**Retrospectiva del Proyecto**

**“Un Kine Amigo ”**

***Fecha:***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Datos del documento 3](#_heading=h.1fob9te)

[Descripción del proyecto. 4](#_heading=h.tyjcwt)

[Descripción de las retrospectivas de los Sprint. 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[Puntos de mejoras. 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[Lecciones aprendidas. 4](#_heading=h.4d34og8)

**Datos del documento**

Histórico de Revisiones

| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Información del Proyecto

| Organización | Asignatura Capstone / Institución Educativa (Implícito |
| --- | --- |
| Sección | 002D |
| Proyecto (Nombre) | UN KINE AMIGO |
| Fecha de Inicio | 13-08-2025 |
| Fecha de Término | 08-12-2025 |
| Patrocinador principal | Proyecto de Título |
| Docente | Jorge Alberto Castro Silvestre |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **21.065.849-1** | **Adonis Núñez** | [**ado.nunez@duocuc.cl**](mailto:ado.nunez@duocuc.cl) |
|  | **Italo carvajal** | [**it.carvajal@duocuc.cl**](mailto:it.carvajal@duocuc.cl) |
| **21.220.215-0** | **Jose Vergara** | [**ji.vergara@duocuc.cl**](mailto:ji.vergara@duocuc.cl) |
| **19.881.936-0** | **Juan Medina** | [**jua.medinap@duocuc.cl**](mailto:jua.medinap@duocuc.cl) |

**Descripción del proyecto.**

Indique de qué trata el proyecto y el contexto de aplicación

| Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una aplicación móvil que se centre en el monitoreo de sesiones de kinesiología, ya sea con el apoyo de un profesional o de forma independiente, utilizando información confiable proporcionada por expertos en salud.  La plataforma ofrecerá varias funcionalidades, entre las que se incluyen:  - Planificación de sesiones de kinesiología.  - Ejercicios rápidos (como estiramientos o pausas para descansar).  - Seguimiento del progreso en los planes de rehabilitación.  - Búsqueda de profesionales de la salud.  - Un espacio para que los kinesiólogos ofrezcan sus servicios directamente.  El diseño de la aplicación tomará en cuenta aspectos de funcionalidad, usabilidad y confiabilidad, asegurando que sea una herramienta efectiva, accesible y fácil de usar para todos los tipos de usuarios.  La importancia de este proyecto radica en su capacidad para abordar un problema de salud global a través de una solución tecnológica que sea accesible y escalable. A diferencia de una simple aplicación de ejercicios, esta propuesta presenta una plataforma integral que conecta a pacientes y profesionales, democratizando el acceso a la atención médica y fomentando la prevención y recuperación física de manera guiada. |
| --- |

**Descripción de las retrospectivas de los Sprint.**

Indique los principales problemas detectados en los sprint y la solución adoptada

| Durante el desarrollo del proyecto, nos encontramos con varios obstáculos. Entre los más destacados estaban la falta de comunicación, la ausencia de un objetivo claro, el bajo compromiso de algunos integrantes y el escaso interés general en las primeras etapas.  Al principio, la idea era crear una página similar a “SoloTodo”, pero enfocada en videojuegos. Sin embargo, esta propuesta se desechó debido a la falta de participación de algunos miembros. Luego, decidimos desarrollar un modelo predictivo para problemas cardiovasculares, pero también tuvimos que abandonarlo por la falta de apoyo técnico especializado y la escasez de profesionales en el área médica.  Finalmente, después de reestructurar el equipo y definir nuevos roles, optamos por desarrollar el proyecto actual, que se centra en kinesiología y salud física. Este enfoque se ajusta mejor a las capacidades del grupo y a los recursos que tenemos disponibles.  Para evitar problemas en el futuro, acordamos implementar una política interna de compromiso: cualquier miembro que falte a más de dos reuniones o no cumpla con las tareas asignadas sin justificación será evaluado para su posible salida del equipo. Esta medida busca fomentar la responsabilidad, mejorar la comunicación y asegurar la continuidad del proyecto. |
| --- |

**Puntos de mejoras.**

Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto

| Para mejorar la comunicación interna del equipo, es fundamental utilizar herramientas colaborativas como Trello, Slack o Notion. Estas plataformas nos ayudarán a documentar nuestros avances y responsabilidades de manera efectiva. Es crucial definir roles y objetivos claros desde el principio para evitar confusiones en la distribución de tareas. Además, sería ideal implementar reuniones de seguimiento más cortas y frecuentes, lo que nos permitirá identificar bloqueos a tiempo. También debemos gestionar mejor nuestros tiempos y sprints, priorizando las tareas críticas y evitando la sobrecarga de trabajo. Por último, es importante registrar formalmente las decisiones que tomamos, asegurando que todo el equipo esté alineado y que tengamos un historial de los cambios realizados. |
| --- |

**Lecciones aprendidas.**

Indique las lecciones aprendidas y/o buenas/malas práctica que aporten como experiencia a otros proyectos.

| A lo largo del desarrollo del proyecto, se aprendieron varias lecciones valiosas:  La comunicación constante y transparente es clave para que el trabajo en equipo sea exitoso.  Es crucial establecer un objetivo claro y alcanzable antes de iniciar el desarrollo.  La planificación y priorización de tareas a través de Scrum facilita la organización y el logro de metas parciales.  La capacidad del equipo para adaptarse a los cambios convirtió una situación problemática en una oportunidad de mejora.  Contar con un liderazgo activo y participativo es fundamental para mantener la motivación y el compromiso de todos los integrantes. |
| --- |