

Post-Portem – Proyecto *BeerSp*

Título del documento: *Post-Portem*

Proyecto: *BeerSp*

Equipo:

- Laura Gilgado – Líder
- Jonás – Desarrollo
- Lucía Martín – Calidad
- Valeria – G. Configuración
- Laura Hernández – Proyecto

Fecha: 14/12/2025

Índice

Índice	1
Resumen Ejecutivo / Introducción	2
Aspectos fundamentales de esta entrega	2
Trabajo de Gestión de Proyecto	2
Relación con el resto de entregables	2
Estructura de la entrega	2
1. Dificultades Encontradas	3
1.1 Dificultades en TAREAS	3
1.2 Dificultades en PRODUCTOS	3
1.3 Dificultades en el EQUIPO	4
2. Puntos Fuertes	4
3. Puntos Débiles	5
3. Retrospectiva Starfish	6

Resumen Ejecutivo / Introducción

Componentes del equipo y roles

Líder: Laura Gilgado

Soporte: Valeria Berenice

Líder de Desarrollo: Jonás Rodríguez

Gestión del ciclo de vida del proyecto: Laura Hernández

Calidad: Lucía Martín

Aspectos fundamentales de esta entrega

Esta entrega corresponde al **análisis del trabajo del segundo ciclo del proyecto *BeerSp***, una aplicación social enfocada en fomentar el turismo cervecero mediante la recomendación y valoración de cervezas y locales.

El documento tiene como propósito **evaluar la ejecución real del ciclo**, recogiendo los principales aciertos, dificultades y aprendizajes del equipo.

Trabajo de Gestión de Proyecto

El responsable principal de su redacción ha sido el **rol de planificación y gestión**, encargado del seguimiento del cronograma, la documentación de avances y la evaluación del cumplimiento del CV del proyecto, apoyado por el resto de integrantes del equipo.

Relación con el resto de entregables

Aunque no se refiere directamente a otros entregables, **su contenido se apoya en la información recogida durante la planificación, la gestión y el desarrollo del ciclo**, ya que sirve como análisis transversal de lo acontecido.

Estructura de la entrega

El estándar de documentación se encuentra en la **carpeta "Post-Mortem"**.

1. Dificultades Encontradas

1.1 Dificultades en TAREAS

Durante el Ciclo 2, las tareas asociadas a las fases de **revisión, planificación y actualización de productos** resultaron más complejas que en el Ciclo 1. La necesidad de **revisar, corregir y mejorar entregables ya existentes**, en lugar de crearlos desde cero, incrementó el esfuerzo cognitivo y el tiempo necesario para cada actividad.

El **sprint más corto** redujo el margen de maniobra para reorganizar tareas, generando una sensación constante de urgencia. Además, muchas tareas dependían directamente de correcciones previas, lo que provocó bloqueos y obligó a rehacer trabajo ya avanzado.

En comparación con el Ciclo 1, la productividad fue menor debido a:

- Mayor complejidad conceptual de las tareas.
- Mayor número de dependencias entre actividades.
- Necesidad de compaginar este proyecto con otras asignaturas con una alta carga de trabajo.

1.2 Dificultades en PRODUCTOS

Los productos más difíciles de gestionar fueron aquellos que requerían **actualizaciones profundas**: estimación y planificación, gestión de configuración, etc. En muchos casos, no se trataba solo de corregir simples errores, sino de **corregir errores en cadena en varios de los documentos** tras recibir feedback.

La falta inicial de control sobre qué productos dependían de correcciones anteriores provocó:

- Retrasos en el cierre de documentos.
- Iteraciones adicionales no planificadas.
- Sensación de no “terminar nunca” ciertos entregables.

En el Ciclo 1 los productos eran más lineales; en el Ciclo 2 fueron más **iterativos y dependientes**, lo que aumentó la carga global.

1.3 Dificultades en el EQUIPO

- El equipo afrontó el Ciclo 2 con un **nivel de estrés significativamente mayor** debido a la acumulación de trabajo de otras asignaturas y a la presión por corregir entregables ya evaluados con respecto a la libertad y tranquilidad del Ciclo 1.
- Aunque la actitud fue siempre colaborativa como en el anterior sprint, el cansancio y la carga académica redujeron la capacidad de mantener un ritmo constante. En algunos momentos, ciertos miembros asumieron grandes bloques de revisión, generando picos de esfuerzo difíciles de equilibrar.
- Además, la dependencia de las reuniones para resolver decisiones urgentes provocó pequeños cuellos de botella cuando no era posible reunirse de inmediato, haciendo que las cosas se retrasaran y tardásemos más en poder cerrarlas.

2. Puntos Fuertes

Fase de Lanzamiento y Gestión

- En el Ciclo 2 el equipo mostró una **mayor madurez organizativa**.
- Existió una actitud constante de apoyo mutuo y redistribución voluntaria del trabajo.

Fase de Requisitos, Estrategia y Planificación

- Mayor participación colectiva en la toma de decisiones.
- Más preguntas en reuniones y resolución inmediata de dudas.
- Mayor seguridad en lo que se estaba haciendo gracias a la experiencia del Ciclo 1.

Fase de Diseño, Implementación y Pruebas

- Trabajo claramente **multidisciplinar**, sin compartimentos rígidos por rol.
- Mayor cohesión del equipo y confianza entre los miembros.
- Capacidad de avanzar incluso bajo presión y con plazos ajustados.

En comparación con el Ciclo 1, en el Ciclo 2 el equipo fue **más cohesionado, más participativo y más consciente del proceso**, aunque con menor margen temporal.

3. Puntos Débiles

Fase de Planificación

- La planificación fue menos efectiva que en el Ciclo 1 debido al menor tiempo disponible y a la incertidumbre asociada a las correcciones.
- Dificultad para estimar correctamente el esfuerzo real de revisión.

Fase de Producción de Productos

- Menor productividad global.
- Mayor desgaste al tener que rehacer y revisar documentos complejos.
- Dependencia de correcciones externas (feedback de clase).

Fase de Seguimiento

- Menor visibilidad global del estado real de algunos productos.
- Reparto de carga no siempre equilibrado, especialmente en tareas de revisión intensiva.

En resumen, aunque el Ciclo 2 fue **menos productivo que el Ciclo 1**, esto se debió principalmente a:

- Mayor complejidad de las tareas.
- Mayor presión académica externa.
- Menor duración del sprint.
No a una falta de implicación o coordinación del equipo.

3. Retrospectiva Starfish



Figure 1. Retrospectiva *Starfish*