



Ciclo 1 - Iteración 2

Actividad: Estrella de mar equipo

Objetivo

El objetivo de esta actividad es realizar una reflexión sobre el proceso que ha seguido el equipo para el desarrollo del proyecto.

Recursos

Resultado de cada uno de los integrantes del desarrollo de la estrella de mar individual

Descripción

Paso 1: a partir de la actividad individual sobre la reflexión de las preguntas en la estrella de mar, todos los integrantes del equipo deben consolidar una sola donde identifiquen las acciones que como equipo les permitirían responder de forma reflexiva a los indicadores.

Para este paso usarán la herramienta **app.mural.co**. El líder creará un nuevo mural ([ver documento guía](#)) para la retrospectiva y compartirá el enlace con sus compañeros. (**Voluntario**)

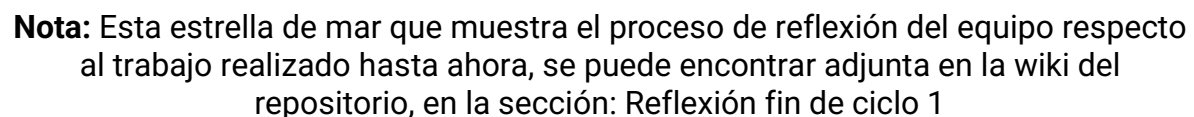
Cada uno, en el cuadrante correspondiente agregará sticky notes indicando los ítems que definió en cada categoría. Es importante que se sigan las convenciones de color propuestas en la guía. Cada integrante deberá incluir, como mínimo, tres acciones para cada uno de los elementos de la estrella.

Luego, cada integrante en no más de 3 minutos explicará las razones de sus sus ítems, indicando el porqué del ítem y las acciones o compromisos asociados.

Paso 2: posterior a esto, es importante que, como equipo, tomen las acciones o propósitos que definieron en la estrella y respondan las preguntas que profundizan sobre la importancia del por qué quieren cumplir con esas acciones propuestas y los posibles compromisos observables. El objetivo es que el equipo pueda tener una lista de seguimiento que los apoye en el mejoramiento de su proyecto y del equipo en el siguiente ciclo.

Para esto, en la tabla de la parte derecha consolidarán todas las acciones por cada categoría. Se espera que, en la consolidación, queden como mínimo **tres** acciones por cada una.

1. Evidencia de la elaboración de la Estrella de Mar del equipo



2. Acciones que el equipo de trabajo se plantea aplicar desde ahora

¿Qué debemos dejar de hacer?	¿Por qué queremos dejar de hacerlo?	¿Qué acciones o compromisos nos ayudarían a dejar de hacerlo?
Subestimar el tiempo/esfuerzo que una actividad puede tomar	Al hacer esto, generalmente se resulta teniendo que bajar la calidad de las contribuciones para cumplir con las entregas a tiempo	Revisar las actividades por hacer con varios días de antelación, realizar planeaciones más minuciosas en el apartado de <i>Projects</i> del repositorio
No verificar que el código funcione en Spring antes de publicarlo	Debido a que esto él hace que los test no funcionen	Ser constantes con la decisión de verificación de código
Tener miedo o pena de preguntar si surge una duda o problema	Esto reduce la efectividad del trabajo en grupo, complica más resolver problemas y, por tanto, presentar contribuciones individuales de calidad	Realizar preguntas en el grupo cuando surjan, proveer un ambiente de confianza para que otros pregunten, contribuir a resolver problemas o inquietudes siempre que sea posible

¿Qué debemos hacer menos?	¿Por qué queremos dejar de hacer menos de esto?	¿Qué acciones o compromisos nos ayudarían a dejar de hacer menos de esto?
Realizar cambios en código de otras personas sin consultar/avisar	Si bien se puede tener una buena intención, es mejor consultar/avisar al autor del código antes de realizar cambios importantes, pues esto puede resultar en errores y/o confusiones	Avisar de cambios que se quieran hacer, pedir permiso, o pedirle a la persona respectiva que realice dichos cambios (en general, mejorar la comunicación)
Implementar soluciones temporales a los bugs o code smells	Porque estas soluciones temporales pueden no cambiarse después y terminan dando una falsa	Comenzar a trabajar en la parte individual con algunos días de anticipación. De esta forma, en caso de haber

que se identifiquen en el repositorio	percepción de que no hay un potencial problema más importante.	errores o aplicar malas prácticas, será posible corregirlas de manera adecuada y profesional.
No trabajar sobre la master.	Normalmente lo que se debe hacer es trabajar sobre la rama que te pertenece, para no afectar el desarrollo de la aplicación principal.	Ser consciente a la hora de trabajar, que lo más efectivo y eficiente, es hacerlo sobre la rama.
Evitar la realización de tareas que no aportan valor al proyecto o que no son prioritarias.	La prioridad a la hora de hacer un trabajo es importante para que lo que no sea relevante no evite el desempeño de la entrega final.	Entender las prioridades de los trabajos, y con ello, establecer soluciones efectivas.

¿Qué debemos seguir haciendo?	¿Por qué queremos seguir haciéndolo?	¿Qué acciones o compromisos nos ayudarían a seguir haciéndolo?
Preparar de forma completa el material previo a las clases	Permite que el proceso de aprendizaje de cada integrante sea efectivo y pueda así cada uno contribuir de manera completa y eficaz al proyecto	Recordar a los demás las actividades previas a clase a desarrollar por medio de los canales de comunicación más usados por el grupo
Comunicación entre compañeros efectiva cuando hay un problema.	La habilidad blanda más importante a la hora del trabajo en equipo es la comunicación asertiva, es decir, si se escucha los problemas del equipo se puede encontrar una solución.	Ser consciente de los problemas que pueden surgir y no dudar en comunicarlo, puesto que es un trabajo en equipo y no individual.
Realizar preguntas al profesor cuando se presentan dudas	Permite desarrollar de manera más efectiva y acertada el proyecto al tener referentes oficiales sobre lo que se puede arreglar o mejorar	Llegar con preguntas listas a las sesiones de clase, anotar las respuestas o la retroalimentación recibida, y compartir dicha información con el resto del grupo cuando aplique

¿Qué debemos hacer más?	¿Por qué debemos hacer más de esto?	¿Qué acciones o compromisos nos ayudarían a hacer más de esto?
Llevar prácticas de código correctas y ordenadas	Las buenas prácticas de programación facilitan la colaboración dentro del grupo, correcciones de errores, etc.	Realizar las actividades con suficiente tiempo de antelación para asegurar seguir buenas prácticas, establecer estándares mínimos a seguir por el grupo
Buscar soluciones a problemas de manera grupal	Cada integrante tiene ideas y habilidades valiosas que pueden contribuir de gran manera en la resolución de problemas que se presenten. Hace que el desarrollo del proyecto sea más efectivo, rápido y fácil	Mejorar la comunicación en el grupo, comprometerse a exponer inquietudes en el grupo, intentar aportar a una solución en cuanto sea posible (no ignorar el contenido del chat grupal)
Tomar las métricas de éxito por medio de tiempos de entrega y calidad de trabajo.	Los tiempos de entrega es directamente proporcional con la calidad que genera los mismos, debido a que tiempos justos son propensos a menor posibilidad de verificación de errores.	Usar métodos de entrega como lo puede ser un cronograma de actividades que permita el correcto desempeño en la entrega.

¿Qué debemos empezar hacer?	¿Por qué debemos empezar hacer esto?	¿Qué acciones o compromisos nos ayudarían a empezar a hacer esto?
Poner las fechas internas acordadas para las tareas en los pendientes de Projects en GitHub	Esto nos aportaría como equipo una noción del tiempo y calidad del trabajo realizado para llevar un mejor orden y control de este.	Realizar reuniones periódicas, estar al tanto de las tareas pendientes, comunicar el avance individual
Corregir el código que cada uno suba a partir de las recomendaciones que aparezcan en SonarQube.	Al corregir estos problemas, se reducen los errores y se mejora la legibilidad y mantenibilidad del código, lo que aumenta la eficiencia y reduce el	Revisar constantemente SonarQube, realizar un control de calidad del trabajo realizado, dedicar tiempo adicional después de cada commit para corregir recomendaciones

	riesgo de futuros errores y fallos en el software.	
Comentar los códigos para el entendimiento de estos	Permite que los demás integrantes del equipo comprendan mejor qué hace cada parte del código, lo que facilita la colaboración y reduce el tiempo necesario para entender y modificar el código.	Comentar todo código nuevo que se escriba, revisar y entender el código escrito, leer el código documentado de los demás integrantes, establecer un nuevo estándar de calidad que incluya comentarios

Responsable

El equipo

Entregable

Edite la sección correspondiente de la wiki con el contenido transcrito y las capturas de pantalla del mural.