



escuela técnica superior
de ingeniería informática

Tema 3: Gestión de equipos

*Departamento de
Lenguajes y Sistemas Informáticos*

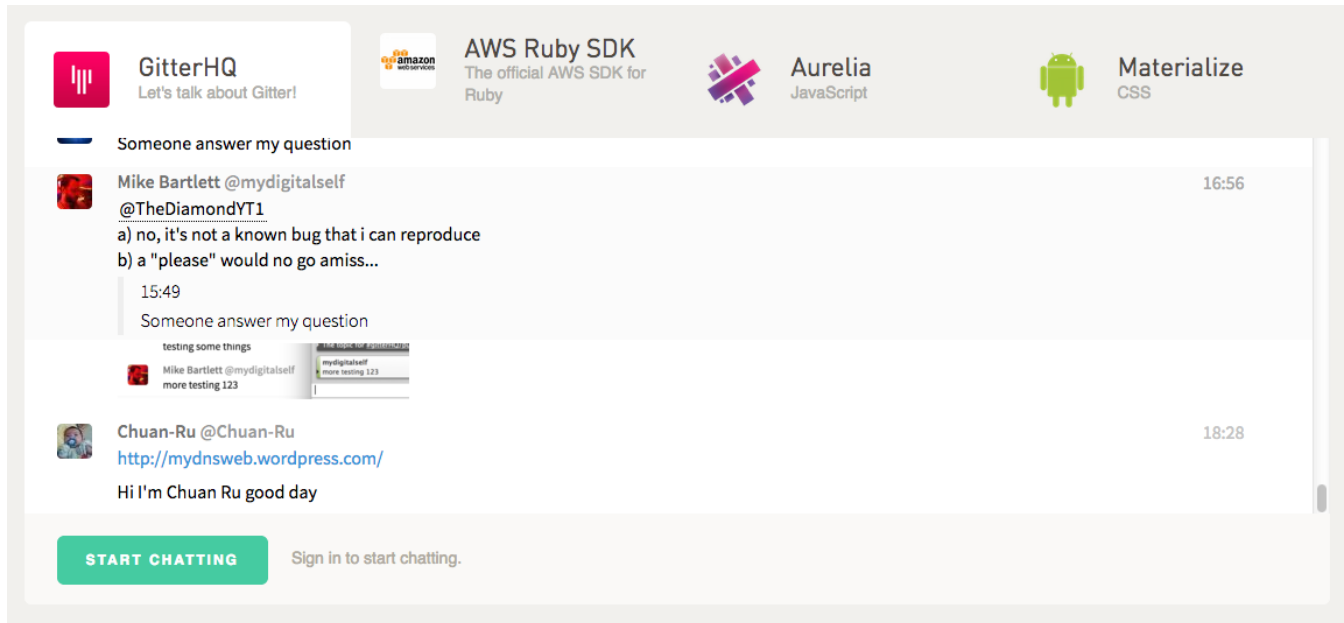
Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Guión

- 1. Trabajo en equipo**
2. Gamificación
3. Productividad individual
4. Bibliografía

Sin equipo no hay informática



Sin equipo no hay informática

The screenshot shows the Stack Overflow website interface. At the top, there's a navigation bar with the StackExchange logo, user stats (31 points, 2 badges), and a search bar. Below this is the 'stackoverflow' logo and a row of navigation links: Questions, Jobs, Documentation Beta, Tags, Users, Badges, and Ask Question.

The main content area is titled 'Top Questions' and features a filter bar with 'interesting' selected, showing 424 results. Below this, a list of questions is displayed, each with its vote count, answer count, view count, title, tags, and the user who answered it.

The sidebar on the right contains a 'BLOG' section with a post about the Stack Overflow Podcast #89, a 'FEATURED ON META' section with a documentation update, and 'HOT META POSTS' listing popular discussions. Below the sidebar is a 'Favorite Tags' section and a 'Jobs near you' section listing two job opportunities: 'Web Front-End Engineer' and 'Back-end developer'.

Votes	Answers	Views	Question Title	Tags	Answered By
0	2	12	List view inside a fragment not being populated from firebase but I can save data to may firebase DB	android, android-fragments, firebase, firebase-database	Justin Babu 22
0	0	12	Time-consuming procedure of Oracle doesn't return to Java code	java, sql, oracle, stored-procedures, jdbc	computered 124
0	1	9	2D Grid Larger than 2D Array in Java	java, arrays	JitterbugChew 36
0	1	16	Read large file (Java Heap Space)	java, hibernate, bufferedreader, heap-memory	Nikita 1,807
2	1	36	What means of this code in C qsort?	c, qsort	Rhymoid 6,277
1	1	15	Knockout nested binding in a loop	javascript, jquery, html, knockout.js	mr.nothing 927
0	0	6	Add Module from GIT to Android Studio throws "buildToolsVersion is not specified" error	java, android, git, gradle	juergen d 125k

Manifiesto ágil

Individuos e interacciones — vs — procesos y herramientas

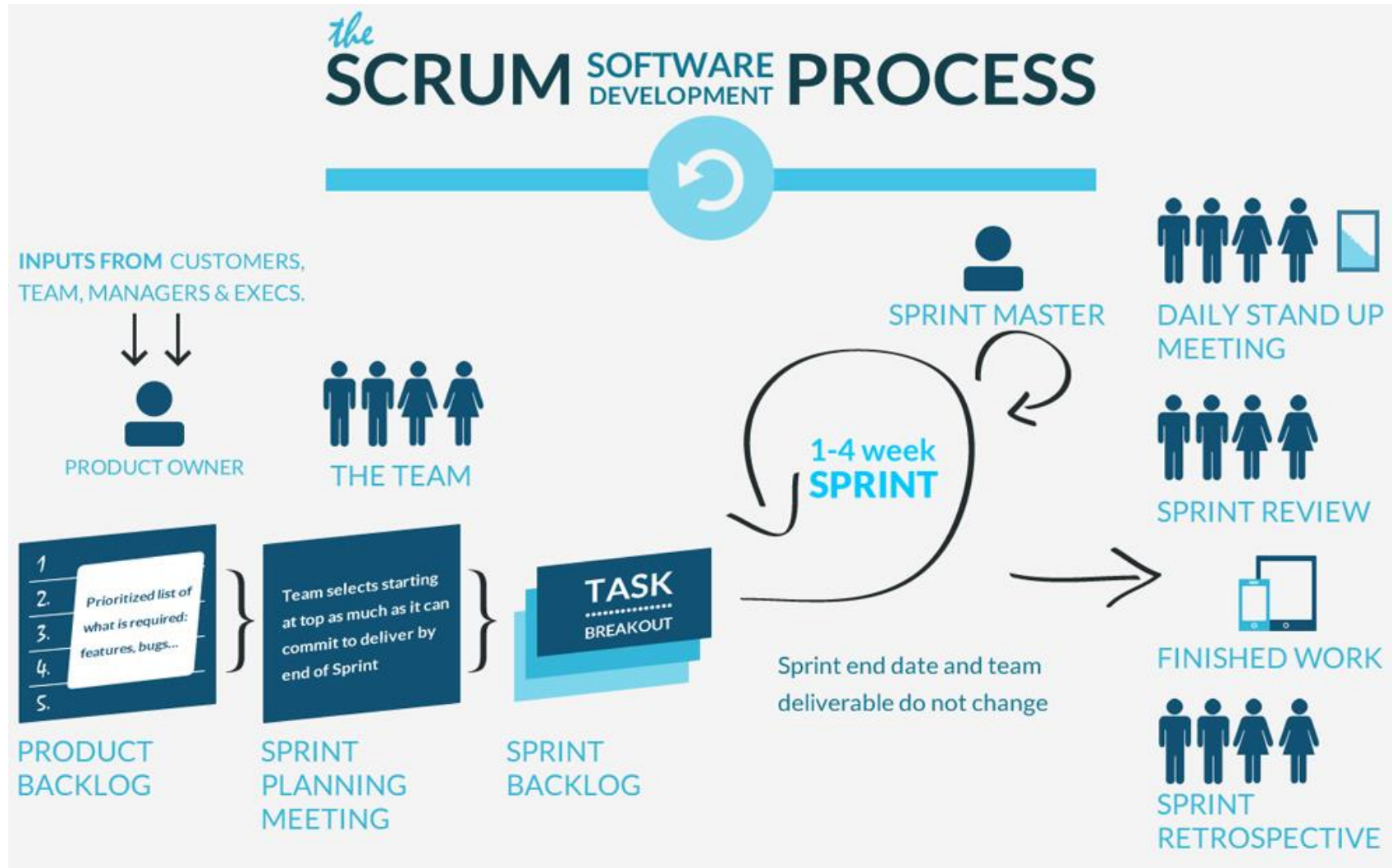
Software funcionando — vs — documentación extensiva

Colaboración con el cliente — vs — negociación contractual

Respuesta ante el cambio — vs — seguir un plan

<http://agilemanifesto.org/>

Scrum



Productividad en equipo

Productividad de un equipo:

$$\Sigma \text{ productividad individual} - \text{ruido}$$

¿Qué es el ruido?

- Correo electrónico
- Reuniones que pueden resolverse con un e-mail
- Reuniones sin un orden del día ni unas acciones finales.
- Interrupciones externas (teléfono, compañeros, clientes,...)

6 Maneras de ser derrotado

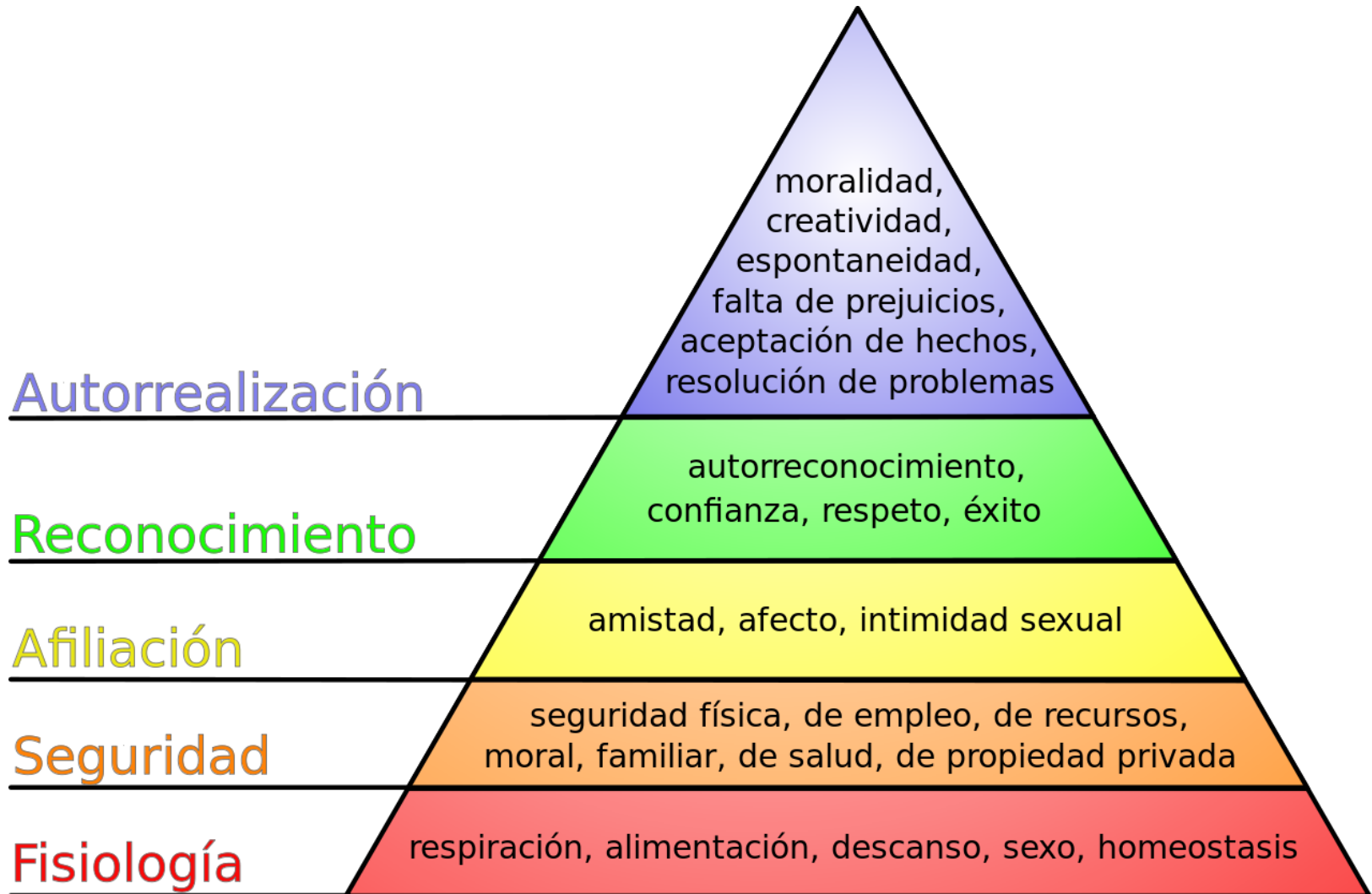
- No calibrar el número de fuerzas.
- Ausencia de un sistema claro de recompensas y castigos.
- Insuficiencia de entrenamiento.
- Pasión irracional.
- Ineficacia de la ley del orden
- No seleccionar a soldados fuertes y resueltos.

Fuente: *El arte de la guerra*, Sun Tzu

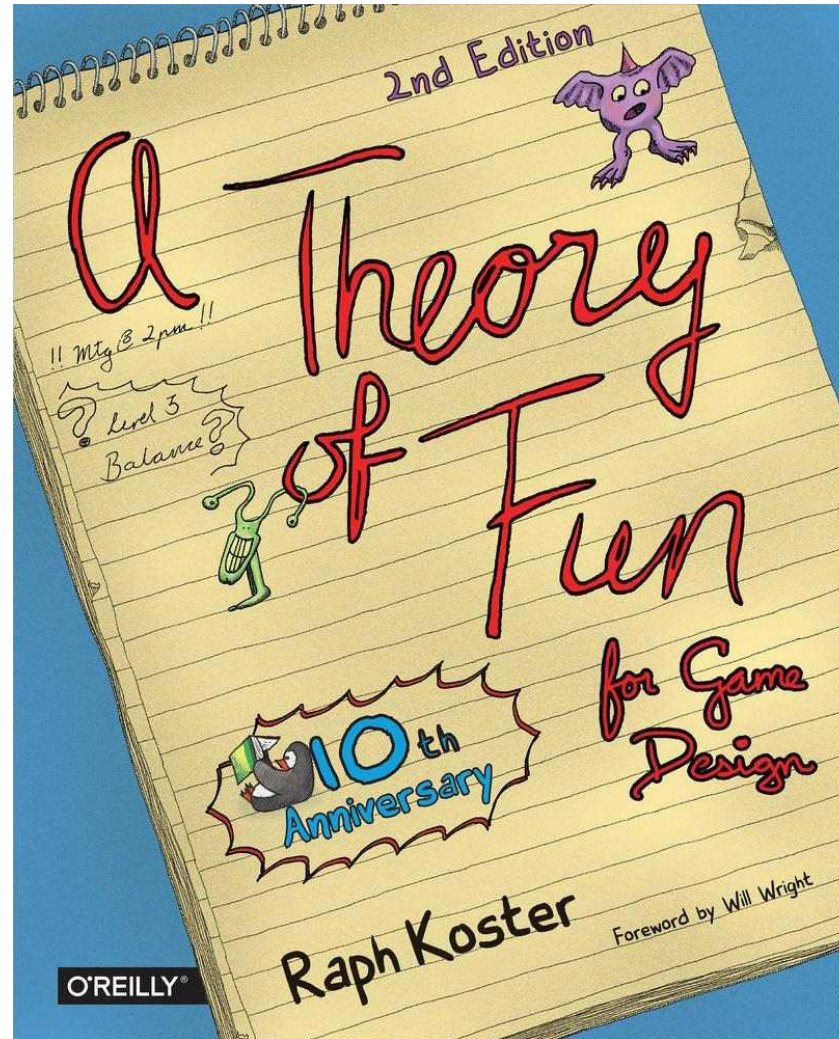
Guión

1. Trabajo en equipo
- 2. Gamificación**
3. Productividad individual
4. Bibliografía

Pirámide de Maslow



Teoría del entretenimiento



Motivación

Teoría de la autodeterminación

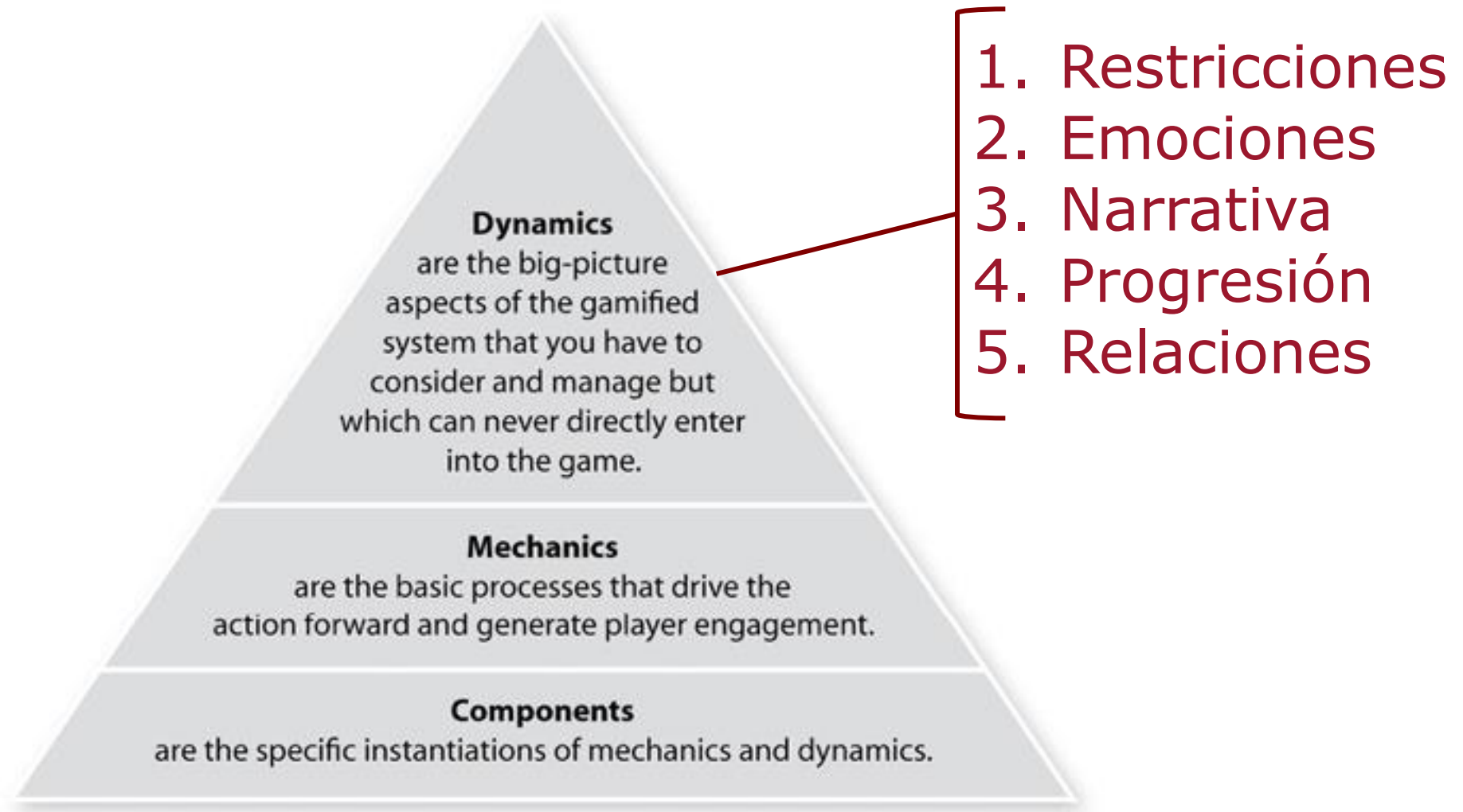


Gamification Design Framework

1. Define objetivos de negocio.
2. Traza los comportamientos deseados.
3. Describe a tus jugadores.
4. Idea los ciclos de actividades.
5. ¡No olvides el entretenimiento!
6. Despliega las herramientas apropiadas.

Fuente: Kevin Werbach. Gamification course. Coursera.org

Jerarquía de elementos de juego



Jerarquía de elementos de juego

Dynamics
are the big-picture aspects of the gamified system that you have to consider and manage but which can never directly enter into the game.

Mechanics
are the basic processes that drive the action forward and generate player engagement.

Components
are the specific instantiations of mechanics and dynamics.

1. Retos
2. Oportunidades azarosas
3. Competiciones
4. Cooperación
5. Retroalimentación
6. Adquisición de recursos
7. Recompensas
8. Transacciones
9. Turnos
10. Condiciones de victoria

Jerarquía de elementos de juego

Dynamics
are the big-picture aspects of the gamified system that you have to consider and manage but which can never directly enter into the game.

Mechanics
are the basic processes that drive the action forward and generate player engagement.

Components
are the specific instantiations of mechanics and dynamics.

1. Logros
2. Avatares
3. Insignias
4. Monstruo final
5. Colecciones
6. Combate
7. Desbloquear contenido
8. Regalos
9. Clasificaciones
10. Niveles
11. Puntos
12. Misiones
13. Grafo social
14. Equipos
15. Bienes virtuales

8 kinds of fun

Sensation

Game as sense-pleasure

Fantasy

Game as make-believe

Narrative

Game as unfolding story

Challenge

Game as obstacle course

Fellowship

Game as social framework

Discovery

Game as uncharted territory

Expression

Game as soap box

Submission

Game as mindless pastime

Fuente: 8kindsoffun.com

Conclusión

La motivación y la diversión no ocurren artificialmente, deben diseñarse.

Guión

1. Trabajo en equipo
2. Gamificación
- 3. Productividad individual**
4. Bibliografía

Marco de trabajo

1. Proponer/revisar un método de trabajo
2. Aplicar el método
3. Medir la efectividad (transversal)
4. Retrospectiva
5. Volver a 1

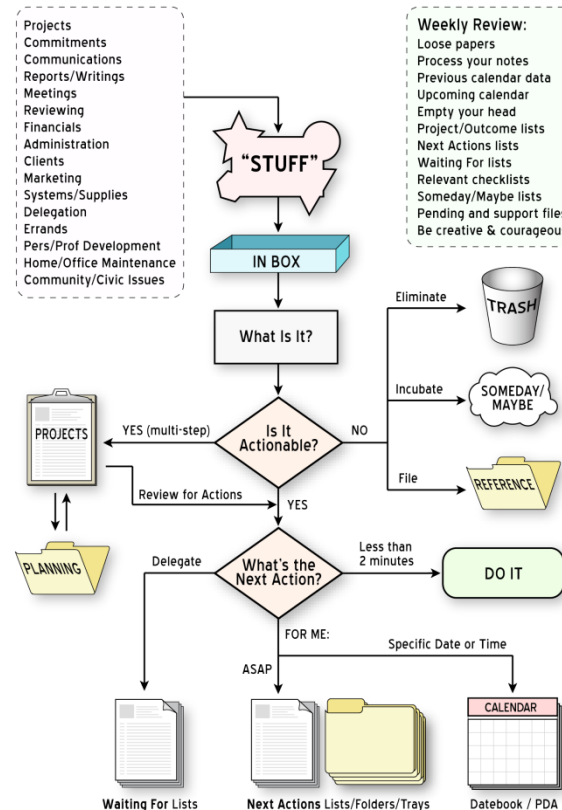
Herramientas

- Gestores de tareas
 - [Omnifocus](#)
 - [Toodledo](#)
 - [Bullet journals](#)
 - [Trello](#)
 - [Todoist](#)
 - [Remember the milk](#)
 - ... ¡Hay cientos!

Herramientas

- Gestores de correo

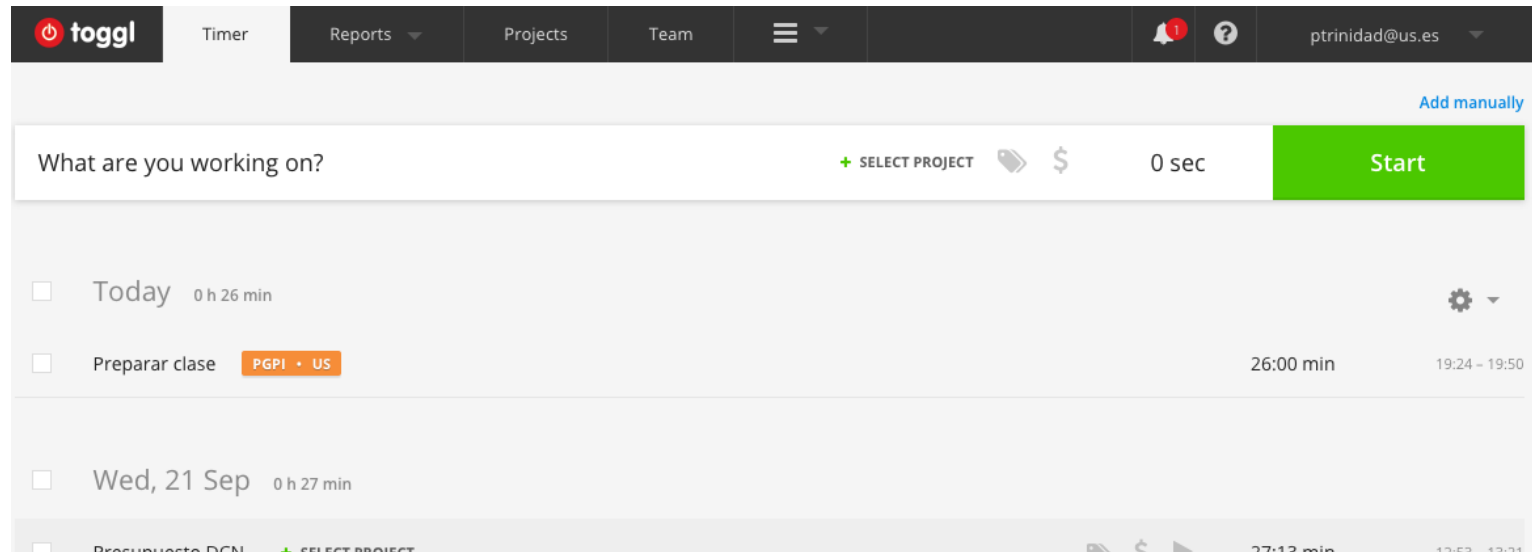
Getting Things Done Quick Reference Card



Based upon the book *Getting Things Done* by David Allen. © David Allen
This design by Douglas Johnston for the D*Y Planner (www.DIYPlanner.com)

Herramientas

- Control del tiempo



Retrospectiva

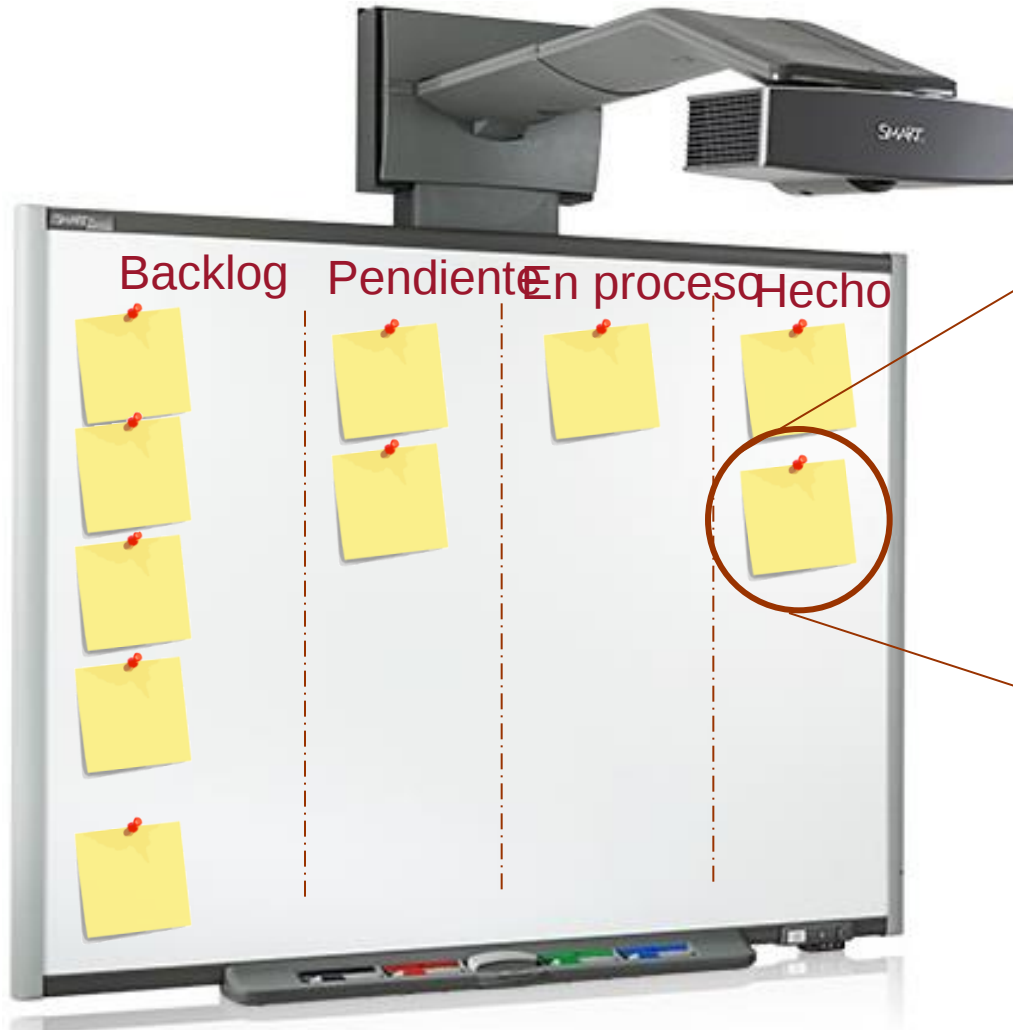
- 3-5 cosas que han funcionado
- 3-5 cosas que no han funcionado
- Acciones de mejora

El concepto de “hecho”

Mira lo bien
que funciona
en mi equipo



El concepto de "hecho"



Registro de
Usuarios

Hecho: ???

Historias y tareas en XP

Principio INVEST

Independent

Negotiable

Valuable

Estimable

Small

Testable

Principio SMART

Specific

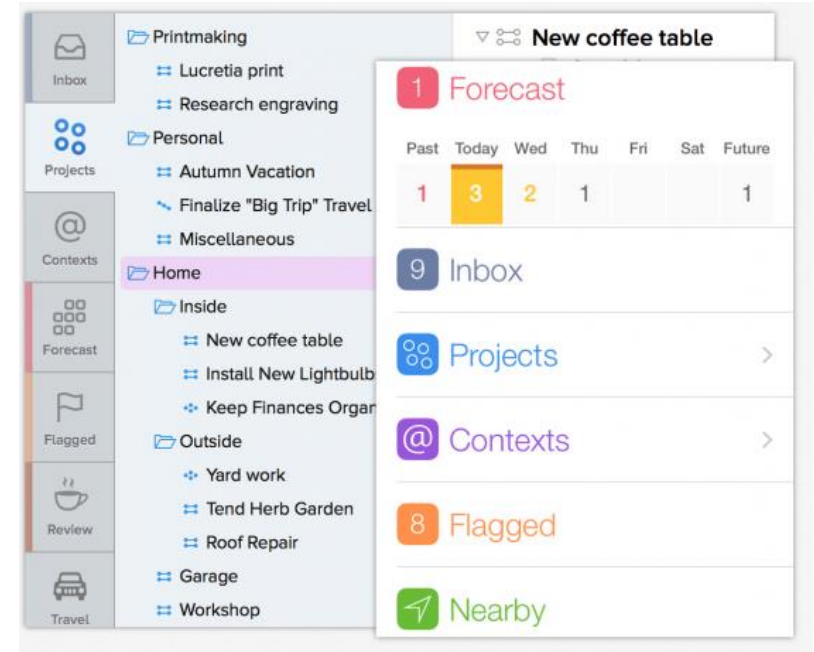
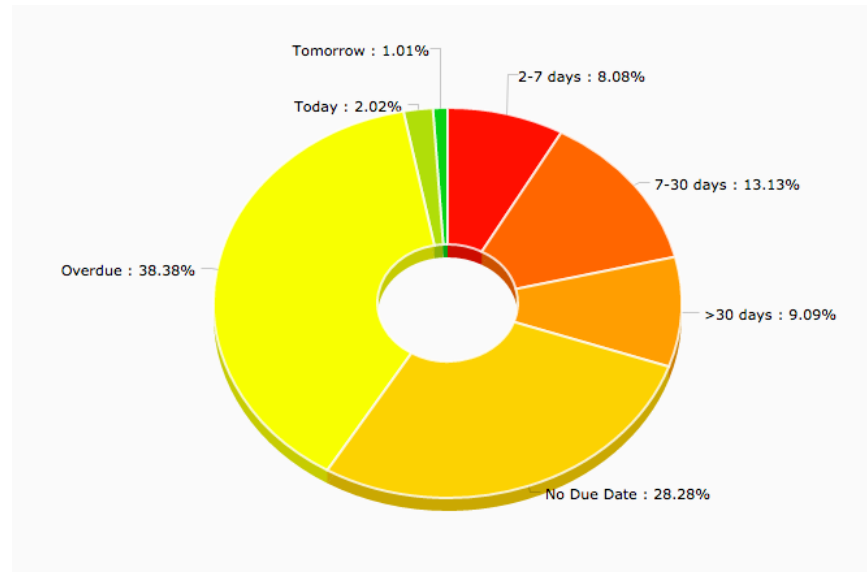
Measurable

Achievable

Relevant

Time-boxed

Cuadros de mando



Guión

1. Trabajo en equipo
2. Gamificación
3. Productividad individual
- 4. Bibliografía**

Bibliografía

- ◆ A Theory of fun
- ◆ Gamification course
- ◆ Principio INVEST y SMART

¡Gracias!

¿Cómo mejorar esta lección?

Manda un email a ptrinidad en us punto es