|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sigla Asignatura | GAY0101 | Nombre de la Asignatura | Gestión Ágil de Proyectos |
| Nombre del Recurso Didáctico | 2.1.8 Retrospectiva del Sprint | | |
| Unidad de Aprendizaje N° 2 | ¿Cómo se puede construir? | | |
| Unidades de Competencia | Coordinar a un equipo de gestión de proyectos a través del método Scrum, velando por el cumplimiento de los roles y la cultura ágil en su ejecución. | | |

|  |
| --- |
| **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** |

**OBJETIVOS**

El sprint retrospective meeting (retrospectiva) es el último evento en un Sprint en Scrum. Es una oportunidad para el equipo de inspeccionarse a sí mismo, y crear un plan de mejora que se pondrá en marcha inmediatamente, en el siguiente Sprint.

Este evento se realiza después del Sprint Review, tiene un tiempo máximo de duración de 3 horas para Sprints de 1 mes, por supuesto para Sprints más pequeños su tiempo de duración será proporcionalmente menor.

Para efectos de la asignatura y por temas de tiempos, las retrospectivas de los grupos serán más cortas de acuerdo a la duración de la clase.

**INSTRUCCIONES**:

El objetivo de un sprint retrospectivo meeting es, básicamente, mejorar: mejorar la productividad, mejorar las habilidades del equipo, mejorar la calidad del producto.

Otro objetivo es hacer foco en el equipo, analizando cómo trabajamos y cómo nos relacionamos, para buscar posibles mejoras que el mismo equipo aplicará.

**Detalles de la Reunión**

* **Sprint:** 1
* **Duración:** Máximo 1 hora
* **Objetivo:** Evaluar el desempeño del equipo en el Sprint 1, identificar mejoras y establecer recomendaciones para los siguientes sprints.
* **Participantes:** Equipo Scrum, Scrum Master, Docente (observador).

**Preguntas Clave**

**1. ¿Qué ha funcionado bien en el último Sprint?**

* La funcionalidad "Agregar Evento" (H1) se completó exitosamente dentro del tiempo estimado y sin bloqueos importantes.
* La colaboración entre los miembros del equipo fue efectiva, lo que permitió avanzar en "Eliminar Evento" (H2) y "Actualizar Evento" (H3).
* Las herramientas utilizadas, como Trello, facilitaron la organización de las tareas.

**2. ¿Cuáles cosas hay que mejorar de cara al siguiente Sprint?**

* Mejorar la estimación de esfuerzos para evitar tareas pendientes al cierre del sprint.
* Aumentar la frecuencia de reuniones intermedias para alinear mejor los avances y resolver dudas oportunamente.

**3. ¿Qué problemas se presentaron para poder progresar correctamente en el último Sprint?**

* Retrasos en la validación del diseño de la interfaz para "Listar Eventos" (H4).
* Problemas técnicos relacionados con la configuración del entorno de pruebas.

**4. Recomendaciones a aplicar en el siguiente Sprint**

* Coordinar revisiones más frecuentes con los interesados clave para evitar retrasos en la validación de diseños.
* Asignar un tiempo dedicado para resolver problemas técnicos al inicio del sprint.
* Documentar mejor las dependencias externas para priorizarlas desde el principio del sprint.

**Incorporación del Feedback del Sprint Review**

* El feedback recibido durante el Sprint Review destacó la necesidad de mejorar la experiencia del usuario en la funcionalidad "Actualizar Evento" (H3), lo cual se incluirá como un ajuste en el próximo sprint.
* Se recomendó agregar indicadores visuales en la interfaz para reflejar el estado de las operaciones de CRUD realizadas.

**Conclusiones**

* **Fortalezas:** El equipo logró completar la mayoría de las historias de usuario planificadas y mostró un buen nivel de colaboración.
* **Áreas de mejora:** La gestión de dependencias externas y los tiempos de validación deben ajustarse para optimizar la eficiencia del equipo.

Es importante que todo esto quede registrado, para efectos académicos y demostrativos para los alumnos y puedan tener un feedback educativo de su avance en pro de internalizar la metodología.

El docente solo deberá ser un espectador de esta reunión, y cada vez que se le requiera deberá participar, de otra forma no debe intervenir en la reunión de los equipos.