| **Instrucciones** |
| --- |

* + **30** **seg** - Ir a la sala de reunión.
  + **2 min** - Leer la ficha y asignar los roles.
  + **3 min** - Comenzar el juego de roles de acuerdo con el escenario y las descripciones de los personajes.
  + **1 min** - Proporcionar retroalimentación al Desarrollador Java Junior.
  + **4 min** - Cambiar de roles, repetir el juego de roles y brindar retroalimentación.
  + **4 min** - Cambiar de roles, repetir el juego de roles y brindar retroalimentación.

| **Revisión de los puntos clave** |
| --- |

* La comunicación en el trabajo siempre debe ser clara y profesional, sin embargo, es necesario adaptar tu estilo de comunicación a cada situación y persona en particular.
* Las mejores prácticas para comunicarse en el trabajo son:
  + Profesionalismo
  + Claridad
  + Cortesía
  + Humildad
* Acepta la retroalimentación de tus jefes, clientes y compañeros como una oportunidad para crecer y mejorar tu trabajo.
* Para aceptar la retroalimentación de manera positiva, recuerda escuchar, preguntar y responder.

| **Juego de Roles** |
| --- |

* **La situación**: Tú y tu equipo han estado trabajando en el desarrollo de una aplicación para un cliente en la industria farmacéutica. Hasta hace algunas semanas, el proyecto iba en tiempo y la entrega estaba programada de manera puntual. Sin embargo, el cliente pidió que se hicieran algunas modificaciones de último momento, por lo que el desarrollo de la aplicación se ha retrasado. El cliente ha expresado que no hay flexibilidad alguna con la fecha de entrega, pues el lanzamiento público de la aplicación ya está programado. En una reunión con el cliente, éste comenta que ha encontrado un error en una porción del código que escribió María, una Desarrolladora Java Junior. **Este juego de roles comienza** cuando el cliente le dice a María que ha encontrado un error.
* **María (Desarrolladora Java Junior)**: Eres una Desarrolladora Java Junior y desde hace tiempo tu equipo y tú han estado trabajando en la creación de una aplicación de gran complejidad. Con los ajustes que pidió el cliente de último momento, tuviste que trabajar bajo presión y no lograste hacer todas las pruebas que hubieras querido antes de entregar el código. Ahora, el cliente te comenta que el código tiene un error, el cual estás segura no hubieras cometido si el cliente no hubiera presionado de esa manera.

Durante el juego de roles, utiliza las mejores prácticas para recibir la retroalimentación del cliente de la mejor manera, aunque la situación te provoque mucha frustración.

* **Cliente:** Representas a una empresa farmacéutica que está por lanzar una nueva aplicación para sus clientes. La fecha del lanzamiento de dicha aplicación es pública y por lo tanto, debe quedar lista en el tiempo establecido en el calendario inicial del proyecto. Al probar el prototipo de la aplicación, identificaste que hay errores graves en el funcionamiento de la porción creada por María, una de las desarrolladoras en el equipo. Estás muy presionado con los tiempos y tu jefe te ha pedido ser agresivo en tu manera de dar retroalimentación y solicitar que el proyecto se cumpla en tiempo y forma.
* **Observador:** Observar si el Desarrollador Java Junior escucha, pregunta y responde adecuadamente a la retroalimentación del cliente, si habla con profesionalismo, claridad, cortesía y humildad, y si demuestra una mentalidad de crecimiento.

| **Puntos de retroalimentación**   * ¿María demostró las mejores prácticas para aceptar la retroalimentación? * ¿Cómo demostró María la habilidad de comunicación a lo largo del juego de roles? * ¿Cómo demostró María una mentalidad de crecimiento? |
| --- |