si |
| Milena Duarte Gómez (MD) | Gestor BD | Si |
| Johan Sebastián Monroy (JM) | Desarrollador Frontend | Si |
| Alejandro Chiviri (AC) | Desarrollador Backend | Si |
| Gina Katherine torres vega (KV) | Tester | Si |

|  |  |
| --- | --- |
| **Temas:** | 1. ¿Qué se hizo bien? / Nuevas best prácticas 2. ¿Qué se puede mejorar? / Plan de acciones de mejora 3. ¿Qué se puede intentar? / Acuerdos de equipo actualizados 4. Compromisos / Impedimentos a escalar |
| **Tema 1:** | **¿Qué se hizo bien?** |
| **Resumen** | * Entrada a las reuniones y comunicación constante por WhatsApp * Cargue de documentación del proyecto al GitHub * Se despejaron dudas y se entendió mejor el tema de los repositorios y el Backend gracias a las clases y trabajo autónomo. * Colaboración constante en temas fáciles para unos, complejos para otros. |
| **Tema 2:** | **¿Qué se puede mejorar?** |
| **Resumen** | * Puntualidad en los compromisos por parte de todos los integrantes del proyecto. * Pedir ayuda cuando se necesita. * Ser más proactivos individualmente. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tema 3** | **¿Qué se puede intentar?** |
| **Resumen** | * Intentar la integrar el código de back. * Apoyo con grabación de clase |
| **Tema 4:** | **Compromisos.** |
| **Resumen** | * Subir conexión a base de datos * Subir actas a GitHub. * Estudiar e investigar como acoplar el Backend con el Frontend |

En muestra de acuerdo con los puntos descritos en la presente acta, firman:

Katherine Vega (Scrum Máster)

Milena Duarte (Product owner)

Johan Monroy (Development Team)

Alejandro Chiviri (Development Team)