

## Abstract Sprint Retrospective

Durante el Sprint, varios aspectos positivos fueron destacados por los miembros del equipo SOPAS. La colaboración efectiva y la comunicación asertiva fueron clave para la completitud de las tareas. Los miembros del equipo no solo cumplieron con sus responsabilidades asignadas, sino que también ofrecieron apoyo a otros compañeros cuando fue necesario. El equipo mostró un buen manejo tanto teórico como práctico de las habilidades requeridas en el sprint, lo cual fue evidente en la entrega de incrementos de producto satisfactorios para la fase de diseño. La adaptabilidad y respuesta rápida a los cambios solicitados por el cliente también fueron aspectos positivos destacados, ya que se pudieron debatir a tiempo entre los integrantes del equipo desarrollador.

**Áreas de mejora** incluyen la necesidad de fortalecer las habilidades técnicas y prácticas con herramientas específicas como Figma y mejorar el conocimiento sobre el despliegue de aplicaciones monolíticas web y la gestión de plataformas de bases de datos. También se identificó la necesidad de mejorar la planificación inicial y la estimación del tiempo requerido para completar las tareas, para evitar la presión al final del Sprint. Además, se sugirió optimizar la distribución del trabajo para evitar confusiones y mejorar la claridad sobre las responsabilidades.

**Aspectos que fallaron** durante el Sprint incluyen la gestión ineficiente de las reuniones diarias (dailys), que en varias ocasiones se extendieron más allá del tiempo planificado. La falta de familiaridad con Figma ralentizó algunos procesos. En general, se recomienda optimizar estas reuniones para que sean más concisas y centradas en los aspectos clave, y mejorar el uso del Jira.

## Luis Manuel Rojas Correa: Sprint Retrospective

### ***¿Qué ha ido bien durante el sprint?***

Durante el Sprint la colaboración entre los compañeros fue la indicada para la completitud de las tareas, ya que cada uno no solo cumplió con las tareas que se le fueron asignadas sino que también, una vez las hubiese culminado, se dispuso a ayudar a cualquier otro compañero en caso de que no hubiese terminado. Así mismo, la comunicación fue asertiva, respetuosa, y abierta para la resolución de dudas y un debate sano.

Cada uno de los integrantes del grupo también tenía un buen manejo de la teoría y práctica necesaria para la elaboración de su tarea asignada en este sprint de diseño. No hubo ningún tipo de contratiempo referente a la necesidad de conocer el cómo elaborar los diferentes diseños o diagramados.

### ***¿Qué se puede mejorar?***

Puede mejorarse las habilidades prácticas con la plataforma figma, ya que si bien se tenía un diseño claro y conciso de la aplicación, plasmarlo técnicamente en la plataforma resultó dificultoso para la mayoría de los integrantes del grupo, que no tenían experiencia necesaria para utilizar la plataforma de forma ágil.

De otra parte, es necesario fortalecer los conocimientos técnicos relacionados con el despliegue de aplicaciones monolíticas web, y las plataformas web de bases de datos. Considerando que la siguiente fase será necesaria para tener en cuenta la arquitectura del sistema.

### ***¿Qué ha fallado?***

Considero que durante el sprint no hubo fallas relacionadas con ningún criterio del trabajo en equipo o los conocimientos técnicos para la elaboración de esta primera fase de diseño.

## Ricardo Andres Chamorro Martinez: Sprint Retrospective

### ***¿Qué ha ido bien durante el sprint?***

Durante este Sprint, lo que mejor funcionó dentro del equipo fue nuestra adaptabilidad y rápida respuesta a los cambios solicitados por el cliente, lo cual nos permitió entregar los entregables a tiempo y con calidad.

### ***¿Qué se puede mejorar?***

Creo que podemos mejorar nuestra planificación inicial; a menudo subestimamos el tiempo necesario para algunas tareas, lo que causó cierta presión hacia el final del Sprint. Además, necesitamos una mejor planificación para las dailys, ya que la falta de tiempo nos llevó a aplazar reuniones y extenderlas más allá de los 15 minutos planificados.

### ***¿Qué ha fallado?***

Un aspecto que falló fue la falta de tiempo para planificar las dailys, ya que muchas veces tuvimos que centrarnos en las demás materias y nos tocó aplazar las reuniones para días posteriores. Algunas veces los dailys no eran solo de 15 minutos como se suponía que fuera, sino que nos tomamos más tiempo de lo requerido para complementar el tiempo que no nos reunimos.

En mi opinión, creo que debemos continuar fomentando este ambiente de trabajo en equipo para mantener una buena calidad y organización en los entregables de los siguientes sprints.

## Diego Armando Polanco: Sprint Retrospective

### *¿Qué ha ido bien durante el sprint?*

Este sprint ha sido una experiencia muy enriquecedora para nosotros, ya que fue nuestro primer acercamiento real al proceso de desarrollo ágil en un proyecto universitario. Durante este periodo, adquirimos un mejor entendimiento de cómo funcionan los negocios en las empresas, aprendiendo a utilizar herramientas como Jira para la gestión de proyectos y experimentando con técnicas de estimación como el Planning Poker, lo que nos ayudó a evaluar el coste de implementar las historias de usuario. Además, tuvimos la oportunidad de repasar y aplicar los conceptos sobre diagramas que hemos estudiado en las asignaturas de ingeniería de software. En general, el trabajo realizado fue de alta calidad; como equipo, logramos cumplir con los objetivos establecidos y entregar un incremento de producto satisfactorio.

### *¿Qué se puede mejorar?*

Identificamos que la distribución del trabajo no fue óptima, lo que generó falta de claridad sobre las responsabilidades y llevó a que algunas tareas fueran realizadas por personas diferentes a las asignadas inicialmente. Esto causó confusión y podría haberse evitado con una mejor planificación y división del trabajo desde el principio.

### *¿Qué ha fallado?*

Las reuniones dailys se volvieron demasiado largas y, en algunos casos, ineficientes. Dado el tiempo limitado que tenemos para implementar cambios diarios consistentes, creemos que es importante optimizar estas reuniones para que sean más ágiles y enfocadas.

## Oscar Stiven Muñoz Ramirez: Sprint Retrospective

### *¿Qué ha ido bien durante el sprint?*

Durante este sprint, lo que mejor ha funcionado ha sido la cohesión del equipo y el compromiso de todos los integrantes con las tareas asignadas. La colaboración entre los miembros fue fluida, lo que permitió que las tareas se completaran dentro del tiempo estimado. La comunicación dentro del equipo fue clara y constante, lo que facilitó la resolución rápida de problemas y la toma de decisiones. Además, la utilización de herramientas de gestión de proyectos permitió un seguimiento adecuado del progreso y la identificación temprana de posibles inconvenientes.

### *¿Qué se puede mejorar?*

A pesar de los buenos resultados obtenidos, hay áreas en las que podemos mejorar. Una de ellas es la gestión del tiempo durante las reuniones diarias (dailys). En varias ocasiones, estas reuniones se extendieron más allá del tiempo planificado, lo que afectó la eficiencia del equipo. Es importante optimizar estas reuniones para que sean más concisas y enfocadas en los aspectos clave. Asimismo, es necesario mejorar la planificación inicial de las tareas, ya que subestimamos el tiempo necesario para algunas actividades, lo que generó presión al final del sprint.

### *¿Qué ha fallado?*

Una de las áreas donde experimentamos dificultades fue en la adopción y uso eficiente de algunas herramientas tecnológicas. La falta de familiaridad con estas plataformas hizo que ciertos procesos fueran más lentos de lo esperado. Además, aunque logramos adaptarnos a los cambios solicitados por el cliente, la falta de experiencia con ciertos aspectos técnicos del proyecto hizo que algunos ajustes se volvieran más complicados de lo que deberían como en el diseño del figma. Esto subraya la necesidad de seguir fortaleciendo nuestras habilidades técnicas en futuras iteraciones.

## Sebastian Erazo Ochoa: Sprint Retrospective

### *¿Qué ha ido bien durante el sprint?*

La colaboración entre los miembros del equipo fue clave para completar las tareas asignadas, ya que cada integrante no solo se enfocó en sus propias responsabilidades, sino que también ofreció su apoyo a otros compañeros cuando terminaba sus labores. La comunicación fue efectiva, respetuosa y facilitó la resolución de dudas y el intercambio de ideas de manera constructiva.

Cada miembro del equipo demostró un buen dominio tanto teórico como práctico en relación con las tareas asignadas durante este sprint de diseño. No se presentaron inconvenientes relacionados con la comprensión o la ejecución de los diseños y diagramas requeridos.

### ***¿Qué se puede mejorar?***

Es importante mejorar las habilidades prácticas en el uso de la plataforma Figma. A pesar de contar con un diseño bien definido de la aplicación, muchos miembros del equipo encontraron dificultades al trasladarlo a la herramienta debido a la falta de experiencia en su uso.

Asimismo, es necesario reforzar los conocimientos técnicos sobre el despliegue de aplicaciones monolíticas web y la gestión de plataformas de bases de datos, ya que serán fundamentales para la siguiente fase que incluirá la arquitectura del sistema.

### ***¿Qué ha fallado?***

Algunas reuniones no fueron efectivas y dado el tiempo limitado para realizar ajustes diarios de manera constante, consideramos crucial optimizar estas reuniones para hacerlas más rápidas y centradas en los puntos clave.