Informes de retrospectiva

## Entregables

* Se suben los documentos requeridos tanto en el enlace de Drive como en el repositorio de GitHub llamado documentación (Product backlog priorizado, Gestión de configuración, historias de usuario de Sprint 0 y Sprint 1, Scrum board en GitHub projects y repositorio GitHub.

### Drive

### <https://docs.google.com/document/d/1wwvTypbGj7A83r4LuzHJ05mXqHnwAmW-/edit?usp=sharing&ouid=112667961125199799451&rtpof=true&sd=true>

### GitHub

* <https://github.com/MinTIC-C3-G05/React2/tree/main/CLICK-PROF-REACT2>

## 

## Plan de acción de mejora

* Una problemática fue la consolidación de los tiempos del equipo, ya se solventó hallando los mejores horarios comunes en los cuales hacer la retroalimentación. Adicionalmente algunas tareas quedaron muy justas de tiempo por lo que se insta a que cada integrante concerte si considera una sobrecarga por diversos motivos según su disponibilidad de tiempo para el trabajo. Por último la elaboración de la documentación quita tiempo valioso, se insta a simplificar lo máximo posible.

## Nuevas best practices

* Migrar de Trello a GitHub Projects ayuda a simplificar el proceso de organización y mantenerlo todo junto al repositorio.
* Coordinar esfuerzos en una reunión de desarrolladores donde claramente se especifican las tareas a desarrollar por cada miembro del equipo hace que el trabajo colaborativo sea eficiente.
* Explorar las tutorías resulta provechoso.

## Acuerdos de equipo

* Reuniones de equipo de no más de 1 hora, 2 veces a la semana, después de las 7 pm concertando disponibilidad previa. La primera para asignar tareas e identificar posibles problemáticas, la segunda para ver los desarrollos e identificar problemas surgidos durante el mismo.
* Pensar que si no se alcanza a hacer una tarea todo se retrasa, por tanto aterrizar mejor los objetivos según los tiempos.

## Impedimentos a escalar

* Diferencias en horarios por actividades laborales.
* Problemáticas personales que reducen el tiempo que se puede dedicar al proyecto.
* Tiempos ajustados y poco realistas para el proyecto a realizar.