

Presentación del reto

Reto 02 - Ampliando el equipo de trabajo



Fons Social Europeu

L'FSE inverteix en el teu futur

Organización: 5 personas.



Autores: Sergi García Barea, Gloria Muñoz González

Actualizado Noviembre 2022

1. DESARROLLO DEL RETO

1.1 Plantear e identificar reto

La finalidad de este **Reto 02**, encuadrado en la primera evaluación, es que el alumnado vivencie un contexto colaborativo y le facilite la reflexión sobre las fases de dinamización de un Reto y sobre los elementos esenciales del trabajo en equipo.

Por ello, este reto tendrá una singularidad propia: uno de los miembros del equipo será el profesor del módulo.

Explicación del reto:

Finalmente... ¡Lo habéis logrado! “InstaGooBook” os ha contratado como equipo de trabajo. Tras ello, os avisan que confían en vosotros y que vais a tener mucho trabajo y que es posible que tengáis de forma autónoma que seleccionar gente e incorporar gente al equipo de trabajo.

La primera tarea que se os ha propuesto es preparar lo necesario para entrevistar a los candidatos con conocimientos vistos hasta ahora en el módulo AOF:

- Trabajo en equipo.
- Entrevista técnica (sobre los conocimientos actuales de al menos 3 módulos).
- Supuesto práctico (sobre los conocimientos actuales de al menos 3 módulos).
- Conocimientos de inglés.

Deberéis generar estos documentos tanto para realizar las pruebas (versiones sin respuesta) como para facilitar el desarrollado de la entrevista a los entrevistadores (versiones con respuestas orientativas). Finalmente, también deberéis generar un manual explicando la forma de trabajar de vuestro equipo para que los empleados que decidáis contratar se incorporen se adapten a vuestro equipo lo antes posible.

1.2 Crear y activar equipo

Creación de equipo:

Utilizaremos la siguiente dinámica para formar los equipos:

- Se muestra al grupo la ficha en la que tenemos adjetivos que se corresponden con los diferentes colores (rojo, amarillo, azul y verde).
- Después de verificar que entienden el significado de las palabras, les invitamos a que escojan aquel color que más se ajuste, en su opinión, a ellos. Para ello tenemos previamente tarjetas de colores en la mesa.
- Cada alumno debe elegir un color con el que se identifica. Además, por si acaso, el alumno ha de elegir un segundo color, aquel que les identifica más después del primero.
- Una vez obtenida esta información, el profesorado intenta establecer equipo de forma teniendo en cuenta los siguientes criterios:
 - Los equipos se generan de forma aleatoria, aunque la última palabra siempre la tiene el profesorado.
 - Intentamos que en cada equipo estén representados todos los colores.
 - Si no se consigue, utilizamos para ello también los colores secundarios indicados por los alumnos.
 - Si aun así no se consigue, aleatoriedad pura.
- Finalmente, se comunicarán los equipos a los alumnos.

La ficha con los colores es la siguiente:

Egun ona / Buen día Zehatza Precisa Sistematikoa Sistemátika Jakingura duena Curiosa, preguntona Analitikoa Analítica Zentzuduna Sensata Saiatua Perseverante Metodikoa Metódika Neurtua Controladora Disziplinatua Disciplinada Egonkorra Estable	Egun txarra / Mal día Ikuspegi itxikoa Estirado, cerrada Zekena Mezquina Erretxina Quisquillosa Aldaezina Inamovible Disoziatua Disociada Hotza Fria Fidekaitza Suspicaiz Kritikoa Critica Diplomazia gutxikoa Poco diplomática Hunkibera Susceptible	Egun ona / Buen día Ekintzailea Emprendedora Objektiboa Objetiva Tinkoa Decidida Zorrotza Exigente Saiatua Tenaz Helburuetara begira Orientada a objetivos Aktiboa, dinamikoa Enérgica Ordenatua Organizada Erabakitzailea Resolutiva Lehiakorra Competitiva	Egun txarra / Mal día Mendertzailea Dominante Oldarkorra Agresiva Intolerantea Intolerante Harroa Soberbia Pazientzia gutxikoa Impaciente Begirunerik gabekoa Desconsiderada Zakarra Grosera Eskrupulurik gabea Sin escrúpulos Sasijakintsua “Sabelotodo” Kontrolatzailea Controladora
Egun ona / Buen día Fidagarria Fiable Adeitsua Atenta Elkarbanatzen du Que comparte Leiala Leal Arretatsua Diligente Pazientziaduna Paciente Ulerkorra Comprensiva Lasaia Tranquila Pentsakorra Considerada Diskretua Discreta	Egun txarra / Mal día Burugogorra Obstinada Ernaia Cautelosa Zalantzia Dubitativa Aitzakiz bete Evasiva Adosteko gai ez dena Inconciliable Barnekoa Retraida Uzkurra Reacia Etsigarria Desesperada Sentibera Sensible Isila Reservada	Egun ona / Buen día Sinesgarria Convincente Hitz errazekoa Extravertida Gogotsua Entusiasta Baikorra Optimista Lagunkoia Sociable Dinamikoa Dinámica Irekia Comunicativa Sortzailea Creativa Bat-batekoa Espontánea Burujabea Independiente	Egun txarra / Mal día Oldarkorra Impulsiva Oso urduria Sobexcitada Frenetikoa, gogorra Agitada Gehiegizkoa Exagerada Diskrezio gutxikoa Indiscreta Nabarmena Extravagante Zaratatsua, ozena Llamativa, ruidosa Azalekoa Superficial Axolagabea Descuidada Ordenik gabea Desorganizada

Activación del equipo:

Formado el equipo, se establecerá un contrato de equipo y una serie de roles. Utilizaremos el modelo adjunto de contrato de formación de equipos.

A entregar:

- Contrato de formación de equipos aceptado.

1.3 De problema a reto

Debemos dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los beneficios para mi aprendizaje de llevar adelante correctamente el Reto?
- ¿Cuáles son los beneficios para la empresa de llevar adelante correctamente el Reto?

A entregar:

- Documento donde se plasmen las respuestas a las preguntas planteadas anteriormente.

1.4 Parámetros

La fecha de la exposición de este reto será el viernes 2 de diciembre de 2022.

Los equipos deberán reunirse para comentar los pormenores del reto. En esta reunión deben definir sobre qué temáticas, tecnologías, etc. será necesario documentarse para afrontar adecuadamente el reto.

Tras ello, cada equipo realizará una exposición oral en clase de sus conclusiones, utilizando un máximo de dos minutos y 6 diapositivas. Este método está inspirado (aunque no de forma exacta) en la metodología “Elevator pitch”.

Más información en <https://tumentora.com/claves-construir-elevator-pitch/>

Cuando acabe cada exposición, el profesorado anotará en un documento público qué ideas clave ha obtenido de esta exposición oral. Tras ello, junto con el resto del alumnado, realizará observaciones y hará aportaciones.

Finalmente, tras las exposiciones, cada equipo deberá realizar un documento donde se plasmen las ideas generadas entre todas las exposiciones y de las aportaciones anteriores.

No se podrá pasar al siguiente punto hasta que no finalicen las exposiciones.

A entregar:

- Material de la presentación.
- Documento donde se plasmen las ideas generadas.

1.5 Obtener y organizar la Información

Los equipos comenzarán a trabajar buscando información que responda a las necesidades definidas en el punto anterior.

Cada equipo deberá realizar y entregar un documento que funcionará como una base de datos de conocimiento inicial y que será entregado al profesorado.

A entregar:

- Documento que actúe como base de datos de conocimiento. Si la base de datos de conocimientos se hace con alguna herramienta como ClickUp <https://clickup.com/>, Trello <https://trello.com>, Notion <https://www.notion.so/>, etc. podrán presentarse con capturas de estos elementos.

1.6 Tablero Kanban

Para la ejecución del reto, se hará la planificación de la resolución del mismo mediante “pequeñas tareas” decididas de antemano, cuya asignación se apoyará en un tablero Kanban [https://es.wikipedia.org/wiki/Kanban_\(desarrollo\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Kanban_(desarrollo)).

Este tablero deberá reflejar el estado de cada tarea, quien/quienes la tiene asignada, y al finalizar la misma, indicar el tiempo aproximado que ha costado solventar esta tarea.

Se proponen los siguientes estados, aunque se admiten variaciones: “PENDIENTE”, “EN PROCESO”, “POR REVISAR”, “COMPLETADO”).

Se pueden utilizar tableros Kanban en aplicaciones como <https://clickup.com>, con un aspecto similar a la siguiente imagen:



IMPORTANTE: todo el alumnado del proyecto debe conocer a la perfección cada uno de los detalles del proyecto. Para ello, en las propias tareas que debe planificarse (y posteriormente ejecutarse) es comprobar que se ha realizado el traspaso de conocimiento adquirido e información del proyecto entre miembros.

A entregar:

- Una captura de pantalla con la propuesta inicial de tareas plasmada en el tablero Kanban.
- Al menos una captura de pantalla a la semana mostrando el estado del tablero Kanban.
 - Si se produce alguna alteración importante, puede adjuntarse varias capturas en una misma semana.

1.7 Ejecutar acciones

En esta fase se desarrollarán las acciones planificadas en el punto anterior.

A lo largo de esta fase, se realizarán, además de los controles de planificación definidos en el punto anterior, las acciones para resolver el reto y generar los ficheros y manuales necesarios.

A entregar:

- Solución al reto planteado. Deben entregarse toda la documentación generada, tal como se entregaría a la empresa.

1.8 Exponer resultados

La fecha de la exposición de este reto será el viernes 9 de diciembre de 2022.

Con el objetivo de compartir y valorar la experiencia, cada equipo preparará una presentación en formato Pechakucha (20 diapositivas por 20 segundos) donde deben intervenir todos los miembros del equipo y que recoja:

- Como se ha implementado la solución técnica para resolver el reto:
 - Qué tecnologías se han utilizado.
 - Qué pasos se han seguido para implantar la solución.
 - Qué dificultades han aparecido.
 - Ideas para utilizar lo aprendido en otros módulos.
 - Propuestas de mejora futuras.
- Como ha sido la experiencia de trabajo en equipo:
 - ¿Han surgido dificultades?
 - ¿Cómo se ha solucionado?
 - ¿Ha resultado satisfactoria para todos y todas las componentes del equipo?
 - ¿Qué destacarías en positivo/negativo?

Se expondrá el resultado y el profesorado y otros alumnos realizarán aportaciones.

A entregar: material utilizado en la presentación.

2. EVALUACIÓN DE RESULTADOS

2.1. Calificación obtenida

La evaluación de los resultados se realizará tanto a nivel de equipo como individual. El resultado de la evaluación de este primer Reto no tendrá reflejo en las calificaciones. En sucesivos Retos la evaluación tendrá un reparto de pesos igual o parecido al siguiente:

-
- **EVALUACIÓN A NIVEL DE EQUIPO**
 - Resultados técnicos del equipo (70%)
 - El profesorado evaluará el desarrollo del trabajo a lo largo del reto (40%)
 - El profesorado del módulo evaluará la parte técnica final del reto (30%)
 - **EVALUACIÓN A NIVEL INDIVIDUAL**
 - Competencias transversales (30%)
 - Cada miembro es evaluado por el resto de miembros del equipo (10%)
 - El profesorado evaluará a cada alumno/a (20%)

Consideraciones finales:

- Cada alumno debe aprobar tanto la evaluación grupal como la evaluación individual para aprobar el reto. Si no se aprueba alguna de ellas, no podrá obtener una nota superior a 3.
- El alumnado que tenga un 15% o más de faltas injustificadas durante el reto, no podrá obtener una nota superior a 3.
- El alumnado que incumpla gravemente normas referidas al trabajo en equipo (buen clima, copia, etc.) podrá perder el derecho a evaluación continua.

NOTA: La evaluación que el profesorado realizará respecto de las competencias transversales será realizada en base a las evidencias recogidas con relación a: faltas de asistencias, conductas inadecuadas, buenas prácticas, puntualidad, trabajo en equipo, implicación y compromiso.

2.2. Prueba de validación

Para toda la gente que haya obtenido una nota superior a 3 con lo indicado en el apartado 2.1, deberá pasar a una prueba de validación de transmisión de contenidos.

El profesorado plantea una prueba escrita para comprobar que cada individuo ha obtenido los conocimientos esperados en el reto. La prueba tendrá una valoración de APTO/NO APTO.

Una vez obtenida esta calificación:

- **APTO:** en el caso de superar esta prueba, se validará la nota del reto.
- **NO APTO:** en este caso, el alumno tendrá una última oportunidad de validar la nota del reto, demostrando sus conocimientos del reto en una entrevista personal con el profesorado. Si supera esta entrevista personal, validará la nota del reto. En caso contrario, no podrá obtener una nota superior a 3.