

**Il potere nascosto
delle demo
Esperienze dal campo
su come soddisfare
la fame di feedback**

MokaByte
Conference26

Molte demo sono fatte male

- si fanno solo quando è tutto pronto e finito
- si mostrano dettagli tecnici che non interessano le persone non-tecniche
- si fanno solo all'interno del team
- si fanno solo quando il management o il cliente lo chiede
- presenta sempre la stessa persona (spesso il PM/PO)
- si vedono solo slide
- ci si perde in discussioni di dettaglio

Di conseguenza, le demo sono sottovalutate

- si riducono a SAL (Stato Avanzamento Lavori)
- la gente non partecipa o partecipa distrattamente
- si saltano perché *"tanto questa volta non c'è nulla da vedere"*

Invece sono importantissime, per ridurre i costi...

- sono l'occasione primaria in cui raccogliere feedback
- più feedback viene raccolto, più il team è in grado di orientare la direzione dello sviluppo
- implementando il feedback il prima possibile, si riduce al minimo il costo del cambiamento
- sono l'occasione per valutare se il product backlog rispecchia ancora il miglior utilizzo delle risorse del team di sviluppo

...e per rendere il lavoro più gratificante

- la "primary measure of progress"
- instaurano fiducia tra team e gli stakeholder
- un'occasione per il team di provare orgoglio per il proprio lavoro

Chi dovrebbe partecipare?

- tutti i membri del team
- qualsiasi persona la cui vita è impattata dal prodotto che il team sta costruendo

Ovvero?

Ovvero rappresentanti di questi gruppi di persone:

- product owner/product manager, anche di altri team
- chi ha responsabilità manageriali in azienda
- chi vende il prodotto
- chi fa marketing sul prodotto
- chi installa il prodotto
- chi fa assistenza sul prodotto
- chi si occupa di legal & security in azienda
- chi compra il prodotto
- chi usa il prodotto
- chi assembla il prodotto (se applicabile)
- chi smaltisce il prodotto a fine vita (se applicabile)
- chi ha voglia di partecipare sulla spinta della curiosità

Demo e sviluppo prodotto

Non è possibile condurre demo efficaci se a monte non c'è un intelligente metodo di sviluppo prodotto:

- sviluppo a piccoli incrementi
- PBI (Product Backlog Item) end-to-end
- PBI INVEST (con particolare enfasi su Independence, Valuable, Testable)
- uso di mock (fake it until you make it)
- feature/release toggles (disaccoppiare deploy e release)

Ehhh... ma non possiamo fare vedere cose che non sono ancora finite!

E invece sì, se mettiamo in chiaro:

- che non stiamo necessariamente per rilasciare in produzione
- che il nostro obiettivo in questo momento è raccogliere feedback
- che raccogliere feedback ci serve per correggere eventualmente la rotta il prima possibile per ridurre i costi e il tempo di rilascio
- che coinvolgere gli stakeholder durante lo sviluppo, e non soltanto alla fine, va a vantaggio di tutti

Il pubblico va educato, of course, a focalizzarsi su quello che c'è, non su quello che manca

La demo è uno spettacolo sapientemente messo in scena

- è coinvolgente per il pubblico
- stimola le persone a lasciare feedback costruttivo (una platea di persone che ci dice solo "*Bravi, bravi!*" dovrebbe lasciarci con l'amaro in bocca)
- lascia attori e pubblico soddisfatti alla fine dello spettacolo
- lascia nelle persone un buon ricordo del team, invogliandole a tornare alla prossima demo

Prima della demo

- mandare un'invito con i dettagli logistici e un'agenda delle cose che verranno mostrate
- tarare il contenuto delle dimostrazioni sul tipo di pubblico che assisterà
- se la platea di pubblico è molto eterogenea, si possono fare più dimostrazioni, delle stesse feature, tarate su audience differenti
- preparare tutto il necessario per condurre la dimostrazione di prodotto (configurazioni, pre-requisiti...), per limitare al minimo il rischio dell'"effetto demo"
- TESTARE tutto il necessario per condurre la dimostrazione di prodotto (dry run)
- se in presenza, procurare qualcosa da bere (e, perché no, da mangiare)

Team Integration - P0 The Oracle

Agenda:

15:00 - 15.30: GO1 - S0.1 - catalogs and courses page (mock)

Demo of the interface (interface only, no business logic)

15:45 - 16.15: Simplified SAML - feedback gathering (logic discussion)

New interface and switching logic

16:15 - 17:00: Q&A - Demo on demand for latecomers

Durante la demo

- un moderatore introduce le singole presentazioni e facilita le discussioni, evitando derive fuori tema o troppi dettagli tecnici
- un "segretario" prende appunti sul feedback che viene espresso durante la demo
- ciascun membro del team dovrebbe presentare (a rotazione)
- -> corollario: ogni membro del team si dovrebbe trovare a presentare cose NON sviluppate direttamente
- -> corollario: preparare demo di cose NON sviluppate direttamente è un ulteriore modo di testare
- -> corollario: preparare demo di cose NON sviluppate direttamente ha effetto collaterale di far uscire dalla propria zona di comfort
- -> corollario: preparare demo di cose NON sviluppate direttamente favorisce la Collective Ownership del prodotto

E ancora, durante la demo

- se esistono, seguire degli Acceptance Criteria durante la demo può essere utile
- passare il controllo a uno spettatore per generare effetto wow e ulteriori occasioni di test
- sollecitare feedback da parte degli spettatori, con domande aperte del tipo "*Cosa cambiereste in questa funzionalità?*" oppure "*Qual è l'elemento migliore che avete visto?*" invece di "*Vi è piaciuto?*"
- le demo può essere registrata per essere fruita da chi non ha potuto partecipare
- al termine, preannunciare brevemente su cosa il team ha intenzione di lavorare nella prossima iterazione

Dopo la demo

- premiare chi lascia feedback, con kudos pubblici (e qualche gadget)
- tornare a casa per riordinare il feedback raccolto definendo eventualmente nuovi PBI e prioritizzandoli
- inviare ai partecipanti l'elenco di feedback raccolti, per rendere evidente che il team ha ascoltato e dato valore
- essere umili e aperti, mettendo in conto che alcuni feedback potrebbero portare a importanti cambi di direzione
- fare “un bagno di realismo”: al di là delle cose “mirabolanti” che spesso si dicono in azienda, nella demo si vede davvero quello che c'è, nel bene e nel male. Gli stakeholder *"lo sanno perché l'hanno visto, non perché gliel'ha raccontato qualcuno"*
- discutere all'interno del team di com'è andata la demo, e/o realizzare un survey di gradimento per i partecipanti, per organizzare uno spettacolo ancora migliore la prossima volta

Feedback

#	User story	Feedback	Feedback provided by
1	DOC-61	Color and hover of external link pages are wrong: already addressed in https://foo.atlassian.net/browse/DOC-2528	Alex
2	DOC-596	3 Small misalignments: avatars, badges	Shawn
3	Generic	In adding a new page, a balloon appears just before the right panel opens	Maria
4	Generic	Right panels show 2 scrollbars	Maria
5	Generic	Tooltips are going below widget rectangles in the desktop composer	Bob
6	Generic	Messages in <u>snackbars</u> must be left aligned: new user story for UI kit: https://foo.atlassian.net/browse/DOC-2549	Alex
7	DOC-598	iFrame widget: introduce lower limit for the height: updated criterion #6 in DOC-598	Sarah
8	DOC-598	iFrame widget: error messages have ' 's	Shawn
9	Generic	Improvement of extended tables in opening/closing left panel with column selection: new user story for UI kit	Maria, Bob
10	Generic	Tooltips improvement: left and right padding must be 10px; upper and lower must be 7px: new user story for UI kit	Alex

Scalare le demo

Scenario: n team lavorano allo stesso prodotto

- quando il numero di team è piccolo e si possono pianificare le demo in momenti diversi, tutto OK
- ma quando il numero di team aumenta, diventa difficile coinvolgere gli stakeholder chiedendo loro di partecipare ogni volta a n demo
- se poi gli n team sincronizzano le loro iterazioni trovandosi a fare la demo nello stesso momento, la partecipazione degli stakeholder è oltremodo complicata

Il modello Bazaar

- n stanze (fisiche e/o virtuali), una per ciascun team, prenotate per 2-4h
- agende singole e agenda globale, con indicazione degli orari delle singole presentazioni
- le persone vanno e vengono dalle varie stanze assistendo alle demo di loro interesse
- anche i membri di ciascun team si muovono tra le stanze, lasciando però un presidio costante nella stanza di appartenenza
- la prima tranche di dimostrazioni è eseguita secondo gli orari dell'agenda. Ogni stanza rimane comunque aperta a repliche on-demand per le persone che entrano in un secondo momento
- la stanza può essere registrata per accontentare le persone che hanno visitato altre stanze

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Warning to greedy salespeople: what you are going to see during the Bazaar are mostly incomplete, work-in progress, subject to change, not production-ready features. They have no defined release date, and must not be sold to prospect clients! Thank you for your understanding ;-)								
2	Team	Room	Moderator(s)	GTM room	Time (CET)	What	Abstract (50 words max)	Goal (Demo for attendees early feedback collection for the Dev Team)	Who can most benefit for attending? is it more for showing or for receiving feedback?
3	Team 1	P0 Neo	Andrea	GoToMeeting	15:00-15:30	E-signature	We'll present the e-signature, including signature using 2fa with google authenticator	Demo and feedback	GCS Designer Sales
4					15:30-16:00	Q&A - Demo on demand for latecomers			
5	Team 2	P0 Nebuchadnezz	Carlo	GoToMeeting	15:00-15:15	WCAG 2.1 Login preview	First preview for the UI of the new Login Page WCAG 2.1 compliant	Feedback	All
6					15:30-15:45	Learner session tracking pre-testing demo	Final preview for the Learner Session Tracking feature before the internal testing period	Demo	All
7					16:00-16:20	Mobile App Rebranding GCS Feedback	Demo of the changes for Mobile App Rebranding after GCS release	Demo	All
8					16:30-17:00	Q&A - Demo on demand for latecomers			
9	Team 3 + Team 4	P1 Merovingian	Maria	GoToMeeting	15:00-15:35	OTJ - Observation Checklist - Compile the checklist and micro-improvements	We will continue on the presentation of OTJ. Now managers and users can compile the assigned checklist and see it in read only mode	Demo and feedback	All
10					15:35-16:00	Q&A - Demo on demand for latecomers			
11	Team 5	Anfiteatro (P1 Zion)	Susan	GoToMeeting	15:00-15:40	Early feature: Automated quiz generation (reprise)	We propose to generate quizzes by synthesizing appropriate questions out of the text transcripts of learning contents.	Feedback collection	All
12					15:40-16:10	Algorithm: Skill matching for courses	We present preliminary results of an algorithm for categorization of courses wrt a set of 90 skills	Feedback collection	All
13					16:10-17:00	Q&A - Demo on demand for latecomers			
14	Team 6	P0 The Oracle	Bob	GoToMeeting	15:00-15:30	Lynda migration tool	A set of API to monitor and perform a migrations process from Lynda's LTI object to LinkedIn Learning AICC objects in a transparent way.	Demo and feedback	Impspec
15					15:30-17:00	Q&A - Demo on demand for latecomers	Wiretransfer special edition		
16	Team 7	P0 - Trinity	Albert	GoToMeeting	15:00-15:30	Login, Registration and Dashboard	Implementation of user login, user self-registration and Shape dashboard with the grid of content created	Demo and feedback	All
17					15:30-16:00	Shape - AI state machine	Overview of the State machine that orchestrate all AI services involved in the creation of a "Shape"	Technical feedback	Dev, Devops
18					16:00-17:00	Q&A - Demo on demand for latecomers			
19	Team 8	P0 The Architect	Shawn	GoToMeeting	15:00-15:30	Report Preview	Implementation of the users-courses report horizontally-scrollable data preview.	Demo and feedback	All
20					15:30-16:00	Data Lake Querying	The current solution for consuming data lake records.	Technical feedback	Dev, Devops
21					16:00-17:00	Q&A - Demo on demand for latecomers			
22									

BAZAAR REVIEW 13/3/19

Team BI - P0 The Oracle

Agenda:

- 15:00 - 15:30: Reporting experience tabs
The new reporting experience will have new tabs: quick summaries and the actual custom reports. Here present how we are currently emulating them what is the new user experience.
- 15:30 - 16:00: Docebo Data Lake
We will show the current solution for the first implementation of the Docebo Data Lake and how we tackled its challenges.
- 16:00 - 17:00: Q&A - Demo on demand for latecomers

Team C&S + Perform - P0 Trinity

Agenda:

- 15:00 - 15:30: Next Content Recommendation
We will present the next content recommendation in the asset view page. The list of suggested content will be provided by our Artificial Intelligence service.
- 15:30 - 16:30: OTJ - Observation Checklist
We will present the new OTJ functionality. Admins and Power users can create a new Observation Checklist, assign it to managers and users and they will be able to schedule it.
- 16:30 - 17:00: Q&A - Demo on demand for latecomers

Team Mobile - P0 Nebuchadnezzar

Agenda:

- 15:00 - 15:30: Channels Widget Filter
As we are still developing the new widget filters and sorting, any feedback is more than welcome and really much appreciated.
- 15:30 - 16:00: Uri prediction service
We will present the uri prediction service that helps the final user to write the pre-login uri.
- 16:00 - 17:00: Q&A - Demo on demand for latecomers

Team LMS1 + Atlan - P0 Neo

Agenda:

- 15:00 - 16:00: LMS 1:
- Mobile Pages
- REPORTS - Privacy Report - CSV Export - Background jobs
We'll present the new mobile pages, with desktop composer and a new functionality which allows to extract reports using the background job, currently implemented only for privacy policy reports.
- 16:00 - 16:30: Atlan:
- DKIM
We'll present the DKIM configuration.
- 16:30 - 17:00: Q&A - Demo on demand for latecomers

Team Integration - P0 The Architect

Agenda:

- 15:00 - 15:30: WireTransfer cart flow pages
The wiretransfer implementation for the cart purchasing process.
- 15:30 - 16:00: Embedded course player in salesforce
The SalesforceV2 canvas can now be placed within course-scoped Salesforce pages to immediately redirect the user to Docebo course play experience in a ready-to-use experience.
- 16:00 - 17:00: Q&A - Demo on demand for latecomers

Team AI - P1 Zion (Anfiteatro)

Agenda:

- 15:00 - 16:00: Early prototype of Shape video generation
An early prototype of an end-to-end pipeline for Shape which goes from the uploading of a connect to the automatic generation of a Shape video. We'll show all the steps involved in the process.
- 16:00 - 17:00: Q&A - Demo on demand for latecomers

Team LMS3 + OEM - P1 Persephone

- 15:00 - 15:20: UX - DEV documentation process
Valentina Bulgarelli from UX team will be our guest and will show us how Division Studio's advanced functionalities can be taken advantage of in order to provide developers with WCAG-related additional information.
- 15:20 - 15:40: DST Microservice Authentication
Microservice authentication flow to
- 15:40 - 16:00: Heracles & Hydragen new components
We are going to show the firsts components implemented in the new LMS3 and integrated into Heracles.
- 16:00 - 16:20: Mobile rebranding progress update
Mobile rebranding feature progress update and first feedback collection on some specific micro UX flows.
- 16:30 - 17:50: Session tracking progress update
Progress update for the new Session Tracking feature.



Team's room