



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Metodologías de Desarrollo Ágil

Práctica 4 - Retrospectiva iteración 3

Grupo 2.1

Francisco Domínguez Lorente

Marina Hernández Bautista

Miguel Muñoz Molina

Miguel Ángel Posadas Arráez

Román Larrosa Lewandowska

Diciembre 2020

1. Especificación de Roles

Para realizar esta reunión debemos tener en cuenta los siguientes roles:

- Román Larrosa Lewandowska (moderador/**Product Owner**)
- Miguel Muñoz Moline (gestor de calidad/**Scrum Master**)
- Francisco Domínguez Lorente, Marina Hernández Bautista y Miguel Ángel Posadas Arráez (**Equipo de Desarrollo**)

Derivados de la reunión anterior (Sprint Review), y teniendo en cuenta que el Product Owner no es un rol obligatorio en la reunión pero que sí va a asistir.

2. Normas de la reunión

El equipo se reúne para revisar el pasado y poder así organizar la forma de trabajar más efectiva en el futuro.

3. Revisión individual

Puntos positivos

Los miembros del equipo comentan que el ambiente de trabajo es perfecto, y eso les permite ser mucho más eficientes.

El Product Owner expresa que siente una comunicación muy transparente que le permite saber en qué punto se encuentra el proyecto.

El Scrum Master se muestra satisfecho con las prácticas de Scrum, y alienta a los miembros del equipo a hacer más uso de ellas, sobre todo a las que requieren comunicación entre los miembros del equipo.

Puntos a mejorar

Uno de los miembros expresa que el trabajo se ha realizado de forma individual gran parte del tiempo, perdiendo esa interacción con sus compañeros.

Acciones a realizar para mejorar

Buscar el desarrollo conjunto del proyecto, de cara a contar con distintos puntos de vista, y poder solicitar ayuda cuando sea necesario.

4. Revisión de las relaciones entre los miembros del equipo

Puntos positivos

Relación cordial y amistosa entre todos los miembros del equipo.

Los miembros del equipo están dispuestos a ayudar a sus compañeros si estos lo requieren en cualquier momento.

Al haber ido adquiriendo experiencia a lo largo del proyecto, no han surgido tantos problemas y el ambiente es mucho más relajado y sin tanto estrés.

Puntos a mejorar

Se ha encontrado cierta falta de trabajo en equipo a la hora del desarrollo del producto, dando lugar a un espacio de trabajo más individual.

Acciones a realizar para mejorar

Buscar puntos en común entre las distintas tareas de cada miembro del equipo, y comentar sobre problemas que puedan surgir e ideas que tengan sobre cierta funcionalidad. De esa forma podremos contar con más de un punto de vista, mejorando las posibilidades de hacer un software de calidad.

5. Procesos seguidos

Puntos positivos

Mucha agilidad en el reparto de tareas

Reuniones correctas, de corta duración y que no derivan en temas secundarios.

Aunque se han detectado algunos problemas, la metodología de trabajo ha sido realmente buena

Puntos a mejorar

Se ha encontrado cierta falta de trabajo en equipo a la hora del desarrollo del producto, dando lugar a un espacio de trabajo más individual.

Acciones a realizar para mejorar

Se buscaría hacer más uso de plataformas que unifiquen el código y permitan saber qué está haciendo cualquier miembro del equipo. De esta forma cualquier persona puede ver el código general, pudiendo ver problemas en otra parte del código que la encargada de este fragmento no haya visto.

6. Herramientas utilizadas

Puntos positivos

El uso de las herramientas de comunicación y programación que hemos usado en este Sprint (Trello, Justinmind, Meet...) nos han aportado una experiencia muy positiva.

Puntos a mejorar

Aunque se ha hecho un uso correcto, se alienta a hacer un uso más constante de herramientas como pueden ser Github o Google Drive.

Acciones a realizar para mejorar

Se alienta a hacer uso diario de estas herramientas, de cara a mejorar el proyecto.