**Retrospectiva del Proyecto**

**“AdoptaPet”**

***[AP]***

***Fecha:[15/09/2024]***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Datos del documento 3](#_heading=h.1fob9te)

[Descripción del proyecto. 4](#_heading=h.tyjcwt)

[Descripción de las retrospectivas de los Sprint. 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[Puntos de mejoras. 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[Lecciones aprendidas. 4](#_heading=h.4d34og8)

**Datos del documento**

Histórico de Revisiones

| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | 15-09-2024 | Comienzo de documento | Ximena Valderrama |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Información del Proyecto

| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| --- | --- |
| Sección | 004D |
| Proyecto (Nombre) | AdoptaPet |
| Fecha de Inicio | 12-08-2024 |
| Fecha de Término | 02/12/2024 |
| Patrocinador principal | Julio Manuel Tapia Acevedo |
| Docente | Julio Manuel Tapia Acevedo |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **21.288.786-2** | **Ximena Valderrama** | **xi.valderrama@duocuc.cl** |
| **20.449.237-9** | **Sergio Sandoval** | **Ser.sandovalt@duocuc.cl** |
| **19.381.190-6** | **Ema simunovic** | **Em.simunovic@duocuc.cl** |
| **20.918.441-9** | **Freddy bravo** | **Fre.bravo@duocuc.cl** |
|  |  |  |

**Descripción del proyecto.**

Indique de qué trata el proyecto y el contexto de aplicación

| El proyecto trata de una ayuda hacia las personas para adoptar y buscar mascotas. La aplicación Web tendrá la opción de registrarse e iniciar sesión, podrán buscar que mascota quieren adoptar y también dar en adopción o buscar mascotas que fueron extraviadas. A la hora de querer adoptar a una mascota, la persona deberá rellenar un formulario que será enviado a la persona que está dando en adopción, y éste acepte a la persona que sea mas optima para adoptar a la mascota. En el caso de buscar mascotas porque fueron extraviadas, estos se tendrán que poner en contacto por whatssap y coordinar el encuentro para que luego la persona que publicó a la mascota cambie el estado de la publicación a encontrado o adoptado en el caso de adopción.  En la aplicación de escritorio se gestionará la aplicación web, como los usuarios, las mascotas, publicaciones, etc. |
| --- |

**Descripción de las retrospectivas de los Sprint.**

Indique los principales problemas detectados en los sprint y la solución adoptada

| Atrasos en desarrollo de documentación, problemas con las horas de entrega de sprint. Pérdida de archivos, caída de las aplicaciones. Falta de claridad de los objetivos del proyecto o de lo que hace el proyecto.  Para estos problemas las soluciones que serán adoptadas serán:   1. Entregas y reuniones para poder ver el desarrollo continuo de la documentación y dell avance del desarrollo de las aplicaciones 2. Encontrar una hora óptima y que acomode a todas las personas del grupo. 3. Tener respaldos en pendrives, google drive, en carpetas locales, etc. 4. Mejor comunicación entre el equipo de trabajo y el stakeholder. 5. Hacer pruebas días anteriores en las aplicaciones para evitar caídas o fallos técnicos. |
| --- |

**Puntos de mejoras.**

Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto

| Mejorar la comunicación y el trabajo continuo del proyecto. Realizar avances concretos y no al azar, seleccionar a personas para ciertos desarrollos ya sean de documentos o del desarrollo de las aplicaciones. Realizar reuniones semanales para aclarar dudas o ver avances. |
| --- |

**Lecciones aprendidas.**

Indique las lecciones aprendidas y/o buenas/malas práctica que aporten como experiencia a otros proyectos.

| Lecciones aprendidas:   1. Realizar el trabajo con anticipación. 2. Mantener una buena comunicación en el equipo y con el cliente.   Malas o buenas prácticas:   1. Dejar las cosas a última hora y no poder tener tiempo de arreglar los errores. 2. Tener una mala comunicación. 3. No ponerse de acuerdo para reuniones o desarrollo del proyecto. 4. Ser pacientes y pensar positivo. 5. Mantener un respaldo de los documentos. |
| --- |