

c [À]

Cómo organizar una Sprint Retrospective

Información importante para el equipo técnico y el Scrum Master

© 2024, CalaixÀgil

Cómo organizar una Sprint Retrospective

Información importante para el equipo técnico y el Scrum Master

Índice de contenidos

- Qué es y para qué sirve la *Sprint Retrospective*
- Acciones para preparar la sesión de *Sprint Retrospective*
- Aspectos importantes durante la sesión de *Sprint Retrospective*
- Resultados del *Sprint Retrospective*
- *Sprint Retrospective* anti-patterns

Cómo organizar una *Sprint Retrospective*

Información importante para el equipo técnico y el Scrum Master

Qué es y para qué sirve la *Sprint Retrospective*

La **Sprint Retrospective** es una reunión donde técnicos y Scrum Master se centran en la propuesta de mejoras sobre el proceso, las comunicaciones, el equipo o las personas. Esta reunión tiene los objetivos siguientes:

1. Resaltar los éxitos
2. Debatir y dialogar sobre el curso del sprint recién finalizado, en la búsqueda de elementos que hayan podido provocar bloqueos, incidentes o retrasos
3. *Hallar acciones de mejora que puedan ayudarnos a mejorar; y tener el compromiso de todos para aplicar algunas de estas mejoras*

Cómo organizar una *Sprint Retrospective*

Información importante para el equipo técnico y el Scrum Master

Qué es y para qué sirve la *Sprint Retrospective*

¿Cuál es su *Timebox*?

Un máximo de 1'5h para *sprints* de 15 días

¿Quién es responsable?

El Scrum Master

¿Quién debe asistir aparte de los responsables?

Los técnicos obligatoriamente
El Product Owner si lo invitan o existen propuestas que puedan impactar sobre su trabajo

Cómo organizar una Sprint Retrospective

Información importante para el equipo técnico y el Scrum Master

Acciones para preparar la sesión de *Sprint Retrospective*

Para que una reunión de Sprint Retrospective tenga lugar de la forma más eficiente posible, hemos de asegurarnos de lo siguiente:

- El Scrum Master convoca la reunión e invita a los técnicos y personas interesadas
- El Scrum Master tiene suficiente información sobre los hechos acaecidos durante el Sprint. La lista de incidentes o bloqueos ocurridos, los elementos de éxito logrados durante el sprint, y los resultados obtenidos en la *Sprint Review*
- Los técnicos y personas interesadas invitadas a la reunión llegan a esta preparados con elementos de debate y mejora, y dispuestos a participar en la reunión

Cómo organizar una Sprint Retrospective

Información importante para el equipo técnico y el Scrum Master

Aspectos importantes durante la sesión de *Sprint Retrospective*

La sesión de Sprint Retrospective puede organizarse con el orden del día siguiente:

Acción	Descripción
1. Celebrar los éxitos	Es muy bueno para el equipo celebrar las cosas que se han hecho bien. Por pequeñas que sean
2. Analizar lo ocurrido durante el sprint	El Scrum Master describe los principales eventos ocurridos durante el Sprint. Indicando los problemas, incidentes o bloqueos ocurridos. También da apuntes sobre la forma en que se han realizado las actividades de Scrum, y como se han usado las herramientas. Por último, también se centra en lo ocurrido durante la <i>Sprint Review</i> y su resultado.
3. Cuidar que el equipo participe y de feedback	El Scrum Master debe velar por la participación constructiva de todo el equipo. Esta participación debe ser asertiva (calmada y respetuosa), objetiva y constructiva
4. Hallar soluciones y aspectos de mejora en equipo	El Scrum Master puede proponer alguna dinámica para hallar soluciones de forma colaborativa, (algunos ejemplos)
5. Analizar el Trabajo futuro (el sprint siguiente) y evaluar como pueden aplicarse algunas mejoras vistas en el punto anterior	Aparte de colaborar para hallar mejoras aplicables, es necesario conocer la situación prevista para el siguiente Sprint. Su objetivo y criticidad pueden ser de valor para tomar una decisión de qué mejoras son importantes
6. Seleccionar las mejoras para aplicarlas durante el siguiente sprint	El equipo selecciona (por ejemplo mediante votación) que mejoras son más interesantes o necesarias para el equipo
7. Aplicar como historias de usuario alguna de estas mejoras para asegurar su aplicación en el siguiente sprint	Por último, es necesario reconocer que, generalmente, las mejoras son trabajo y tiempo del equipo en el siguiente sprint

Cómo organizar una *Sprint Retrospective*

Información importante para el equipo técnico y el Scrum Master

Resultados de la *Sprint Retrospective*

La *Sprint Retrospective* finaliza cumpliendo con las acciones y objetivos siguientes:

1. Se han tratado y debatido en equipo los problemas más relevantes
2. Se ha realizado algún tipo de dinámica que facilite la identificación de mejoras, el diálogo y el consenso de las mismas
3. El Product Backlog queda actualizado con las propuestas de mejora que van a aplicarse en el sprint siguiente

Cómo organizar una Sprint Retrospective

Información importante para el equipo técnico y el Scrum Master

Sprint Retrospective anti-patterns

Los anti patrones más comunes en la retrospectiva:

Review-Retro o Planning-Retro

No hacer la retro. O bien hacerla en el ámbito de otra reunión

No hay tiempo

Se reserva espacio para la retro, pero esta tiende a cancelarse para atender otros temas "más importantes"

Retrospectivas con prisa

No se reserva el tiempo suficiente. No se tratan los objetivos de la reunión asegurando la calidad de esta

Nunca están presentes los stakeholders

Aunque la reunión es para el equipo, a menudo es interesante conocer las propuestas de los stakeholders. O que estos conozcan de primera mano la realidad del equipo

Stakeholders o dirección siempre presente

Al contrario que la anterior, si la dirección o personas interesadas relevantes siempre están presentes en la retro, se pierde espacio para que el equipo pueda tratar problemas domésticos

Todo lo que ocurre en Las Vegas queda en Las Vegas

Todo lo que ocurre en la retro no sale de la retro

Cómo organizar una Sprint Retrospective

Información importante para el equipo técnico y el Scrum Master

Sprint Retrospective anti-patterns

Los anti patrones más comunes en la retrospectiva:

Dominadores

Uno o varios miembros dominan la reunión y coartan la participación de los demás

Victimismo

La retro no sirve para exponer dramatismos sobre la situación del proyecto o del equipo. Hemos de hacer un esfuerzo en encontrar soluciones, y no solo exponer los problemas

Día de la marmota

La retro siempre se desarrolla igual. No se innova

¿Qué mejora?

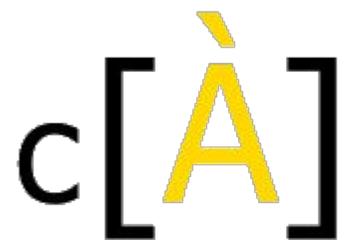
La retro debe servir para evaluar las propuestas de mejora provenientes de retros anteriores

Pasividad

Los miembros del equipo no participan en la dinámica establecida, porque se interpreta como una pérdida de tiempo, o no se cree en las propuestas de mejora

Sin documentación

La retro debe servir para tomar nota de las decisiones y hacer seguimiento en el futuro



© 2024, calaixÀgil.com
Josep Lluís Monte Galiano
ilmoga@gmail.com