

Introducción

En este trabajo hablaré de lo que he aprendido gracias a esta actividad, del contenido del mismo, de sus reglas, de la creatividad que hemos tenido para crear el juego, del diseño/ materiales utilizados y también evaluaré bajo mi criterio cada uno de los aspectos de este juego tanto de forma conjunta como individual.

Conocimiento Ganado

En este apartado hablaré de lo que he aprendido al realizar este proyecto tanto en lo que se refiere a la asignatura de redes locales como a lo aprendido de la experiencia de trabajar en equipo.

Conocimiento adquirido al crear las preguntas

Para realizar las preguntas, lo que hice fue leerme el libro Tanenbaum 5º de que colgó el profesor en aules.

En cuanto a la **capa física**, he aprendido como se transmiten los datos entre dispositivos a través de los distintos canales de comunicación y sus topologías.

En cuanto a la **capa de enlace de datos**, he aprendido sobre el control de flujo, el acceso al medio sobre la detección y corrección de errores y también sobre las direcciones MAC. Lo que viene siendo la transmisión confiable de datos entre los distintos dispositivos.

En cuanto a la **capa de red**, he aprendido como se enrutan los datos y de como se entregan los datos entre distintas redes para obtener una comunicación eficiente y segura.

En cuanto a la **capa de transporte**, he aprendido sobre los protocolos TCP, UDP y SCTP

En cuanto a la **capa de aplicación**, he aprendido que es la capa responsable de cosas como el correo electrónico, la navegación web y la transferencia de archivos.

En cuanto a la capa de **otros**, no he aprendido mucho la verdad ya que todavía no he empezado a estudiar este apartado.

Trabajo en equipo

He trabajado en equipo durante años con todo tipo de personas, desde gente muy trabajadora a gente muy cafre.

Aquí me he encontrado con una situación parecida, la diferencia es que esta gente me cae bien. La situación me ha enseñado a ser más paciente y calmado, ya que en un trabajo normal habría discutido con ellos al ver su falta de interés y la poca iniciativa mostrada.

Contenido

El juego consta de las siguientes partes físicas:

- Tablero.
- Tarjetas.
- Dados.
- Fichas.
- Tokens.

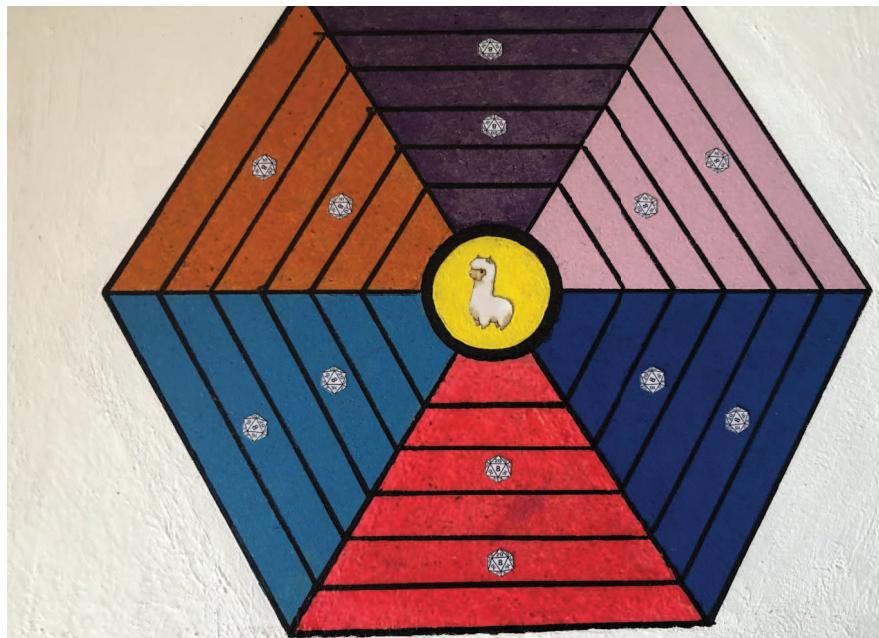
A continuación hablaré más a fondo de cada una de las partes que conforman el juego.

Tablero

El tablero es una de las partes fundamentales del juego ya que sin él no se puede jugar.

El tablero contiene un hexágono separado por triángulos, cada triángulo representa un sector, es decir, una capa del protocolo TCP/IP.

Los triángulos están divididos en 6 casillas antes de llegar a la meta.



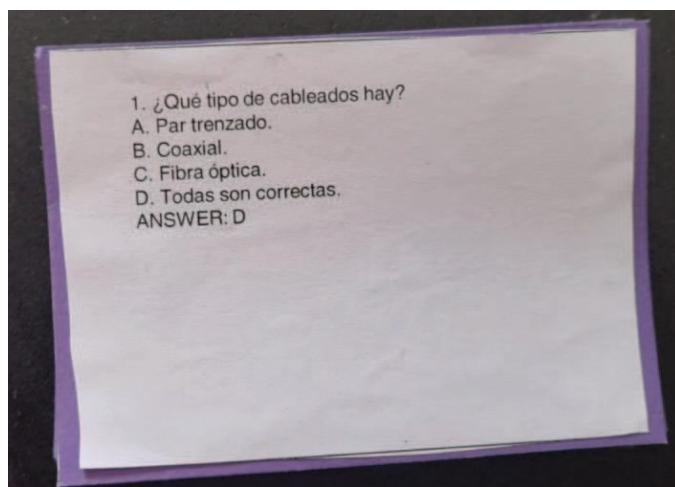
Tarjetas

Las preguntas del juego se encuentran en tarjetas las cuales dependiendo de su color indican de que capa son.

Cada mazo (montón de tarjetas) va separado por la dificultad de la pregunta que contienen. Las dificultades de las preguntas son fácil, media y difícil.

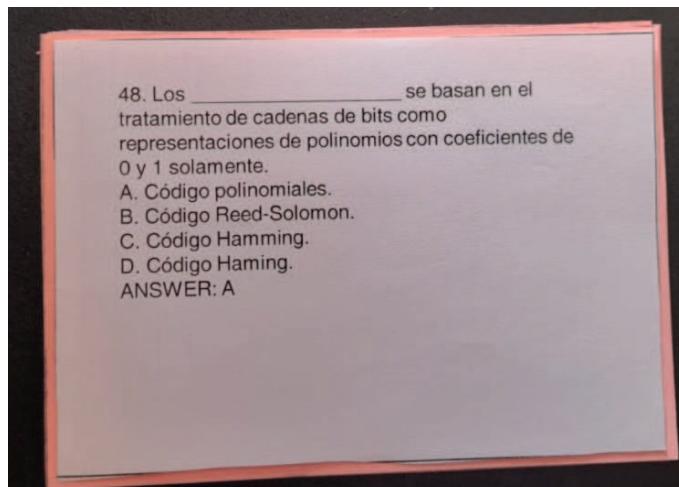
Cada mazo esta compuesto por **50 preguntas** de las cuales hay 17 preguntas de nivel fácil, 17 preguntas son de nivel medio y 16 preguntas de nivel difícil

Física



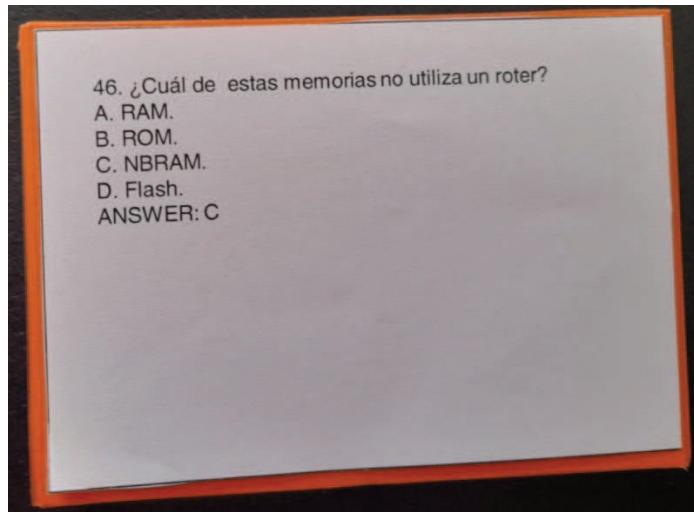
Estas preguntas tratan sobre la transmisión de bits a través de un medio físico. Estas preguntas las realizó Mora pero hizo colocó muchas preguntas similares y me toco ayudarla.

Enlace de datos



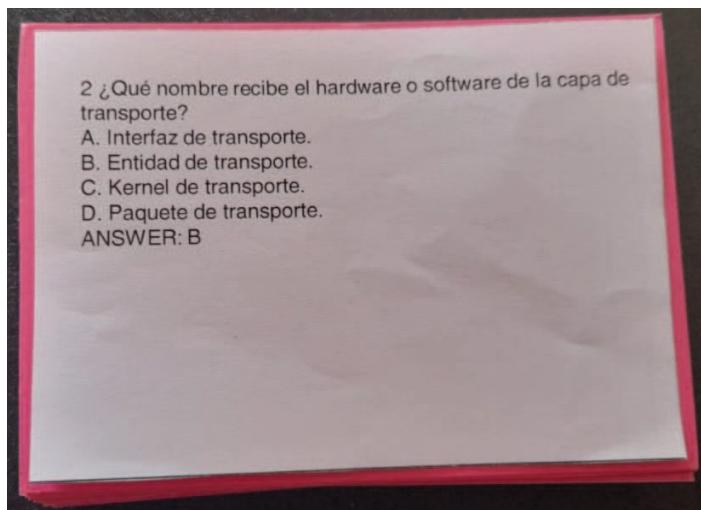
Estas preguntas tratan sobre la transferencia de datos entre los nodos de una red. De estas preguntas se encargo Dani.

Red



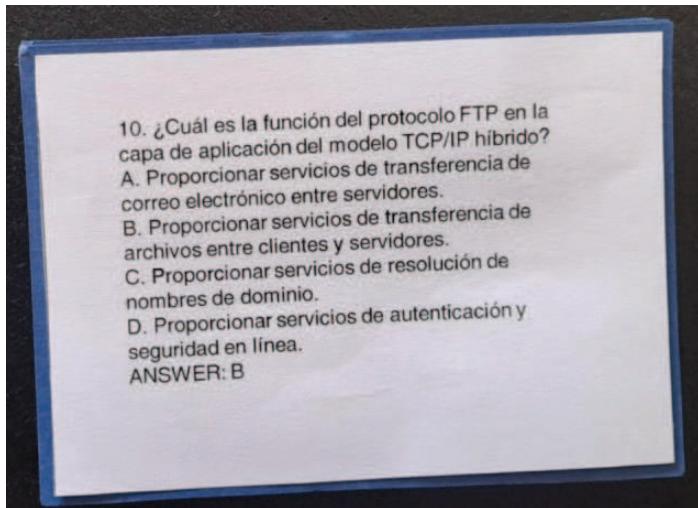
Estas preguntas tratan sobre como enrutar los datos entre las distintas redes y también de controlar el tráfico de las mismas. De elaborar estas preguntas se encargo Borja

Transporte



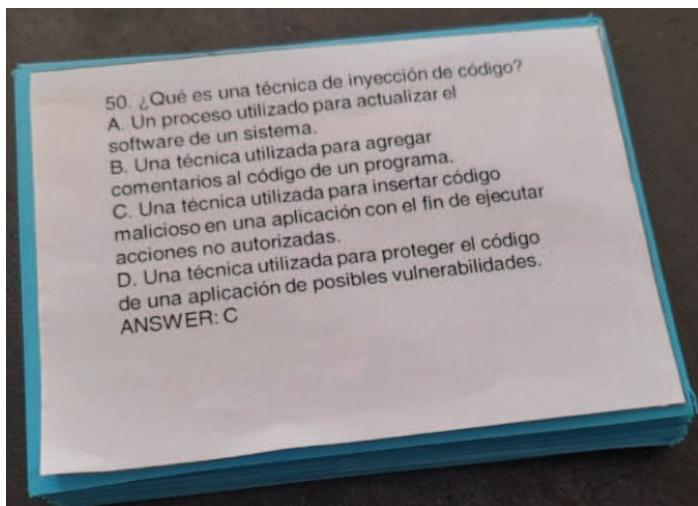
Estas preguntas tratan sobre como se provee un transporte confiable y eficiente de datos entre los dispositivos. Yo fui el encargado de hacer estas preguntas.

Aplicación



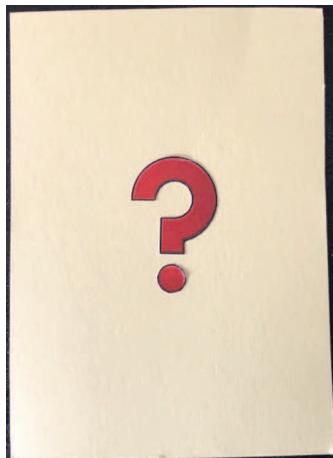
Estas preguntas tratan sobre como se brindan los servicios y protocolos de comunicación para aplicaciones del usuario. Para realizar estas preguntas cada miembro del grupo realizó 15 preguntas y después hicimos un filtrado para eliminar las que se repetían.

Preguntas resto



Estas preguntas tratan sobre seguridad, mantenimiento, etc. Al igual que con las preguntas de la capa de aplicación, cada miembro del equipo realizó 15 preguntas y después al unirlas eliminamos las que no nos parecían correctas.

Tarjetas sorpresa



Estas tarjetas contienen normas que se deben obedecer mientras se juega.

Dados

Para poder jugar correctamente al juego deben usarse dados que indicarán que ocurre dependiendo de la circunstancia.

Dado numérico:



Es un dado de seis caras, utilizado para saber el orden en el que empezar el juego y el sector por el que empezar.

Dado de colores:



Es un dado de seis caras de las cuales dos son verdes, dos son amarillas y dos son rojas. Se utiliza para saber la dificultad de la próxima pregunta a responder.

Dado icosaedro:



Es un dado de 20 caras, utilizado para determinar el resultado de las tarjetas sorpresa.

Fichas



Al comenzar el juego cada jugador escogerá una ficha y con ella deberá avanzar por el tablero hasta completar el juego.

Tokens



Son los premios que obtiene cada jugador al completar cada uno de los sectores.

Caja del juego



Aunque no es una parte del juego en si, la incluyo ya que es el lugar en el que se guarda el juego. Su interior tiene compartimentos para guardar cada una de las partes del juego.

Reglas

En este apartado hablaré de como se fueron desarrollando las distintas normas.

Creación de las normas

El proceso de creación de las normas tuvo varias fases. En cada una de esas fases fuimos añadiendo y rectificando normas, debido a que nos parecía muy soso. A continuación hablaré de cada una de esas fases:

Primera versión de las Normas

A la hora de hacer las normas la premisa fue clara:

- Recompensar a la persona que acierta.
- No hacer un juego infinito (que no termine nunca).
- Hacer pasar al jugador un buen rato.

Normas:

- En caso de que se falle una pregunta de nivel bajo, el jugador retrocederá una casilla. Si el jugador está en la casilla de inicio de un sector no podrá retroceder. Si se falla pasará el turno al siguiente jugador.
- En caso de fallar una pregunta de nivel medio o alto, pasará el turno al siguiente jugador.
- Si aciertas una pregunta de cualquier dificultad, avanzas una casilla.
- Si el jugador acierta la pregunta, continuará jugando, hasta un máximo de 3 turnos. Después pasará al siguiente jugador.
- Si aciertas 2 preguntas seguidas de la misma dificultad la siguiente pregunta será de nivel difícil. Si aciertas 2 preguntas seguidas de la dificultad máxima, el jugador que respondió correctamente escogerá a otro jugador. El jugador escogido deberá retroceder una casilla.
- Al utilizar el ~~superdado~~ obtienes una tarjeta sorpresa.

Esta fue la primera versión de las normas. Tras crearlas vimos que habían muchos vacíos a los que agarrarse y de este modo interrumpir el buen funcionamiento del juego.

Modificación de normas

Con la primera versión de las normas nos dimos cuenta de que al juego le faltaba chispa.

Esto me hizo pensar y tras hablar con el equipo llegamos a la conclusión de que el superdado no tenía casi ningún uso. En este punto planteé dos opciones al equipo:

- Eliminarlo del juego
- Darle más protagonismo.

Tras votarlo la opción que salió ganadora fue la de darle más protagonismo y gracias a esto se abrió un abanico de posibilidades.

Pero no era tan sencillo ya que tirar el superdado por tirar tampoco era la solución, había que pensar en una mecánica nueva. Gracias a esto nacieron las “tarjetas sorpresa”.

Normas de las tarjetas sorpresas:

- Tarjeta de “Avanzas una casilla”.
- Tarjeta de “Retrocede una casilla”.
- Tarjeta de “Tus rivales retroceden una casilla”.
- Tarjeta de “Tus rivales avanzan una casilla”.
- Tarjeta de “Escoge a un jugador, ese jugador debe retroceder una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número impar retrocede una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número impar avanza una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número par retrocede una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número impar avanza una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número impar tus rivales retroceden una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número impar tus rivales avanzan una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número par tus rivales retroceden una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número par tus rivales avanzan una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número superior a 15 retrocedes 2 casillas, de lo contrario avanzas una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número superior a 10 retrocedes una casillas, de lo contrario avanzas una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si sacas un número superior a 5 ni avanzas ni retrocedes, de lo contrario retrocedes una casilla”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, si un número entre 1-20 si al lanzar el dado, el número es el que escogiste, los demás jugadores retroceden 2 casillas. En caso de que no sea el número escogido no ocurre nada”.
- Tarjeta de “Lanza el superdado, todos los jugadores lanzan el superdado. El jugador que saque el número más bajo retrocede a la casilla inicial del sector en el que se encuentre”.
- Tarjeta de “Mala suerte, empiezas de nuevo ese sector”.

Aunque esto haga que entre el factor suerte al juego, la premisa sigue siendo la misma “Si no sabes acerca del temario no vas a ganar”.

Normas versión final

Aunque tenía buena pinta seguía faltando algo, ya que habían vacíos a los que agarrarse. Es por esto que volví a hablar con el equipo y tras comprobar que a todos les parecía bien como estaban les hice ver que no estaban bien, ya que:

- No había un tiempo que delimitase el turno de cada jugador.
- No se decía que obtenía el jugador que gana un sector.
- No se decía el modo en el que el jugador iba a un nuevo sector

Tras la charla con el equipo introduce nuevas normas a las ya existentes.

Normas:

- En caso de que se falle una pregunta de nivel bajo, el jugador retrocederá una casilla. Si el jugador está en la casilla de inicio de un sector no podrá retroceder. Si se falla pasará el turno al siguiente jugador.
- En caso de fallar una pregunta de nivel medio o alto, pasará el turno al siguiente jugador.
- Si aciertas una pregunta de cualquier dificultad, avanzas una casilla.
- Si el jugador acierta la pregunta, continuará jugando, hasta un máximo de 3 turnos. Después pasará al siguiente jugador.
- Si aciertas 2 preguntas seguidas de la misma dificultad la siguiente pregunta será de nivel difícil. Si aciertas 2 preguntas seguidas de la dificultad máxima, el jugador que respondió correctamente escogerá a otro jugador. El jugador escogido deberá retroceder una casilla.
- Al utilizar el ~~superdado~~ obtienes una tarjeta sorpresa.
- La última pregunta de cada sector siempre será difícil.
- Una vez terminado cada sector, el participante gana una recompensa del color de la categoría correspondiente.]
- Al ganar una recompensa el jugador debe lanzar el dado numérico para saber a qué sector debe ir.
- El jugador dispondrá de 30 segundos desde que coge la tarjeta para responder la pregunta.
- El jugador que consiga las recompensa de cada uno de los sectores, ganará la partida.

De este modo las normas del juego quedaron más claras.

Creatividad

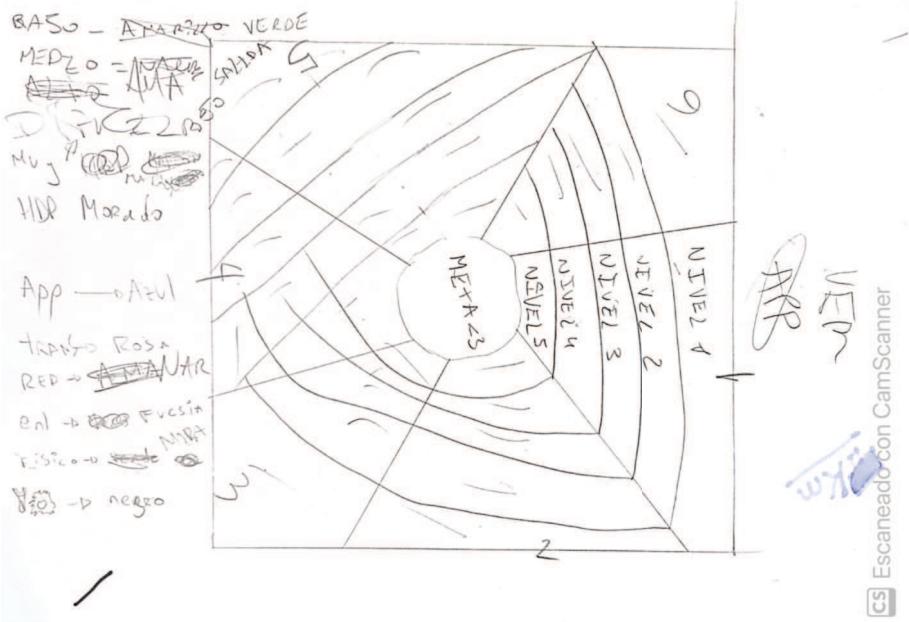
Creación del tablero

Lo primero que hicimos al plantear como hacer el tablero fue lanzar una lluvia de ideas (brainstorming) pero no funcionó, ya que no se decían nada más que bobadas. Al no funcionar lo planteamos de otro modo, cada miembro del equipo hizo un boceto en papel sobre como sería el tablero, de ese modo, uniendo esas ideas conseguiríamos el diseño final.

En este punto hay que recalcar que ni Borja ni Dani hicieron el boceto ya que según ellos no saben dibujar, por lo que Borja dibujo unos iconos para colocar en la parte posterior de las tarjetas y Dani dibujo una alpaca la cual sería la parte en la que se colocaría el tablero (idea que por obvias razones quedó totalmente descartada).

Por lo tanto, lo que hicimos fue “fusionar” el boceto de Mora y el mio.

Boceto de Mora:



Mi boceto:



Como se puede ver coincidíamos en bastantes cosas como, por ejemplo, en que el tablero estaría dividido en sectores, en que había una meta central y en que cada sector recibiría un color específico.

Creación de las tarjetas

A la hora de crear las tarjetas lo que hicimos fue utilizar cartulinas con los mismos colores que usamos en cada uno de los sectores del tablero.

Lo que hice fue dividir cada cartulina en nueve partes del mismo tamaño para más tarde pegarle encima una pregunta.

La plantilla de las preguntas nos la proporciono Carlos (el profesor) y Dani se encargó mediante el programa powerpoint de colocar las preguntas en su interior.

Tras recortar las cartulinas y las plantillas (ya con las preguntas en su interior) lo que hicimos fue pegar la plantilla a la cartulina.

A las tarjetas sorpresa decidimos colocarle un interrogante en la parte trasera, para darle un toque más vistoso

Creación del dado de colores

Es un dado de numérico de seis caras (el de toda la vida) al cual le pegamos gomets en cada una de sus caras (dos verdes, dos amarillos y dos rojos)

Creación de las fichas

Ya que nadie proponía nada, para crear las fichas del juego lo que hice fue utilizar tokens que utilizaba cuando jugaba al juego de cartas “Magic the gathering” y los pinte de distintos colores (para diferenciar a cada jugador).

Creación de los tokens

Al igual que en el caso de las fichas lo que hice fue utilizar tokens que utilizaba cuando jugaba al juego de cartas “Magic the gathering”.

Diseño/Materiales

En la elaboración del juego hemos utilizado los siguientes materiales:

- Tablero de aglomerado
- Lápiz
- Regla
- Compás
- Pintura acrílica
- Pincel
- Rotulador negro permanente
- Cartulinas de distintos colores
- Cola blanca
- Caja de cartón
- Gomets
- Papel de cocina
- Tijeras
- Pegamento de barra
- Pegatinas

A continuación describiré como hicimos las distintas partes del trabajo.

Tablero

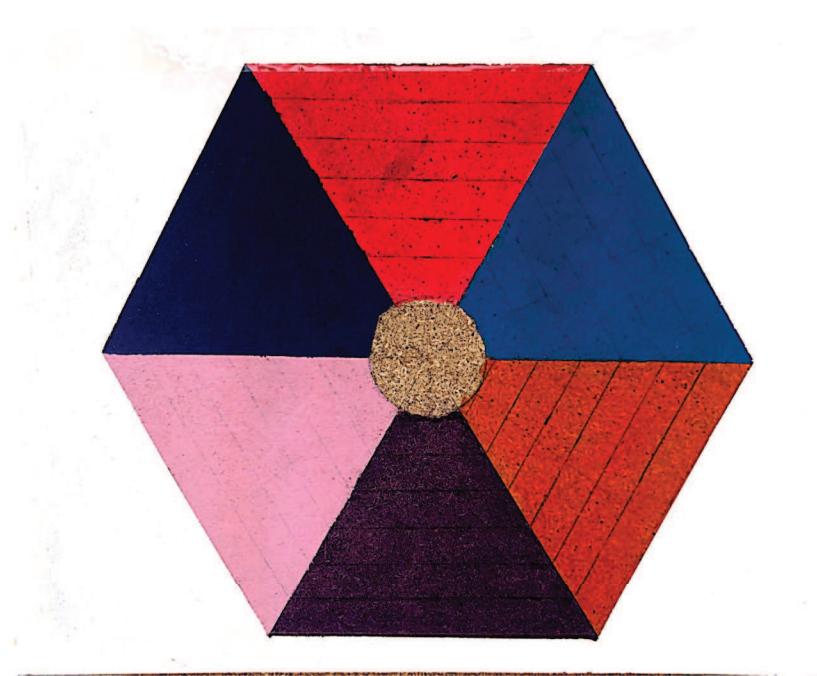
Es simplemente un tablero de aglomerado que compramos en el chino:



Sobre este tablero con la ayuda de un lápiz, una regla dibujé un hexágono, el cual dividí mediante líneas, le marque unos bordes para que no quedase tan soso y con un compás dibujé un círculo en el centro (la casilla de meta).

Utilizando pintura acrílica y varios pinceles pintamos cada sector del hexágono de un color distinto haciendo referencia a las tarjetas. Cada sector se refiere a una de las capas del protocolo TCP/IP más un sector extra por las preguntas de seguridad, mantenimiento, etc.

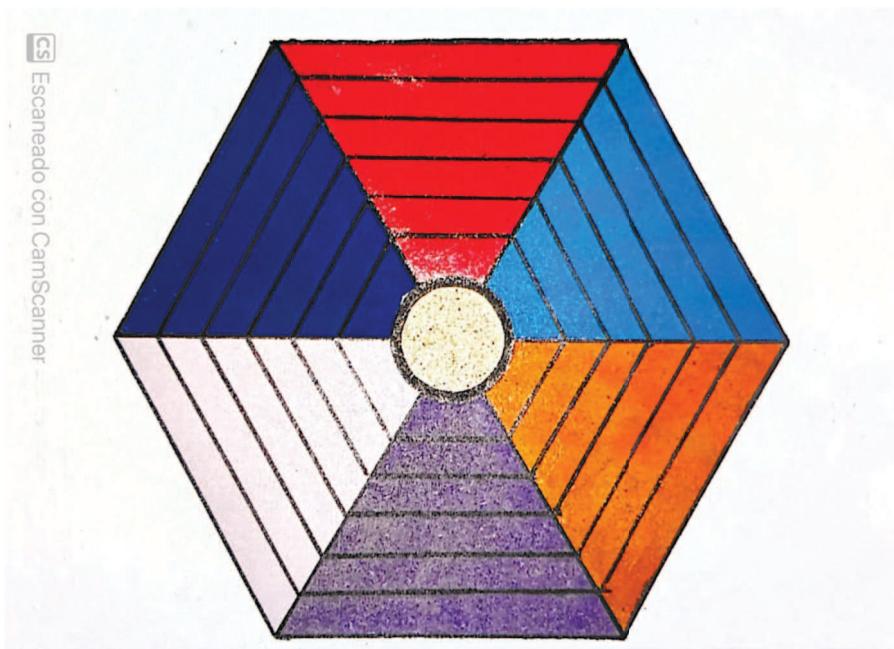
Este es el tablero una vez pintamos los sectores:



Los colores de los sectores son los mismos (o muy parecidos) a los colores de las tarjetas las cuales hacen referencia a cada una de las capas.

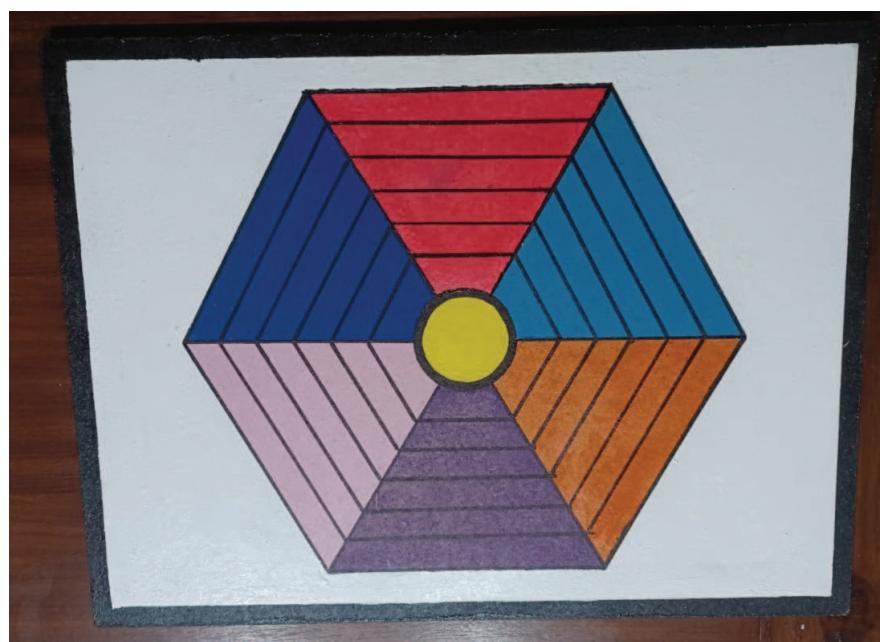
- Sector capa física color morado.
- Sector capa de enlace de datos rosa
- Sector capa de red naranja
- Sector capa de transporte fucsia
- Sector capa de aplicación azul oscuro
- Sector capa de resto azul claro

Después delineamos las líneas de los sectores/casillas con un rotulador permanente para darle un toque más vistoso y le dimos otra capa de blanco ya que tenía demasiadas imperfecciones.



[CS] Escaneado con CamScanner

A continuación pintamos la parte central de amarillo, ya que contrastaba bien con el resto de colores. También pintamos el borde de negro.



Después pintamos la parte trasera y los bordes de color negro para que no quedase tan soso.

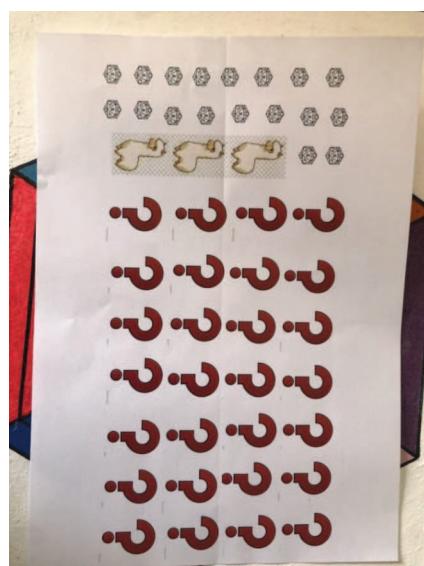


Por último pusimos unos cuantos pegatinas para indicar en casillas se debe tirar el superdado y también para decorarlo.



Tarjetas

Para hacer las tarjetas lo que hicimos fue utilizar cartulinas de distintos colores. Sobre estas cartulinas dibujé una plantilla que las dividía en nueve partes iguales y después las recorte utilizando unas tijeras. El profesor nos proporcionó una plantilla la cual estaba dividida en nueve partes iguales. Sobre esa plantilla Dani colocó las preguntas que previamente habíamos hecho entre todos. Más tarde entre Borja, Mora y yo recortamos esas plantillas. Por último utilizando pegamento de barra, pegamos la hoja de papel que contenía la pregunta con la cartulina. Necesitábamos que la tarjeta sorpresa fuesen distintas por lo que decidimos decorarla un poco colocando una pegatina de un interrogante en su parte trasera.



Dado de colores

Para hacer este dado lo que hicimos fue pegar gomets de colores en las caras de un dado de seis lados. Los gomets que pegamos fueron de color verde, amarillo y rojo simbolizando el nivel de dificultad de las preguntas.(del resto de dados no hablo ya que son dados normales y corrientes)



Fichas de los jugadores

A la hora de hacer estas fichas a nadie se le ocurría nada, así que decidí utilizar unas fichas que tenía por casa de la época en la que jugaba a “Magic the gathering”.

Después pinte esas fichas de distintos colores para distinguir a cada jugador.



Tokens

A la hora de hacer los tokens hice lo mismo que con las fichas de los jugadores, utilicé fichas que tenía por casa. La única diferencia es que no fue necesario pintarlos

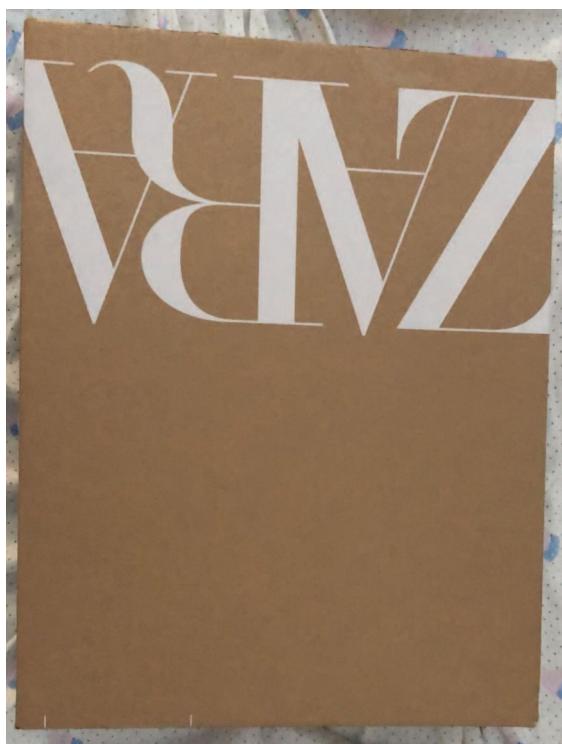


Caja del juego

La caja fue un pequeño desafío, ya que necesitábamos una caja con unas medidas determinadas. Por suerte, Borja tenía una caja que se adecuaba a la perfección con lo que buscábamos.

El problema es que nos parecía feísima, así que decidimos decorarla, para ello mezclamos cola blanca con papel de cocina y cubrimos toda la parte de arriba.

Tras esperar unos días a que secase, pintamos la caja de negro (el mismo color de la parte trasera del tablero).



Trabajo Cooperativo

Cada miembro del grupo ha realizado diferentes tareas, que hemos ido asignando conforme el profesor las iba pidiendo.

En este caso:

	Dani	Mora	Borja	Christian
Preguntas capa Física	✗	✓	✗	✓
Preguntas capa enlace de datos	✓	✗	✗	✗
Preguntas capa red	✗	✗	✓	✗
Preguntas capa transporte	✗	✗	✗	✓
Preguntas capa aplicación	✓	✓	✓	✓
Preguntas capa otros	✓	✓	✓	✓
Compra de productos	✓	✓	✓	✓
Elaboración de las plantillas	✓	✗	✗	✗
Elaboración de la memoria	✓	✗	✓	✗
Decoración del tablero	✗	✓	✓	✓
Búsqueda de la caja	✗	✗	✓	✗
Decoración de la caja del juego	✗	✓	✓	✓
Elaboración de las tarjetas	✗	✓	✓	✓
Elaboración tokens/fichas	✗	✗	✗	✓

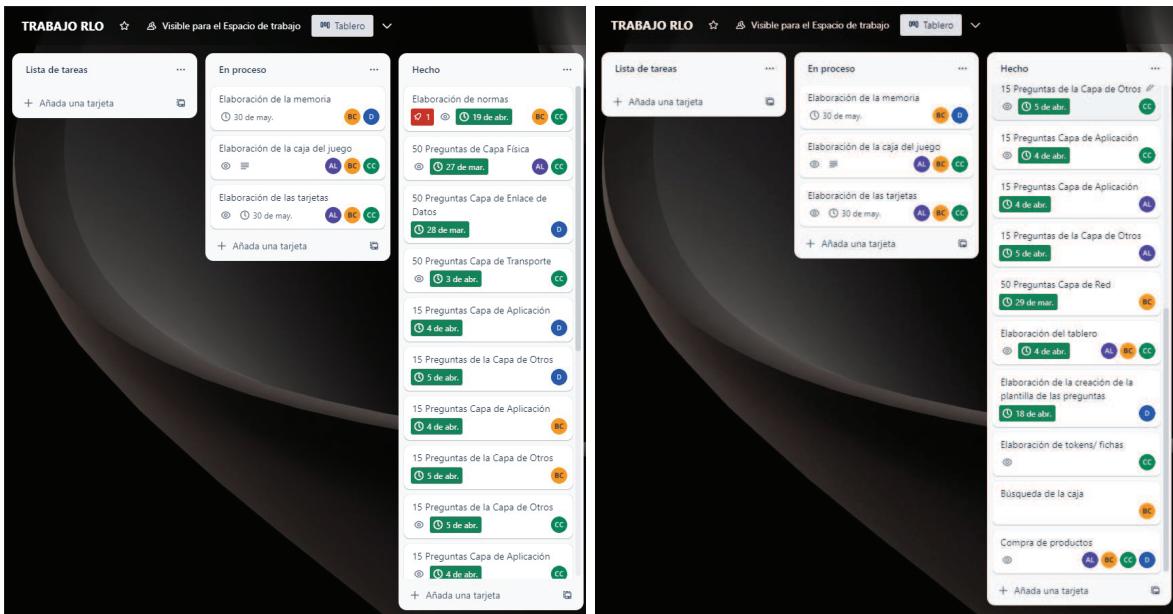
En el caso de las preguntas de la capa física aparecen dos personas ya que Mora que era la persona que tenía que hacerlas espero al último momento para hacerlas y muchas estaban mal.

En las preguntas de capa aplicación y capa otros aparecemos todos ya que nos dividimos la faena haciendo cada uno 15 preguntas.

Organización

Para organizarnos mejor lo que hicimos fue crear una carpeta compartida en la nube y también utilizamos la página Trello. Esta página fue bastante útil a la hora de repartirnos el trabajo y ver que cosas se estaban haciendo y que cosas no.

Foto Trello:



Uno de los problemas en este equipo es que Mora y Dani no es que se lleven muy bien que digamos, por lo tanto, tocó separarlos de las tareas que se iban fijando. Esto en algunas ocasiones ha hecho que el trabajo en equipo se vea algo limitado.

Opinión personal trabajo en equipo

A continuación hablaré de lo que me ha parecido la experiencia de trabajar junto a mis compañeros de equipo, lo haré separando los puntos positivos de los negativos y dando una conclusión final.

Aspectos positivos

- Esta experiencia me ha servido para conocer más a mis compañeros.
- Me ha servido para darme cuenta de que tengo más paciencia de la que creía.
- He podido ver que no todo era tan malo como me lo parecía al principio, ya que estoy bastante contento con el resultado (tablero y demás).
- Darme cuenta de que tengo una gran capacidad de liderazgo (al menos eso creo).
- Todas las entregas se han realizado antes de la fecha señalada.

Aspectos negativos

- Tener que ir detrás de la gente como si fuesen niños pequeños para que se centren en la faena.
- Tener que llamarles la atención para que dejases el móvil.
- Tener que corregir continuamente los errores que iban cometiendo.
- Exceptuando algunos momentos muy puntuales, no se proponía nada, casi siempre era yo el que tenía que decir como hacer las cosas.
- Tener que discutir con la gente para que se realizasen las preguntas que les tocaba hacer.
- La pasividad que mostraban ante todo.
- Discusiones por tonterías.

Conclusión

Siendo totalmente sincero, el hacer un trabajo en equipo no me ha aportado nada, ya que llevo trabajando desde los 16 años (tengo 32) y se de sobra lo que es el trabajar en equipo. Como punto bueno podría recalcar que mi carácter se ha ablandado con el paso del tiempo, pero como punto malo veo que la gente de esta generación está muy perdida.

Evaluaciones

En este apartado evaluaré a cada miembro del grupo de forma individual, al grupo como conjunto, al proyecto y al profesor.

Lo enfocaré nombrando los aspectos positivos, los negativos y dando una conclusión de cada uno.

Individual

Mi evaluación sobre Dani

Aspectos positivos

- No se ha quejado de ninguna de las tareas.
- Ha realizado las tareas dentro de los plazos establecidos.
- Ha sabido no entrar en discusiones absurdas.

Aspectos negativos

- Absoluta pasividad.
- No ha mostrado interés en el proyecto
- No ha propuesto ideas.
- No ha mostrado iniciativa a la hora de plantear/realizar las tareas.
- En clase hay días que o no ha hecho nada o directamente se ha puesto a hacer cosas de otros módulos.
- No ha hecho piña
- Ha cometido varios errores que me ha tocado corregir.

Conclusión

Es la típica persona que no muestra ningún tipo de entusiasmo, se limita a hacer lo que se le pide y ya. La parte buena es que era de los primeros en realizar las tareas, la mala es que alguna de esas tareas, como por ejemplo las preguntas, no solían estar bien escritas y me tocaba corregirlas a última hora.

Si me diesen a elegir, en mi equipo no estaría.

NOTA: 3/10

Mi evaluación sobre Mora

Aspectos positivos

- Ha realizado las tareas dentro de los plazos establecidos.
- Ha aportado el lugar de trabajo lo cual es algo muy importante.
- Ha planteado ideas.
- No se ha quejado de las tareas a realizar.

Aspectos negativos

- Intentaba crear discusiones por tonterías continuamente.
- Poco responsable.
- Ha mostrado poco interés en el proyecto (en ocasiones ha sido nulo)
- En ocasiones ha sido poco proactiva.
- En clase exceptuando algunos días no ha hecho nada... se ponía a mirar el móvil.
- No traga a uno de los miembros del equipo por lo que dificultaba la asignación de tareas.
- Dejaba las tareas para último momento.
- Me ha tocado corregir sus fallos continuamente.
- He tenido que estar pidiéndole casi todos los días que hiciese la faena asignada.

Conclusión

Es una persona conflictiva y pasota que en más de una ocasión ha provocado momentos de tensión. Pienso que aún teniendo dieciocho años es una niña...

Ha intentado crear muchos conflictos, de elegir yo en mi equipo no estaría.

NOTA: 3/10

Mi evaluación sobre Borja

Aspectos positivos

- Ha planteado ideas.
- Ha realizado las tareas dentro de los plazos establecidos.
- Se ha preocupado por el estado del trabajo.
- Ha sabido no entrar en discusiones absurdas.
- En ocasiones se ha mostrado proactivo.
- Ha sabido trabajar en equipo.
- Se ha sabido adaptar en todo momento a los problemas que iban surgiendo.

Aspectos negativos

- Su trabajo en clase ha dejado bastante que desear, ya que se ponía a jugar con el móvil o a hacer cosas que no tocaban.
- Me ha tocado llamarle la atención en clase para que hiciese la faena.
- Ha cometido varios errores que me ha tocado corregir.

Conclusión

Pese a que en clases en algunas ocasiones no ha hecho lo que debía, si hago un balance general creo que ha cumplido bien con lo que se tenía que hacer.

Si fuese un empresario y el estuviese de pruebas en mi empresa lo contrataría.

NOTA: 7/10

Mi evaluación sobre Christian (sobre mí)

Aspectos positivos

Ha planteado ideas.

Ha realizado las tareas dentro de los plazos establecidos.

Se ha preocupado de que la faena se hiciese en todo momento.

Ha hecho piña

Persona muy proactiva

Ha solucionado los errores que cometía el resto de miembros

Ha sabido trabajar en equipo.

No se ha quejado de las tareas a realizar.

Ha prestado ayuda al resto de miembros en tareas que no le correspondían.

Se ha sabido adaptar en todo momento a los problemas que iban surgiendo.

Ha sabido trabajar en equipo.

Aspectos negativos

- Poca paciencia.
- Mal carácter

Conclusión

Me he tocado hacer de líder, ya que veía a la gente muy dispersa. En términos de trabajo en equipo y realización del proyecto no me puedo poner ninguna pega, pero si que es cierto que el ver tanta pasividad en alguno de mis compañeros hacía que me mosquease.

Ojala más como yo en el equipo (aunque parezca egocentrismo)

NOTA: 9/10

Grupo

Aspectos positivos

- Se han realizado todas las tareas dentro de las fechas señaladas.
- El grupo no se ha venido abajo cuando surgían problemas.
- Quitando algunos momentos el ambiente de trabajo ha sido bastante bueno.
- Nos hemos podido conocer mejor.

Aspectos negativos

- Han habido discusiones por tonterías.
- Debido a la pasividad de algún miembro hay personas que deberían haber realizado más tareas

Conclusión

El equipo ha cumplido con todo lo que se pedía dentro de las fechas establecidas y aunque en ocasiones daba la impresión de que el grupo estaba formado solo por dos personas he de decir que el ambiente de trabajo ha sido bueno.

NOTA: 7/10