# **Retrospectiva del tercer Sprint**

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) | **Team Scrum**: El equipo implementó con éxito la funcionalidad de generación de tickets de retiro (INV-003-CISEL) dentro del tiempo estimado. La interfaz para la creación de tickets fue bien recibida por el cliente, quien destacó su facilidad de uso.  **Product Owner**: La priorización de la historia de usuario fue adecuada, enfocándose en una funcionalidad crítica para el cliente y la demostración fue clara, lo que permitió al cliente entender rápidamente los beneficios de la nueva funcionalidad.  **Scrum Máster**: Se mantuvo un buen control de tareas utilizando el tablero de Scrum, lo que ayudó al equipo a cumplir con los plazos.  Las reuniones diarias permitieron identificar rápidamente los bloqueos y solucionarlos antes de que se convirtieran en problemas mayores. |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | **Team Scrum**: No se consideró la necesidad de un mensaje de confirmación después de generar un ticket, lo que causó confusión durante la demostración al cliente. También hubo un retraso en la integración final de la funcionalidad debido a pruebas insuficientes en el entorno de producción.  **Product Owner**: No se realizaron suficientes pruebas de usabilidad antes de la demostración, lo que llevó a la identificación de un problema de confirmación por parte del cliente. La documentación de la historia de usuario no mencionaba la necesidad de un mensaje emergente de confirmación, lo que generó un pequeño desajuste en la entrega.  **Scrum Master**: El seguimiento del control de calidad en la fase de pruebas fue insuficiente, lo que resultó en la detección de problemas durante la demostración y la comunicación con el cliente no fue lo suficientemente detallada para anticipar todas sus expectativas. |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) | **Team Scrum**: Incluir mensajes de confirmación y resúmenes en todas las funcionalidades que impliquen acciones críticas para el usuario, además de incrementar la cantidad de pruebas de usabilidad antes de cada Sprint Review para asegurar una experiencia de usuario sin problemas.  **Product Owner**: Revisar más a fondo las historias de usuario antes del desarrollo para asegurarse de que cubran todos los escenarios posibles y coordinar reuniones adicionales con el cliente para validar los requisitos y expectativas antes de comenzar el desarrollo.  **Scrum Master**: Mejorar el proceso de testing antes de las demostraciones para evitar sorpresas durante el Sprint Review junto con aumentar la frecuencia de retrospectivas internas para que el equipo pueda identificar áreas de mejora de manera más continua. |