# **Retrospectiva del segundo Sprint**

| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) | **Team Scrum:**   * Se completaron las historias de usuario con los gráficos de rendimiento (E02-H04) y productividad (E02-H06) a pesar de los desafíos técnicos. * La comunicación entre el equipo fue efectiva y se gestionaron bien las prioridades. * El esfuerzo de planificación y la asignación de valores en horas mediante **Planning Poker** permitió una estimación más realista del esfuerzo requerido.   **Product Owner:**   * Las historias de usuario fueron bien definidas, lo que permitió al equipo avanzar sin demasiados bloqueos. * Se consiguió validar rápidamente las primeras versiones de los gráficos de rendimiento y productividad. * El Product Owner estuvo disponible para realizar ajustes en tiempo real según las necesidades del equipo.   **Scrum Master:**   * La eliminación de bloqueos fue rápida y se resolvieron problemas como la integración de gráficos o la falta de datos históricos. * La gestión del tiempo fue eficiente y se cumplieron las fechas de entrega a pesar de algunos desafíos técnicos. * El equipo trabajó bien bajo presión y mantuvo un buen nivel de calidad en las entregas. |
| --- | --- |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | **Team Scrum:**   * Hubo dificultades con la integración de ciertos gráficos debido a limitaciones en las herramientas de visualización, lo que llevó a adaptaciones de última hora. * La obtención de datos relevantes para crear algunos gráficos (como la distribución de empleados por área) se demoró, lo que afectó el avance de la historia E02-H07. * Problemas de consistencia en los datos que afectaron la visualización de los gráficos de rendimiento y productividad.   **Product Owner:**   * No se entregó toda la información necesaria para la visualización de temas más consultados en el asistente virtual (E02-H05), lo que retrasó esta funcionalidad. * No se definió un flujo claro para la validación de los datos de interacciones con el asistente virtual, lo que generó retrasos en la historia E02-H05.   **Scrum Master:**   * La gestión de bloqueos no fue tan proactiva al principio del sprint, lo que causó algunos retrasos al principio en la integración de gráficos. * Hubo dificultades para anticipar los problemas con las herramientas de visualización, lo que impactó en la capacidad del equipo para entregar las funcionalidades de manera eficiente. |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) | **Team Scrum:**   * Asegurarse de tener todas las herramientas de visualización y los datos necesarios desde el inicio del sprint. * Mejorar la comunicación y alineación en cuanto a los datos necesarios para las historias de usuario, especialmente en historias relacionadas con gráficos y análisis. * Implementar revisiones más frecuentes para validar el progreso de las historias que dependen de datos externos, como los temas más consultados en el asistente virtual (E02-H05).   **Product Owner:**   * Proveer toda la información clave y validar los datos necesarios antes de que inicie el sprint para evitar bloqueos durante el desarrollo. * Asegurarse de que los requisitos para las funcionalidades relacionadas con la visualización sean completamente claros para el equipo, especialmente cuando dependen de datos de otras fuentes.   **Scrum Master:**   * Ser más proactivo en la gestión de bloqueos desde el inicio del sprint, asegurándose de que las dependencias externas o herramientas faltantes sean identificadas y gestionadas rápidamente. * Organizar reuniones de sincronización más frecuentes con el equipo para verificar que todos los miembros tengan la información necesaria y estén alineados con los objetivos del sprint. |