**Documento de análisis**

**¿Qué cosas salieron bien y qué cosas salieron mal?**

**¿Qué decisiones resultaron acertadas y qué decisiones fueron problemáticas?**

**¿Qué tipo de problemas tuvieron durante el desarrollo de los proyectos y a qué se debieron?**

**En este último punto, sería conveniente discutir aspectos como los problemas con las estimaciones del trabajo necesario debido al desconocimiento de la tecnología, los problemas realizando el análisis del dominio, o la dificultad de diseñar en un entorno incierto.**

En el caso de nuestro grupo nosotros entramos a congeniar muy bien desde el primer momento, consideramos que el trabajo fue muy gratificante ya que por ejemplo en el caso nuestro nos enfocamos en explotar nuestras habilidades, donde más que una discusión o algo por el estilo llegó a ser un complemento y esto fue una ventaja para cada entrega. Para el caso del **proyecto 1** los aspectos a tener en cuenta fueron:

* Mientras aprendíamos y nos sumergíamos en el tema de desarrollo de UML tuvimos diferentes opiniones que fueron complementando el desarrollo y a partir de este primer desarrollo que estuvo crudo al lado de las últimas entregas y proyectos, fue un buen fundamento.
* Para el desarrollo e implementación de la herramienta fue fundamental aprender autónomamente a usar java, por lo que si nos decepcionó un poco la clase al no contar con espacios de la laboratorios e implementaciones prácticas al ser un idioma que nos tocó aprender desde cero.
* Dicho esto, también es importante recalcar que los enunciados estaban muy bien explicados y eso facilitó demasiado la entrega.
* Como aspectos a mejorar si sentimos que a través de las entregas fuimos cumpliendo los objetivos del proyecto y con estos llegar a un buen resultado.
* Aprendimos a relacionar un buen diseño con una buena implementación, así como a entender lo indispensable que llega a ser la parte previa a entrar a desarrollar la herramienta en código.
* Las bases de toda implementación evidentemente están en el desarrollo de buenas clases e implementación de la orientación hacia objetos. Por lo que la clara creación de clases y un buen diseño influyen en la estructura general del código y las relaciones entre cada clase, por ejemplo. A la hora de usar estimadores, consideramos que es algo que, si bien complementa, no viene a ser tan indispensable como lo son las relaciones mismas.
* En cuanto al desarrollo de la herramienta y la orientación a objetos sentimos que es un aspecto donde permite una excelente proyección a futuros proyectos, problemas y en general al entendimiento de situaciones tanto en el desarrollo de estos como en la vida del común, por lo que permite una clara esquematización y planteamiento del problema y cómo afrontarlo para llegar a la solución que se busca.

Para el **proyecto 2** los aspectos a tener en cuenta fueron:

* Consideramos que este proyecto tuvo una gran ventaja que fue el tener que usar la implementación y diseño de la anterior entrega y complementarlo con frameworks.
* Consideramos que el entendimiento de estos temas fue oportuno, pero nuevamente el hecho de tener que hacer muchas cosas a la deriva si fue un obstáculo a superar en el desarrollo de esta entrega.
* En este punto nos dimos cuenta que nuestro diseño había estado muy básico para la parte 1 y sin duda era necesario complementarlo.
* El uso de frameworks sentimos que también ayuda a asemejar lo que puede ser un desarrollo en un proyecto profesional, donde la implementación de fundamentos y bases que pueden estar ya hechas llega a hacer de una herramienta un programa más eficiente y de mejor desarrollo.

Para el **proyecto 3** los aspectos a tener en cuenta fueron:

* Para esta última parte de los proyectos, es importante hacer énfasis en los temas pasados y sobre todo cómo el hecho de los diseños, implementación si tuvieron obstáculos en esta parte, pero ese desarrollo que se tuvo para el proyecto 1 y 2 fueron mejorando a modo de cómo se veían a nuestro parecer y entender, por lo que complementamos y entendimos mucho de lo que se había visto en el semestre.
* Para el hecho por ejemplo del uso de interfaces, fue vital el tema de diseño, donde haber implementado una buena fase con un diseño óptimo permitió que todos los objetivos llegasen a cumplirse.
* En general si sentimos que cargar con el hecho de tener que hacer implementaciones con recursos tan escasos por parte de la clase si fue un gran obstáculo, pero al usar la teoría vista en las horas de clase se logra un buen manejo de los temas y así mismo se llegan a buenos y esperados resultados.
* En este punto el hecho de diseñar en un entorno tan incierto y estar tan a la deriva, también influyó en la creatividad de cada uno y en cómo pensamos desenvolvernos para solucionar el problema planteado, por lo que si es una ventaja sobre todo proyectando a futuro en trabajos, entregas, contratos y en sí en un mundo laboral.

En conclusión, fue muy importante haber pasado por este proyecto, siendo así de los más importantes en lo visto de la carrera, tanto por el entendimiento que da, las habilidades que permite desarrollar y su respectiva implementación. Dicho esto consideramos que por más que si hayan cosas por mejorar por parte de la clase, esta también fue una experiencia muy buena en cuanto a los conocimientos y prácticas de la carrera, brindando demasiadas oportunidades y desarrollando habilidades fundamentales para cualquier campo.