

Resumen de la reunión Retrospectiva

SGCalerías

Sistema de gestión de comunidades

Fecha: 13/10/2024

Información del Proyecto.

| Empresa / Organización | Condominio Calerías |
| --- | --- |
| Proyecto | “SGCalerías” |

Información de la Reunión.

| Lugar | Online (Google Meets) |
| --- | --- |
| Fecha | 13-10-2024 |
| Número de Iteración / Sprint | 4 |
| Personas Convocadas a la reunión | * Víctor Bustos * Víctor Otero |
| Personas que Asistieron a la reunión | * Víctor Bustos * Víctor Otero |

Instrucciones.

La reunión retrospectiva es una herramienta del marco de trabajo Scrum, que pertenece a la familia de marcos de trabajo de desarrollo ágil, se realiza en cada iteración (denominado Sprint en Scrum), justo después de la reunión de revisión de la iteración (Sprint Review Meeting) con el dueño del Producto (Product Owner). En esta reunión deben revisarse tres aspectos, lo que salió bien durante la iteración (aciertos), lo que no salió tan bien (errores) y las mejoras que pudieran hacerse en la próxima iteración para evitar errores y mantener aciertos.

El dueño del producto (Product Owner) no asiste a la reunión, por lo que es una oportunidad para el equipo para poder hablar sin tapujos de los éxitos y fracasos, siendo importante para el equipo el analizar su propio desempeño e identificar estrategias para mejorar sus procesos. De forma similar, el Scrum Master (quien es el coach del equipo Scrum) puede observar impedimentos comunes que están afectando al equipo y tomar acciones para resolverlos.

La reunión usualmente se restringe a una horas.

Formulario de Reunión Retrospectiva.

| **¿Qué salió bien en la iteración? (Aciertos)** | **¿Qué no salió bien en la iteración? (Errores)** | **¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (Recomendaciones de mejora continua)** |
| --- | --- | --- |
| * Se completó la creación de convenio de pago asociado a los gastos correctamente. * Se implementan funcionalidades adicionales que mejoran la experiencia del usuario. * El equipo mantuvo una alta motivación y compromiso. | * Un par de enlaces en la interfaz no funcionaban inicialmente, pero se resolvieron rápidamente. | * Hacer pruebas de usabilidad antes de la entrega final. * Aumentar la capacitación en el uso de herramientas de desarrollo. |