

SPRINT RETROSPECTIVE 3

-MotosParaTodos-



Grupo G2.15:

Campano Galán, Alejandro
Campos Garrido, Juan Jesús
Carretero Díaz, Antonio
Cortabarra Romero, David
Mera Gómez, Pablo

Fecha: 1/12/2023

SPRINT RETROSPECTIVE

NOMBRE DEL PROYECTO:	MotosParaTodos
CÓDIGO DEL PROYECTO:	G2.15
PATROCINADOR DEL PROYECTO:	Jesús Torres Valderrama
CLIENTE DEL PROYECTO:	Jesús Torres Valderrama
EQUIPO DE TRABAJO:	Alejandro Campano Galán, Juan Jesús Campos Garrido, Antonio Carretero Díaz, David Cortabarra Romero, Pablo Mera Gómez
FECHA DE ELABORACIÓN:	1/12/2023

HISTORIAL DE VERSIONES			
FECHA Y HORA	Nº DE VERSIÓN	DESCRIPCIÓN	ELABORADO POR
1/12/2023 21:00	1.0	Retrospectiva segunda iteración	Juan Jesús Campos Garrido

Introducción

El Sprint Retrospective es un hito del proyecto propio de los desarrollos ágiles, donde se reúne el equipo de desarrollo para evaluar el rendimiento que han tenido a lo largo del sprint y revisar así los procesos que se han utilizados, proponiendo mejoras, tratar los problemas encontrados o revisar la consecución de los objetivos.

Revisión de objetivos

Todas las tareas previstas para la iteración ha sido completadas y han tenido pocas desviaciones temporales, además, el equipo de seguimiento ha validado la calidad de los resultados de la iteración y el equipo de gestión ha dado su visto bueno a los incrementos funcionales presentados en la reunión de Sprint Review. Por lo tanto, al ser la última iteración del proyecto, podemos dar nuestro trabajo en este proyecto por terminado y podemos concluir que hemos completado todos los objetivos.

Discusión de procesos

A lo largo del sprint al igual que en el sprint anterior, no se han utilizado procesos de desarrollo, simplemente cada desarrollador ha ido realizando sus tareas del sprint backlog que le habían sido asignadas y ha mantenido comunicación constantemente con los demás desarrolladores para que todos supieran los avances que conseguía y los problemas o dudas que iba encontrando, añadiendo una reunión extra para mostrar los avances del proyecto al equipo de gestión.

Respecto a la mejora propuesta la pasada iteración de hacer una reunión extra con el equipo de gestión, ha sido un acierto puesto que hemos tenido una primera oportunidad para mostrar nuestros avances y obtener feedback para poder mejorar antes de realizar la entrega de la aplicación, además de poder preguntar dudas que han surgido como la forma de calcular el precio de una motocicleta configurada.

SPRINT RETROSPECTIVE

Acciones de mejora

Dado que estamos en la última iteración del proyecto no podemos proponer mejoras para la siguiente iteración, pero si podemos ver que aspectos podemos mejorar de cara a futuros proyectos.

Una de las cuestiones que se ha comentado que podemos mejorar en nuestra forma de trabajo, es que de cara a futuros proyectos, se necesitará estimar un poco más de tiempo en todas aquellas tareas que requieran de hacer interfaces de la aplicación o dividir dichas tareas en dos partes y que unos desarrolladores se encarguen de la funcionalidad o “backend” y que los desarrolladores más especializados se encarguen de la interfaz o “frontend”.

Conclusiones

El equipo de desarrollo está bastante contento por el resultado de su trabajo, además dicho resultado ha sido avalado por el equipo de pruebas y el equipo de gestión. Además, el equipo de desarrollo es consciente de que deberá estudiar la acción de mejora propuesta para futuros proyectos.