

# Potenciar el Desarrollo Web Full Stack

*"Sin importar lo que sea descubierto, entendemos y creemos que todos hicieron lo mejor que pudieron, dado lo que sabían en ese momento, sus habilidades, los recursos disponibles y la situación en la que se encontraban."*

Norman Kerth - Experto en retrospectivas Scrum

## Fin de un Sprint



¡Felicitaciones por haber llegado al final del segundo Sprint! Te encontraste con diversos desafíos y aprendiste a capturar cada comportamiento que sucede en tu sitio web, a definir acciones y comunicarte con servicios externos. Aprendiste a seleccionar elementos y grupos de elementos. También aprendiste los fundamentos de la programación y el uso de JavaScript mediante la obtención de datos de la API de Giphy.com, trabajando con asincronismo y aprovechando herramientas nativas del explorador, como la obtención de imágenes a través de la webcam.

En el próximo encuentro continuaremos con la Demo y las presentaciones pendientes. ¡Recuerda la importancia de dar [feedback](#) a tus compañeros/as!

Además llevaremos adelante la ceremonia llamada **"Retro"** (por [retrospectiva](#)) que sucede al final de todo ciclo de desarrollo ágil. ¿La recuerdas? ¡Será muy similar a la que hicimos al cierre del último Sprint!



Aquí un breve resumen:

- La retro es un [ejercicio de comunicación](#) que tiene el objetivo de recapitular un proceso para mejorar el trabajo en equipo hacia adelante.
- Es considerada como una buena práctica extendida en el proceso de trabajo del ecosistema digital.
- Es un momento de introspección y nos hacemos las siguientes preguntas:
  - ¿Qué hicimos bien?
  - ¿Qué hicimos mal?
  - ¿Qué nos gustaría mantener?
  - ¿Qué podemos hacer mejor en el futuro?
- Existen [distintas dinámicas](#) para llevarlas a cabo. Una de ellas, "Keep, Fix, Change", es la que usamos en la última Retro.
- Existen 5 claves para una buena retro:
  - **Preparar el escenario:** está a cargo de quien lleve la dinámica, se determina el tiempo de duración y el objetivo de la retrospectiva.
  - **Recolectar datos:** cada uno presenta las historias y hechos que les parecen relevantes.
  - **Reflexionar:** en esta etapa respondemos las preguntas, sobre qué se puede mejorar.
  - **Decidir qué hacer:** es un punto clave para pensar a futuro planes de acción de mejora.
  - **Cerrar la retrospectiva:** se concluye la retrospectiva con los próximos pasos y definición acerca de cómo el equipo hará seguimiento de los compromisos que asumieron. Se agradece por el trabajo realizado. Se da lugar a propuestas de mejora de la dinámica misma de retrospectiva para la próxima.



## Cómo será la retro a la que asistirás

La dinámica de la próxima retro es algo inusual. Vamos a estar compartiendo historias de fracaso. Sí, escuchaste bien, ¡fracasos!

Vivimos en una cultura donde las historias del éxito abundan. Antes de los 32 años, [Mark Zuckerberg](#) lanzó su propia empresa y se convirtió en una de las personas más ricas del mundo. [Elon Musk](#) es co-fundador de *Tesla Motors*, *PayPal*, *SpaceX*, *Hyperloop*, *SolarCity*, *The Boring Company*, *Neuralink*, y *OpenAI*. [J.K. Rowling](#), autora de la saga de Harry Potter, es la novelista mejor paga del mundo.

¿Qué tienen en común estas personas? Es difícil generalizar, pero seguro fue una combinación de mucho esfuerzo, suerte y [serendipia](#).

Seguro (¡segurísimo!) que estas personas célebres fracasaron muchas veces para llegar a donde están hoy. J.K. Rowling, por ejemplo, cuenta que fue rechazada varias veces por editoriales:

*“Es imposible vivir sin fracasar en algo, a menos que usted viva tan cautelosamente que más bien haya vivido en piloto automático.”*

Entonces, ¿por qué nos cuesta a los/as mortales admitir nuestro fracaso? No siempre el fracaso es culpa de la idea o de la persona que la tuvo: muchas veces otros factores como los recursos materiales y humanos disponibles, y el momento en que fue ejecutada la idea determinan el éxito o no de la misma.

Aún así, muchas veces jugamos el [blame game](#) y tratamos de encontrar un responsable. Nos culpamos a nosotros mismos y dejamos de crear proyectos creativos por miedo a volver a fallar. Y otras tantas veces, nos lo hacen saber así las organizaciones en donde trabajamos, un/a jefe, o un/a compañero/a de trabajo.

En el 2012, un grupo de cinco amigos se encontraron en un bar con la consigna de compartir un gran fracaso que hubiera marcado sus vidas. Fue una experiencia tan liberadora y enriquecedora que armaron un movimiento cultural global llamado [F\\*ckup Nights!](#), cuyo objetivo es que las personas se paren frente a una audiencia desconocida y cuenten su historia de fracaso profesional.

Esta experiencia —y tantas otras— forman parte de la [cultura fail](#), una metodología que busca recuperar el aprendizaje de las experiencias de fracaso. En vez de quedarse únicamente con el fracaso o únicamente con el aprendizaje



—sin identificar dónde estuvo el error— buscan una propuesta superadora: pensar que el fracaso no es fatal ni definitivo, sino una oportunidad de hacer las cosas de manera diferente la próxima vez.

¿De qué nos sirve fracasar, entonces? En cualquier proyecto hay puntos críticos que se pueden predecir y otros que surgen como imprevistos una vez que nuestros proyectos son testeados. Aprender del fracaso permite **convertir a los imprevistos en puntos críticos predecibles para el próximo intento**.

En el ecosistema digital, una organización ágil es considerada una empresa que fracasa rápido y barato para aprender de forma más rápida y barata y así evitar fracasos grandes y costosos. El [aprendizaje ágil](#) es el que identifica el fracaso e incorpora el aprendizaje rápidamente.


En otras palabras, el fracaso es el principio de cualquier aprendizaje.


¿Recuerdas la bitácora anterior de *Storytelling* para la Demo? Identificar los fracasos y sus aprendizajes permite contar una historia completa sobre el proceso de creación. Si no contamos la historia completa es muy probable que, tanto nosotros como nuestra organización, sigamos cometiendo los mismos errores.

El objetivo de la siguiente retro será identificar como grupo cuáles son nuestros errores y cómo podemos ponerlos sobre la mesa para aprender de ellos, y evitar que nos vuelvan a ocurrir. ¡Asegúrate de leer el Challenge y completarlo!

## ¡Prepárate para el próximo encuentro!


### Profundiza

 Te dejamos videos de una experiencia llamada **Otra Oportunidad Para Superarse (OOPS)** para que te inspires en los fracasos y aprendizajes de otras personas :)

 [Kevin Goldsmith](#), CTO de Onfido, ex-Vicepresidente de ingeniería en Spotify, Adobe y Microsoft, habla de los beneficios de fracasar rápido y de forma inteligente.



### Challenge

 Identifica **un** fracaso en tu proceso de aprendizaje, ya sea en los encuentros grupales o en el trabajo realizado en tu proyecto, y prepárate para contarlo de manera atrapante durante la retro (te sugerimos inspirarte en las charlas TED que te compartimos). Algunas preguntas que pueden guiarte:

- ¿Qué dinámicas grupales fracasaron? ¿Por qué?
- ¿Tenías una idea brillante que no pudiste materializar?
- ¿Tuviste una idea que no cumplió con tus expectativas?
- ¿Aprendiste algo pero no identificaste dónde estuvo el error?

