

매쉬업 백엔드팀

3차 모임

피드백



안녕하세요!

3차 모임은 어떠셨나요?

3차 모임

설문조사 결과를

공개합니다

응답수

5명 / 18명

팀모임 아쉬운 점

초반에 지각이 많아서 기다리는 시간이 아쉬웠다.

토이 프로젝트가 랜덤으로 묶이는 것도 좋았을 것 같다. 당일 시간에 이뤄지는게 아니라
개입톡으로 진행되어 곤란한 사람들이 생겼다.

10분 세미나가 길어지면서 뒷 시간이 많이 부족했었다.

팀모임 **좋았던** 점

10분 세미나의 발표 질이 높았고 유익했다.

토이 프로젝트를 다같이 이야기하고 피드백해주는 시간이 좋았다.

질문사항

없습니다.

건의사항

없습니다.

답변은

다음과 같습니다.

질문 1. 10분 세미나 딜레이

처음 10분 세미나의 시간을 엄격하게 잡기보다는 유연하게 잡았습니다.

그러나 **본 시간에 영향을 끼치는 정도로 지연**되기에 다음과 같은 조치를 취하겠습니다.

1. 스톱워치로 **8분**이 되었을 때 **알림**
2. 스톱워치로 **10분**이 되었을 때 **마무리 해달라고 이야기**하기
3. 질문 시간은 **5분**으로 고정하기 (더 많은 질문은 **나중**으로~)

질문 2. 토이 프로젝트 팀빌딩

처음에는 매쉬업 프로젝트처럼 랜덤으로 배정하는게 어떨까 싶었습니다만, 약 한 달동안 짧게 진행하기도 하고, 원하는 사람끼리 하고 싶다는 의견이 있어 10분 세미나 일정을 정했던 방식처럼 공간을 만들어두고 선착순으로 입력하는 방법으로 정했습니다.

팀빌딩이 어려웠던 근본적인 원인은 불참자가 7명으로 두 팀 가량의 인원이 빠졌기 때문이라 생각합니다.

노션으로 빠르게 공유를 하는 등 조치를 취했어야 했는데, 앞으로 보완하겠습니다!

질문 3. 지각 대기 시간

지각 대기 시간을 시작 시간 이후 **5분 동안**만 하기로 하겠습니다.

10분 세미나 **발표자가 늦는 경우**는 최대한 막는 것을 목표로 하겠습니다.

당일날 메시지 보내기, 늦는다면 시작 전 **통화**로 언제 올 지 파악을 한 다음
일정을 유연하게 조정해보겠습니다!

팀장 회고도

빠질 수 없게요~?

팀장, 부팀장 회고

경훈 : 이제 실력 키울차례가 된거 같네요!! 모두화이팅

**선재 : 토이 프로젝트를 하며 모두 좋은 추억을 쌓을 수 있도록 노력하겠습니다!
다 같이 성장하는 시간이 되었으면 좋겠습니다. ㅎㅎ**

수고 하셨습니다!

다음 모임에 봐요.