

## Resumen de la Reunión Retrospectiva

### Información de la empresa y proyecto:

Empresa / Organización	La triple p y Dillan
Proyecto	Realidad aumentada en Unity

### Información de la reunión:

Lugar	Universidad de Cundinamarca
Fecha	09/11/2024
Número de iteración / sprint	5
Personas convocadas a la reunión	Nicolas Pérez Acero Tomas Alejandro Pérez Brayan Armando Pastrana Dillan Steven Sandoval Garcia
Personas que asistieron a la reunión	Nicolas Pérez Acero Tomas Alejandro Pérez Brayan Armando Pastrana Dillan Steven Sandoval Garcia

### 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)
Se logro la respecta mejoría de los diseños de Blender, y su buen funcionamiento en la plataforma de unity, aparte también la aplicación permitió el reconocimiento de cada uno de los apartados por medio de cada uno de los qrs suministrados, se pudo hacer la interfaz por medio de flutter y el proyecto funciona como estaba previsto.	<p>No se pudo concretar la conexión de el flutter con el proyecto de unity, pero cada uno funciona como debería funcionar por separado.</p> <p>Se tenia plasmado el desarrollar mas apartados con diferentes diseños, pero al final solo se pudo hacer 7 apartados.</p>	Las principales siguientes mejoras son mas que todo personales en cuanto al grupo, se tratara de conectar el apartado de la interfaz con el unity donde se encuentra el proyecto, y se tratara de mejorar los apartados hasta tener todos los previstos en la universidad con cada diseño.

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.