**Resumen de la**

**Reunión Retrospectiva**

**Información de la empresa y proyecto:**

| Empresa / Organización | Duoc Uc |
| --- | --- |
| Proyecto | Plataforma de gestión de reservas para el gimnasio |

**Información de la reunión:**

| Lugar | Duoc UC |
| --- | --- |
| Fecha | 09 de septiembre de 2024 |
| Número de iteración / sprint | 01 |
| Personas convocadas a la reunión | Constanza Rodríguez  Bastián Calisto  Carlos Solis |
| Personas que asistieron a la reunión | Constanza Rodríguez  Bastián Calisto  Carlos Solis |

**Instrucciones:**

**Proyecto: Plataforma de gestión de reservas para el gimnasio.**

**Contexto:** El proyecto tiene como objetivo principal resolver la problemática de que los estudiantes puedan gestionar sus reservas para el gimnasio de manera eficiente, asegurando que cada alumno pueda inscribirse y utilizar el gimnasio en horarios disponibles. Para lograr esto, se utilizará el marco de trabajo Scrum..

**Equipo Scrum:**

El equipo está compuesto por tres miembros:

* Scrum Master: Constanza Rodríguez
* Desarrollador Backend: Bastián Calisto
* Desarrollador Frontend: Carlos Solis

**Desarrollo del Proyecto:**

**Planificación del Proyecto:**

El equipo Scrum realiza una reunión de planificación inicial para definir el alcance del proyecto y el Product Backlog, que contiene todas las funcionalidades y características que se deben desarrollar, como la gestión de reservas, la creación de perfiles de usuario y la administración de horarios.

**Sprints:**

El proyecto se divide en múltiples Sprints, típicamente de dos semanas, durante los cuales se desarrollan partes específicas del sistema, asegurando un avance continuo.

**Reuniones Diarias (Daily Scrum): (Martes y Sábados)**

El equipo lleva a cabo reuniones diarias cortas para actualizar el progreso y discutir obstáculos. La Scrum Master facilita estas reuniones.

**Desarrollo Incremental:**

El equipo trabaja en las funcionalidades priorizadas del Product Backlog durante cada Sprint. Al final de cada Sprint, se entrega un incremento potencialmente utilizable del producto, que en este caso incluye las funcionalidades básicas de la plataforma.

**Revisión y Retrospectiva del Sprint:**

Al final de cada Sprint, se lleva a cabo una reunión de revisión para demostrar el trabajo completado y obtener retroalimentación del equipo y usuarios. También se realiza una retrospectiva para analizar el proceso y buscar mejoras en la metodología de trabajo.

**Gestión del Product Backlog:**

La Scrum Master es responsable de priorizar el Product Backlog y garantizar que se trabaje en las funcionalidades más importantes para los usuarios, como el sistema de reservas y la gestión de usuarios.

**Iteración y Mejora Continua:**

El proyecto sigue iterando a través de múltiples Sprints, refinando y mejorando el sistema en función de la retroalimentación del cliente y la experiencia del equipo.

**Entrega Final:**

Una vez que se han completado todos los Sprints y se han abordado las funcionalidades necesarias, se realiza una entrega final de la plataforma completa, que incluirá todas las características solicitadas.

**Roles Clave:**

* **Scrum Master:** Facilita el proceso Scrum, ayuda a eliminar obstáculos y garantiza que el equipo siga los principios de Scrum.
* **Desarrollador Backend:** Encargado de la gestión de la base de datos y la lógica del servidor.
* **Desarrollador Frontend:** Responsable del diseño e implementación de la interfaz de usuario.

En resumen, el marco de trabajo Scrum se utiliza para abordar la problemática de gestionar las reservas del gimnasio en Duoc UC a través de un enfoque iterativo e incremental que involucra un equipo de tres personas. La Scrum Master desempeña un papel crucial en la gestión del proceso, asegurando que el proyecto avance de manera eficiente y se adapten las funcionalidades según las necesidades de los usuarios.

**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)** |
| --- | --- | --- |
| * Durante esta iteración, logramos avanzar con las funcionalidades clave y ajustamos la base de datos para mejorar su estructura, lo que permitió un desarrollo más fluido. Nuestro trabajo en equipo fue coordinado y con buena comunicación. | Recibimos retroalimentación acerca de la falta de una carta Gantt bien planificada, lo que nos causó retrasos en la organización de las actividades. | Para solucionarlo, implementamos el uso de Planning Poker, lo que nos ayudó a priorizar y asignar tiempos más realistas a cada tarea. Esto mejorará nuestra planificación y coordinación en los próximos sprints. |

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.