

## ***SPRINT RETROSPECTIVE***

### ❖ Elementos Positivos

=====

#### **1. Funcionalidad del producto correcta en el plazo estimado**

##### *-Descripción:*

El equipo ha logrado producir una primera versión de la aplicación con una funcionalidad que satisface los requisitos del Product Owner a falta de realizar pequeños cambios que serán introducidos como ticket de cambios.

##### *-Plan de Acción:*

- Realización de numerosas pruebas cada vez que implementamos una nueva funcionalidad y la buena comunicación del equipo.

#### **2. Buena comunicación del equipo**

##### *-Descripción:*

En todo momento hemos sido conscientes de las tareas que estaba haciendo cada uno de los compañeros y de los problemas que se presentaban intentando ayudar a los miembros que lo necesitaban.

##### *-Plan de Acción:*

- Realización de numerosas pruebas cada vez que implementamos una nueva funcionalidad.
- Comunicación diaria a través de un grupo de WhatsApp .
- Reuniones para solucionar problemas a través de Discord.
- Documento compartido con aspectos a tener en cuenta en las reuniones con el Product Owner.
- Las notas tomadas durante las reuniones con el Product Owner son analizadas por todo el equipo de trabajo.

### **Elementos Negativos**

=====

#### **1. Planificación de tareas**

##### *-Descripción:*

La planificación de las tareas no ha sido correcta, ya que ha habido momentos en los que miembros del equipo estaban sin trabajar esperando a que otros finalizaran sus tareas creando un cuello de botella y ha habido momentos en los que el equipo realizaba tareas de investigación sin conseguir cambios en la aplicación y no podían ser reflejados en el Scrum.

##### *-Plan de Acción:*

- Dividir la implementación del código en varias tareas para poder dividirla entre distintos miembros del grupo.
- Crear nueva tarea de investigación en la que se imputarán los miembros del equipo las horas que dediquen a adquirir los conocimientos para desarrollar la funcionalidad requerida y además que sirva de tarea para solventar los posibles problemas que se encuentren en el código.
- Diseño en común previo de los métodos que se creen que se van a implementar de manera que se pueda comenzar una versión inicial del plan de pruebas sin la implementación completa.

## 2. Implementaciones improvisadas

### *-Descripción:*

Ha habido alguna implementación o decisión acerca de la aplicación que considerábamos interesante implementar, pero no era requerida por el Product Owner y por tanto no debía de ser implementada.

### *-Plan de Acción:*

- Ceñirse a los requisitos del Product Owner para evitar la implementación de características innecesarias.

## 3. Realización de Daily Scrum Meeting

### *-Descripción:*

La reunión que se debe realizar todos los días salvo el primer y último día del Sprint únicamente se ha realizado un día. Realizarlo en los últimos días, nos ha llevado a la comprensión de que, en efecto, esa reunión es necesaria para el buen desarrollo del sprint.

### *-Plan de Acción:*

- Realizar diaria y correctamente el Daily Scrum Meeting.

## 4. Tarea subestimada

### *-Descripción:*

Inicialmente, subestimamos la complejidad de la tarea de ordenar por ubicación en nuestro proyecto. A medida que avanzamos en la implementación del código, nos dimos cuenta de que la parte que implicaba obtener la ubicación continua del cliente requería más tiempo y esfuerzo de lo que habíamos anticipado, principalmente debido a la introducción de un elemento novedoso.

### *-Plan de Acción:*

- Si una tarea no está debidamente preparada y definida, aumentaremos la estimación de esfuerzo para que el Product Owner no pueda seleccionarla hasta que esté lista para su desarrollo.
- Antes de comprometernos con una tarea, realizaremos una tarea de investigación previa para comprender completamente los desafíos y requerimientos