1)

1. identificamos la temática de la aplicación: listamos los temas propuestos, y de allí elegimos uno en el que concordamos.
2. Planificación de los docentes.
3. diseñamos el esquema: plasmamos en un diagrama de clases las necesidades y las relaciones que tendría el proyecto para visualizar.
4. separamos las tareas
5. hacer un control semanal del proceso: por parte de los profesores había un control del progreso que llevábamos para ver en qué lugar nos encontrábamos, hacíamos comparación con los demás, etc.
6. revisamos y modificamos lo que llevábamos creado hasta el momento
7. controlamos los cambios del producto previo a su entrega (subida)
8. realizamos reuniones semanales (presenciales/virtuales) para controlar progreso: hacíamos reuniones vía virtual por meet, o presencial en la universidad, para discutir lo que se requería, lo que ya llevábamos, etc.

2) - mantuvimos presente las tareas a realizar para poder llevar un orden en el momento de hacer las misma,

- analizamos diseños de aplicaciones con funciones similares para verificar la completitud de las partes, principalmente para evitar que nos faltaran detalles,

- manteníamos el objetivo realizar cada parte, en caso de no poder se consultaba con el grupo y se cubrían en termino de tareas, en caso de no quedar en claro el problema se consultaba con el scrum master para obtener una posible solución. A su vez, este era quien llevaba el control de lo que debía estar listo para una fecha determinada.

- nos basamos en el diagrama de clase para lo que se debía realizar, y como se debían integrar entre sí, para la especificación realizamos un documento SRS para dejar plasmado el producto que resultaría.

3) personas:

> estudiantes: programadores, ingenieros de software, usuarios, ingenieros de pruebas, ingenieros de requisitos, etc.

> Docentes: arquitectos de diseño, Project manager, cliente.

- proceso: metodología ágil (scrum).

- proyecto: llevamos a cabo los procesos mencionados, con el orden previsto.

- producto:

> SRS: en el dejamos documentado todo el proceso que llevaríamos, las características de la aplicación, y normativas del mismo.

> API: una aplicación que como propósito tenía enseñar matemática, de forma práctica y teórica.

> código fuente: toda la implementación de la aplicación y el diseño.

> presentación: resumen visual de lo que se usó y se creó.

4) En términos del proyecto, por parte del profesor hubo adelanto de tiempo ya que nos proveyó las herramientas necesarias para desarrollarlo, y complejidad del trabajo.

5) creemos que desde la perspectiva de trabajo fuimos un equipo, porque tuvimos una coordinación que si bien no era la óptima nos llevó a que fuéramos dependientes de los demás, lo que demostraba que estábamos conectados.

6) **C**omplementariedad: si uno no podía hacer algo los demás lo hacían.

**C**oordinación: cada uno tenía una parte asignada, por lo que debíamos saber si el otro había terminado su parte para que no se produjeran conflictos en lo que subíamos.

**C**omunicación: en cuanto teníamos tiempo, mandábamos un mensaje a los demás y de ahí acordábamos una reunión.

**C**onfianza: teníamos presente que era un proyecto que llevaría tiempo y esfuerzo, por ende, si algo no salía o no quedaba claro para alguno, sabíamos que los demás estarían haciendo lo mejor para que saliera todo y que entendiéramos que habíamos hecho.

**C**ompromiso: en términos de tiempo, no había planeado un calendario puntual, pero en cuanto se decía de hacer algo que faltaba estábamos en eso hasta que se terminaba, lo cual demuestra que si queríamos lo hacíamos, y que asi fue ya que se llegó con lo esperado.

