

Resumen de la Reunión Retrospectiva

Información de la empresa y proyecto:

Empresa / Organización	IHM – Grupo xxx
Proyecto	App de Memorama en Android

Información de la reunión:

Lugar	Universidad de Cundinamarca Extension Soacha
Fecha	23/9/24
Número de iteración / sprint	1
Personas convocadas a la reunión	Alquichides Rueda Duvan Stevan Olarte Romero Felipe
Personas que asistieron a la reunión	Alquichides Rueda Duvan Stevan Olarte Romero Felipe

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 tres 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)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Las interfaces principales planteadas han sido desarrolladas con éxito y con la mayor fidelidad a lo planeado 2. La jugabilidad ha sido establecida a una matriz 4x4 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Errores dentro de la jugabilidad 2. Matrices no mayores a 4x4 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Matrices mayores 2. Mejor fidelidad 3. Nuevas interacciones para el usuario

Nota:

- Se recomienda utilizar viñetas (bullets) para enumerar los aciertos, errores y recomendaciones de mejora continua.
- El formulario se puede extender cuantas páginas sea necesario para registrar todos los aciertos, errores y recomendaciones.