

# SIMULACIÓN DE UNA REUNIÓN DE RETROSPECTIVA

## ¿Qué es la Retrospectiva Ágil?

Se trata de la última reunión que se realiza al final de cada sprint, es decir, el momento de cierre del sprint que está terminado. Es un momento de análisis y reflexión del pasado, pero también es un encuentro del cual tienen que salir decisiones y acciones para el futuro. Es el nexo de unión entre el sprint que finaliza y el que está a punto de empezar.

El objetivo de una retrospectiva es mejorar: mejorar la productividad, mejorar los conocimientos y habilidades del equipo, mejorar la calidad del producto... en última instancia, **el objetivo de una retrospectiva es mejorar la calidad de vida de quienes participan.**

## Etapas de la Retrospectiva

Las retrospectivas se pueden estructurar con las siguientes partes:

1. **Preparar el escenario:** lograr que las personas se focalicen en los objetivos de la reunión, en el tiempo estipulado y con una dinámica productiva.
2. **Recabar datos:** lograr una visión común de la situación a analizar, tanto con datos objetivos como subjetivos. Es la base común de hechos, eventos y sentimientos que permitirá tener una comunicación efectiva durante el resto de la reunión.
3. **Generar entendimiento profundo:** entender el porqué, tanto lo que anduvo mal como lo que anduvo bien. Ir más allá de la primera apariencia, para encontrar las causas profundas que hay que sostener y mejorar o cambiar
4. **Decidir qué hacer:** teniendo una lista de posibles experimentos que el equipo puede realizar para mejorar, es el momento de elegir, ya que no todo se puede hacer para el siguiente sprint.
5. **Cierre:** finalizar claramente la retrospectiva, con una nota positiva y ganas de realizar los experimentos que se encontraron.

## Contexto de la reunión – Proyecto de desarrollo de Software (T.I.W.)

El objetivo de la práctica de los chicos es el de realizar una web similar a Ticketmaster desarrollado con el lenguaje de programación Java. Para ello se ha estructurado el proyecto en 3 fases o sprint siguiendo la metodología Scrum:

- **Fase 1:** Front-End de la aplicación (Interfaz web + Diseño de la BBDD + Servlets)
- **Fase 2:** Back-End de la aplicación
  - **Comenzamos la iteración el día 1/11/2017**
  - Integración de la Base de Datos utilizando JDBC y JPA
  - JMS para el intercambio de mensajes usuario-administrador
  - **DÍA DE ENTREGA: 11/12/2017.** La reunión se sitúa en el día 15 de Diciembre una vez entregado el proyecto.
- **Fase 3:** Entrega final del proyecto.

# SIMULACIÓN DE UNA REUNIÓN DE RETROSPECTIVA

## 1 ESVP

*Tiempo Estimado: 10-15 minutos*

**Objetivo:** Fomentar la introspección para que los asistentes se concentren en los objetivos de la retrospectiva.

**Descripción:** Cada participante, anónimamente, anota en pequeños pedazos de papel la letra que corresponde a su actitud hacia la retrospectiva, como:

- **Explorador:** deseoso de descubrir nuevas ideas y aprender de la experiencia
- **Shopper:** mirar lo que aparece y si algo le gusta, se lo lleva para usar.
- **Vacacionista:** no está interesado en la retrospectiva, pero contento de descansar y tomar café un rato.
- **Prisionero:** fue obligado a participar, le gustaría estar haciendo otra cosa

El moderador lee los votos y uno de los participante suma, por ej. anotando en el pizarrón. Cuando se termina, se rompen los papeles. Preguntar: “¿Qué nos dicen estos datos?”

## 2 TRIPLE NICKELS (6x3x5)

*Tiempo Estimado: 30-60 minutos*

**Objetivo:** Generar muchas ideas para acciones o recomendaciones. Descubrir temas relevantes en la historia del proyecto.

**Descripción:** Cada persona tiene una hoja, y en 3-5 min escribe 3 ideas, luego le pasa la hoja a la persona a su derecha, que lee las ideas anteriores y escribe tres más (relacionadas o no). Se repite hasta que el papel llega al originador.

Genera gran cantidad de ideas (90), por lo que es muy importante tener un mecanismo de filtrado eficiente, alternativas: voto romano, identificar temas, o que cada participante extraiga 3-5 ideas que le parecieron interesantes (de su memoria o de la hoja con la que se quedó). Como se generan tantas ideas, en caso de ser más de 6 personas, se pueden armar grupos que filtran antes de reportar. El nombre viene de: número personas x ideas x cambios de mano.

Otra opción es que la hoja tenga pegados tantos post-it como ideas hay que generar, en bloque. Escribimos y movemos el post-it a otro bloque. Cuando recibimos la hoja, podemos leer el bloque con ideas, aunque naturalmente hay una tendencia a leer las últimas que se agregaron. Los post-it ayudan luego en el filtrado (idea de Ricardo Colusso).

## SIMULACIÓN DE UNA REUNIÓN DE RETROSPECTIVA

### 3 PRIORIZAR CON PUNTOS

*Tiempo Estimado: 5-20 minutos*

**Objetivo:** Priorizar una lista larga de problemas, ideas, cambios, propuestas, etc.

**Descripción:** Teniendo la lista en el pizarrón, indicar “Tenemos una lista de muy buenas {ideas, problemas, ..}. Lamentablemente no podemos tratar todas, seleccionemos las más importantes o las que tenemos mayor consenso.” Alternativas: puntos auto-adhesivos; o puntos hechos con marcadores; o rayas hechas con marcador que se van acumulando.

Alternativas:

- Número fijo de puntos a repartir según prioridad, i.e. al más importante 4 luego 3, 2 y 1 para 4 ítems.
- Cada persona 1/3 de ítem en la lista. En el caso de 4 ítems, tengo dos puntos a repartir

### 4 PLANIFICACIÓN DE LAS MEJORAS

*T. Estimado: 40-75 minutos*

**Objetivo:** Planificar las mejoras, recomendaciones o experimentos que se realizarán durante la próxima iteración

**Descripción:** se realiza en forma individual o en pares la identificación de las tareas necesarias para realización de las mejoras, en una forma de brainstorming. Luego se reúnen todas las tareas identificadas, se ordenan, filtran, consolidan, completan (se puede usar un mecanismo similar a Identificar Temas). Cuando se tiene la lista de tareas acordada y ordenada, cada miembro del equipo toma alguna de las tareas que se compromete a realizar durante el período (o llevar las tareas a la reunión de planificación de la próxima iteración o release)..

### 5 AYUDÓ, OBSTACULIZÓ, HIPÓTESIS

*T. Estimado: 5-10 minutos*

**Objetivo:** *Feedback* para el moderador en cuanto a sus participación y al proceso de la retrospectiva

**Descripción:** el foco está en la dinámica de la reunión. “Por favor, ayúdenme a mejorar mi tarea como moderador. Escriban en notas adhesivas las cosas que los ayudaron a pensar como grupo y aprender, las que les obstaculizaron y las hipótesis de cosas que se podrían hacer diferentes para mejorar la próxima retrospectiva. Pongan las iniciales. Y me gustaría hablar con Uds. después si necesito aclarar alguna de los comentarios.”