Desafío 5 Folcademy

Datos Interpretados:

* Satisfacción del cliente: El release 1 y el release 2 obtuvieron una satisfacción del cliente de 7, mientras que el release 3 obtuvo una puntuación más alta de 9 y el release 4 obtuvo una puntuación de 8.
* Valor ganado: El release 1 obtuvo un 40% de valor ganado, lo que indica que solo se entregó el 40% del trabajo presupuestado. El release 2 obtuvo un 20%, lo que indica que solo se entregó el 20% del trabajo presupuestado. El release 3 obtuvo un 75%, lo que indica que se entregó más del 75% del trabajo presupuestado. El release 4 obtuvo un 80%, lo que indica que se entregó más del 80% del trabajo presupuestado.
* Errores: El release 1 y el release 2 obtuvieron un alto número de errores, del 80% y 70%, respectivamente. El lanzamiento
* Tiempo estimado/real: El release 1 y el release 2 obtuvieron valores altos en este indicador, con el 20% y el 10%, respectivamente. El lanzamiento
* Incumplimiento de objetivos: El release 1 y el release 2 obtuvieron valores altos de incumplimiento de objetivos, del 50% y 70%, respectivamente. El lanzamiento

Teniendo en cuenta los valores de referencia, llegué a la idea de que el peor release fue el release 2, debido a que fue el que obtuvo los peores valores en todos los indicadores excepto la satisfacción del cliente, coincidiendo con el release 1. El mejor release fue el release 4, ya que obtuvo los mejores valores en la mayoría de los indicadores, incluido el valor ganado,

En cuanto a las conclusiones, se puede analizar y concluir que el equipo de desarrollo tuvo mejoras en su rendimiento a medida que el proyecto avanzaba , con el release 4 siendo el más exitoso. Es importante destacar que, aunque la satisfacción del cliente fue relativamente alta en todos los releases, se deben tomar medidas para reducir el número de errores y el incumplimiento de objetivos en futuros releases. Además, se debe trabajar en la gestión del tiempo para garantizar que los releases se entreguen dentro del tiempo estimado.