

La segunda Demo: ¡hora de mostrar tu trabajo!

"La creatividad es contagiosa. Pásala."

Albert Einstein



¡Oye! ¡Estás más cerca del final que del principio! Pasa volando el tiempo, ¿no? Hoy no sólo conoces cómo se estructura un sitio web mediante HTML y aplicas los estilos con CSS, sino que también aprendiste Javascript –el recurso fundamental de cualquier developer estrella–, y tienes un conocimiento más profundo sobre cómo se comportan los distintos elementos en tu sitio web. ¡Es tiempo de mostrar lo que has hecho e intercambiar aprendizajes en la Demo!

Ya conoces qué es el Agile y qué son las ceremonias de Scrum (rituales de trabajo pautadas por dinámicas predefinidas y códigos preacordados). En el cierre del Sprint pasado, te contamos cómo una Demo es una ceremonia fundamental en cualquier desarrollo dentro del ecosistema digital. Permiten estructurar la modalidad del trabajo en equipo –con plazos e instancias de validación y feedback– y garantizar que el recorrido resulte productivo.

En el próximo encuentro realizarás un rito parecido al cierre del Sprint anterior: presentarás tu Proyecto 2 (GIFOS) y recibirás aportes de tus propios stakeholders (tus compañeros/as de grupo y mentores/as) antes de subir tu



trabajo a la plataforma. También, se te pedirá que des feedback y ayudes a mejorar los proyectos de otros/as.

Además de permitirte aprender colaborativamente y mejorar la calidad de tu entregable, la Demo será una oportunidad para ejercitar –en un entorno seguro– una práctica profesional extendida en el ecosistema para el que te estás formando.

Es fundamental que, además de saber programar y poder entregar un proyecto que cumpla con los requerimientos del cliente/usuario en tiempo y forma, puedas comunicarte con tu equipo para que estén al tanto de:

- En qué instancia del proceso de trabajo estás
- Qué te falta
- Tu planificación sobre cómo y cuándo vas a trabajar en lo que te falta
- Aquello que te está costando y necesitas ayuda para resolver

No tengas miedo de mostrar un proyecto que aún no está terminado. Es una gran oportunidad para ti de comunicar efectivamente dónde estás, cuánto te falta, qué necesitas, y pedir (o no) la ayuda correspondiente.

Te recordamos las pautas para armar tu presentación y dar feedback formativo:

1. Considera a tu audiencia
2. Cuenta una historia dinámica y atrapante
3. Apóyate en las imágenes
4. Practica. Practica. Practica.

En esta bitácora nos enfocaremos en el punto 2. ¿Cómo contar tu historia de manera clara y atractiva? ¿Cómo puedes relacionar el ejercicio de una Demo con tu desarrollo profesional?



Storytelling: el arte de contar historias

Todos tenemos una historia para contar, tomamos decisiones, cometemos muchos errores y en el camino aprendemos. ¿Alguna vez pensaste que el *cómo* contamos nuestra historia es tan importante como el contenido de lo que contamos?

El arte de contar una buena historia nunca pasó de moda. Nace de una necesidad de querer conocer y compartir el intercambio de ideas y experiencias, entretenernos y no sentirnos solos/as. A lo largo del tiempo este arte ha evolucionado: de una tradición oral a una escrita a una digital, pero hay ciertos elementos que se sostuvieron.



El primer elemento tiene que ver con **empatizar** con las personas a quienes te estás dirigiendo, es decir, tus compañeros/as y el equipo docente (*stakeholders*). Pensar en cómo vas a contar tu proyecto, el orden de las palabras, tu tono de voz, van a ser fundamentales para que el mensaje llegue de la mejor manera.

El segundo elemento tiene que ver con el **foco** de tu mensaje. [Pablo Aragone](#), coach, speaker trainer y conferencista destaca que el comienzo y el final son los momentos de mayor interacción emocional con nuestra audiencia. Tienen que ser poderosos, captar atención y llevar a la acción. El centro de la historia será el momento racional, de desarrollar nuestros argumentos.

A modo de recordatorio, una historia por lo general se compone de tres elementos estructurales:

- Comienzo: los primeros instantes –segundos– en los que estamos presentando algo, son vitales para no solo captar la atención de nuestra audiencia, pero también para mantenerla mientras duren nuestros pies en el escenario. Contar una historia personal, una anécdota, un dato que



sorprenda o una pregunta que conecte con la idea que queremos transmitir, suelen ser estrategias efectivas para lograrlo.

- Desarrollo: cuando ya conectamos con quien nos lee o escucha, es momento de traer los argumentos, explayarnos en los datos.
- Final: ser concreto y claro con lo que queremos, invitar a la acción, apelar a las emociones y ser positivos.

¿Te suena familiar? Eso es porque ya lo has hecho –de alguna manera u otra– en la Demo del Sprint anterior.

Cómo será la próxima Demo

Una posible situación de trabajo de un/a developer es la siguiente:

- 0 - Llega un requerimiento (por ejemplo, la consigna del proyecto)
- 1 - Se identifica el problema
- 2 - Se entiende el problema y su prioridad
- 3 - Se plantean posibles soluciones
- 4 - Se presenta la solución
- 5 - Se hace bajadas en tareas
- 6 - Se comienza a programar
- 7 - Se testea con algún validador

Esto es un mero ejemplo. Hay infinitas formas de organizarse. ¿Cómo trabajas tú? ¿Qué decisiones tomas a lo largo de tu proyecto? ¿Qué estrategias utilizas para organizarte? **El objetivo de la próxima Demo es que puedas contar tu proceso de trabajo a partir de decisiones que tomaste.** No necesariamente siempre tomamos decisiones conscientemente. A veces, nos largamos a hacer algo sin haberlo ‘decidido formalmente’, pero eso no hace que no sea una decisión. La sutileza es que se trató de una decisión subconsciente.

Las decisiones son giros, a veces anticipados y otras veces inevitables, que nos invitan a repensar constantemente nuestro quehacer. A veces nuestras decisiones nos llevan a que descubramos nuevas oportunidades en el camino hacia nuestro objetivo, a recalcular y definir ajustes en el proceso de trabajo. Hay otros momentos en que las decisiones pueden no ser tan atinadas y



frustrarnos más de lo que nos ayudan, o bien lo contrario, pueden convertirse en verdaderos hallazgos que nos permiten incluso superar los objetivos que nos habíamos planteado originalmente.

Compartir el proceso de decisión sirve para visibilizar tu proceso de aprendizaje, pero también para que tú mismo/a aprendas de tí mismo/a. Es una práctica necesaria y extendida en el mundo del trabajo —y sobre todo en el mundo de los/as developers—, porque nos permite entender y compartir con otros los propósitos, las estrategias y las tácticas en contexto (¡los procesos nunca son lineales!).

Estos son algunos ejemplos de decisiones que puedes incluir en tu relato:

- Me resultó difícil bajar lo que pedía la checklist a tareas concretas, por lo que decidí preguntarle a nuestro/a mentor/a en la primera clase del Sprint cuáles eran las tareas que podía empezar a ejecutar de manera temprana.
- Probé decir en voz alta lo que estaba escribiendo de código y logré avanzar mucho más rápido y detectar errores a tiempo.
- Ordené la checklist en función a las dificultades. Decidí arrancar por lo más complicado.
- Probé verificar mi línea de código cada 10 líneas en un validador.
- Decidí al principio hacer los opcionales del proyecto, y me propuse dedicar un 20% más de mi tiempo a codear durante la semana.
- Como tiendo a dejar todo para último momento, me puse agendas casi todos los días para dedicar al menos 1 hora a programar.
- A mitad del Sprint como veía trabada, puse metas por semana ¡y eso me ayudó a terminar el proyecto!

Recuerda complementar lo que cuentas sobre las decisiones que tomaste en tu proceso de trabajo y los resultados que obtuviste a partir de ellas, con algo visual (ya sea tu código, tu proyecto, una presentación, o algo que permita a tu audiencia entender lo que narras).

Te escucho

Como sabes, las Demo suponen compartir pero también intercambiar. Cuando te toque recibir los proyectos de otros/as, asegúrate de acompañarlos/as con tu feedback. ¡La retroalimentación es fundamental! Si te olvidaste de cómo dar feedback aquí va un machete:

1. Sé específico/a



2. Fundamenta tus juicios
3. Incluye comentarios tanto del lado izquierdo como del derecho del siguiente diagrama:



¡Ya cuentas con todas las herramientas! ¿Estás listo/a para llevar adelante tu segunda Demo?

¡Prepárate para el próximo encuentro!

Challenge

✍️ ¡Llegó el momento de presentar tu GIFOS!


No te preocupes si aún no lo terminaste. Es una buena práctica como Developer que puedas presentar lo que tengas. Para preparar tu presentación, considera los siguientes elementos:

- OBLIGATORIOS:
 - Incluir al menos 3 decisiones fundamentales que tomaste en este proceso, y qué resultados obtuviste a partir de ellas (apóyate en lo que te presentamos en esta bitácora).



- Mostrar lo que tienes hecho
- Mencionar o mostrar lo que te falta (y qué estás haciendo para completarlo)
- OPCIONALES:
 - Qué harías distinto la próxima vez
 - Los aprendizajes que tuviste

Comunidad

 ¿Recuerdas la charla Ted del primer encuentro? Puedes volver a [verla](#) nuevamente o encontrar otras charlas que te sirvan de inspiración. Analiza cómo otras personas exponen sus proyectos o ideas. [Aquí](#) puedes encontrar miles de charlas Ted en español.

