

FEEDBACK CLIMBCODE

- Contenido

- Estructura: qué hemos hecho, donde estamos, que vamos a hacer. Temporalmente lineal. (Pablo)
- Análisis de riesgo sin tanto detalle. Más general sin necesidad de ir persona por persona. (Pablo)
- Menos tiempo en pilotaje y más en el summary (?) (Pablo).
- Propuesta de mejora y medida de rendimiento. (Muller) Sist. Recompensa: El miembro que no cumpla con sus puntos de historia se le acumulan la siguiente semana. Si completa sus puntos en menos tiempo del estimado el viernes no paga al tomar algo.
- Acortar fase de pilotaje de programadores, centrarnos en los colegios. (Becario)

- Presentación

- El video no se ve nada. Más grande. (Pablo)
- En la demo, centrarse más en la ejecución del ejercicio, en lo más interesante. **Que se vea.** (Pablo)
- En la demo no se debe rellenar formularios ni escribir, que se muestren las cosas, configuradas desde un principio. Mostrar primero ejercicio creado, después la creación. No perder tiempo en registros (si no aportan)
- Al final de la demo no pueden salir recomendaciones de Youtube.

- Funcionalidad

- Diseño web más enfocado al público estudiantil. Demasiado corporativo.
- Poner bien la página de bienvenida de la web.

- Miscelánea

- Lorem ipsum no puede aparecer más. Lo que se enseñe que esté “bien” al menos aparentemente.

- Críticas positivas

- Ritmo de la presentación (Pablo).
- Inicio efectivo bastante bueno (Muller).

FEEDBACK GRUPOS

- Contenido

- [WEB] Mantener perfil logado en el navbar
- [WEB] Navbar fijo?
- Medir el rendimiento del equipo, las tareas no tienen porqué medirse igual ya que cada una requiere un tiempo y un esfuerzo diferente.
- Hay que decir cómo vamos a medir las soluciones de los problemas. ¿Tiene sentido que intentemos aplicar dos soluciones a la vez al mismo problema? Si una es especialmente buena y una especialmente mala, hay que aplicar la buena y no dos a la vez con la misma métrica, esto se ve aplicando una y viendo la métrica, aplicar varias podría anularlas. **Mostrar métrica, resultado.** Se tiene que medir el resultado.
- Mostrar quién es esta logado en todo momento
- Rendimiento de los integrantes, sistema de recompensas para los miembros del equipo en función de su rendimiento.
- **Impacto de cada problema**
- Si vuestro público es en español no hace falta de momento traducir a ingles.
- Los roles tienen que estar bien definidos.
- Rendimientos comparados.
- Las desviaciones no vienen claro de dónde vienen.
- **Estimaciones de tareas y horas conjuntas.**
- Mejor presentar algo aunque sea pequeño y centrarse en el caso estrella .(Feedback positivo por parte de Pablo a Drafter al mostrar que han reducido el alcance)
- **Desarrollar y decir que ya estamos en pleno pilotaje para la siguiente presentación.**
- No se ha dicho cómo va a ser esa mejora.
- Decir que desviaciones por persona hay.
- Medidas concretas de manera objetiva si realmente la desviación se está mejor o no en los distintos sprint,es decir, **si ha habido una mejora del sprint anterior a este.**
- **Comparar las dedicaciones o rendimiento del equipo en pocas diapositivas que se vea todo.**
- Pablo dice que se puede mostrar el rendimiento del equipo en una transparencia.
- Cada semana hay que hablar de todo el Sprint.
- **Al estar haciendo el pilotaje, debemos tener ya la posibilidad de pagar/cobrar -> Sprint 2 debemos tener Paypal completamente implementado**
- Estimar cuántas horas de hacer la demo.
- No descuidar como vender el trabajo.
- AL presentar cualquier tipo de progreso, indicar lo que se lleva, lo que estaba estimado y si hay divergencia.
- Dedicarse a lo que te va a dar dinero lo antes posible. (Hablar con clientes)
- Hacer valoración con los compañeros de los progresos que llevan con respecto a las tareas que ha hecho cada uno. Rendimiento.

- **Decir el tiempo dedicado de cada tarea, ponderación.** Con barritas y porcentajes pueden servir para saber las horas de donde vienen y poner las desviaciones.
- Los problemas deben tener una solución y una métrica.

- **Presentación**
 - Aprovechar bien el espacio de pantalla para mostrar la demo. Hay que ver quién está logado en todo momento (un icono por ejemplo).
 - Si usas zoom y no se ve, bien, si no lo usas y no se ve, mal (?)
 - Ahora hay que poner todos especializados. Cada vez una cosa distinta.
 - Cuidar el inglés.
 - Tener seguridad al presentar, no dejar nada en el aire ni con dudas.

- **Miscelánea**
 - **Tener capturas de la aplicación, para mostrarla en caso de fallo.**
 - Ambiente formal, hay que pensar que presentaremos a gente seria, inversores.
 - Un grupo ha dado una demo, nos ha hecho probar la aplicación. Feedback positivo, ya que han recibido feedback de la gente con sugerencias.->Piloteo
- Un grupo ha puesto diapositivas con la nota de cada integrante para cada tecnología, con +1,+2,etc. para representar mejora. 3 columnas: a los lados las personas con su nota, cada fila una herramienta y en medio las etiquetas de las herramientas. Le ha gustado a Pablo pero les ha pedido como han sacado esas notas.
- **Le ha gustado la coetilla al final "Yo soy tal y esto es Adrenalive, muchas gracias"**
- Han hecho bastante hincapié en las desviaciones.

CONCLUSIONES FINALES

- Contenido

- Esto debe verse en el sprint 2
- Medidas de rendimiento, soluciones concretas con las medidas
- Rendimiento comparado en los grupos. Mecanismo de recompensa
- Visualizar en conjunto el tiempo invertido sobre el tiempo total estimado y a la vez el coste estimado y gastado, en la misma diapositiva. p.ej. de las tareas que se están completando Burndown y Burnup
- No hace falta poner el equipo por un lado y después decir rendimiento de cada uno. Solo una vez presentar en el equipo.
- Mostrar progreso local(sprint) y global del proyecto. Decir pasado, presente y futuro.
- En la hoja de feedback poner el enlace.
- El team building es más allá de la cerveza, hacer una actividad paintball, etc. (SEA OF THIEVES¿?) JAJAJA Yo tambien voto por wow

- Presentación

-

- Miscelánea

- No puede haber nada que no funcione. La aplicación desplegada y funcional. Tienen que poder ver la aplicación. (Si no está NO APTO)

Todo esto es final -> Tarjeta roja.