**FEEDBACK GENERAL**

**Presentación**

**Formato**

**Contenido**

**Negocio**

**CLIMBCODE**

**Presentación**

* Añadir una especie de video explicativo al principio de la presentación.

**Formato**

* Cambiar el orden de la idea y de la presentación del equipo (primero la idea, luego equipo).
* Unificar las diapositivas de coste y horas, por ejemplo, hacer un pequeño resumen de ellas.

**Contenido**

* Añadir detalles en los mokcups de quién esta logado, por ejemplo, con un icono del actor.
* En el DAFO se debe tener en cuenta como debilidad la carga inicial (sin ejercicios la aplicación no tiene sentido).
* Detallar de dónde salen los costes directos e indirectos.
* Identificar las asignaturas a la que la aplicación va dirigida, no proponerla para asignaturas en las que no se podrá usar toda la funcionalidad.
* El tÉrmino "escalable" no es apto para explicar que la aplicación pueda aumentar en cuanto a funcionalidades. Hay que usar "extensibilidad".
* En las encuestas dirigidas a personas con conocimientos de programación, hay que presentar un ejemplo de lo que sería el ejercicio.
* Añadir más explicación en el mockup de la creación del ejercicio por parte del programador.

**Negocio**

* Crear un marketing en dos fases:

1. Primero proporcionar la aplicación a los programadores. Incitarlos a que creen esos ejercicios iniciales que requerimos.
2. Hacia las escuelas, para que compren licencias con ejercicios a los que puedan dar uso.

* Regalar un 1 año a las escuelas con total acceso a las funcionalidades de la aplicación.

**Funcionalidades**

* Con respecto a la carga inicial, crear una carga inicial de ejercicios, por ejemplo, proporcionando la aplicación primero a los programadores que a las escuelas.
* La gestión documental no aporta demasiado por si misma, en el caso de seguir con la idea, hay que añadir alguna funcionalidad más.
* Tener en cuenta el lenguaje Alice (añadir más programación de la que teníamos pensada).
* No descartar la idea de enseñar programación. Prodríamos crear pequeños cursos para los alumnos para que se inicien en el mundo de la programación. Se puede apoyar esta idea con concursos para que se ayuden entre ellos.

**Críticas positivas**

* Explicados los casos de uso antes que los mockups. Siempre se debe hacer así.
* Vendida la idea del producto en menos de 30 segundos.
* Presentación en general excelente: la distribución de la información, la forma de hablar y de dirigirse al público.
* ­Explicado perfectamente a que está destinada la aplicación.