Informe final de Cyberealm

# Desarrollo del proyecto

A principio de año, Manuel y Tomás se acercaron para preguntarme si podía ser su proyect manager, prometiendo que iban a trabajar duro y hacer su mejor esfuerzo para crear un muy buen juego. Ari se unió después al equipo bajo la promesa de que solo se unía para gregar, no restar, y que no iba a distraer a nadie de las tareas que ya estuviese haciendo.

# Problemáticas generales

Hubo varios problemas. El primero consistió en que al principio de año, al momento de definir la duración de las tareas para el roadmap, los integrantes subestimaron el tiempo que les iba a consumir realizarlas. Incluso habiendo alargado las tareas por las dudas, no pudieron cumplir con los tiempo establecidos.

El segundo problema fue que el de cuello de botella. La página web estuvo lista antes que los diseño que tenían que ir dentro de ella, por lo que Ariel estuvo bastantes semanas sin trabajo hasta recibir de Manuel los diseños que correspondían. A su vez, Manuel estuvo bastante tiempo sin poder visualizar sus diseños en el juego, porque la programación estaba bastante atrasada.

El último problema, y el menos importante, fue que a veces Manuel y Ariel se distraían entre si, y no avanzaban en sus tareas,

# Integrantes

## Manuel

Con las primeras entregas se fue dando cuenta de que las fechas que había puesto no se ajustaban a lo que él en realidad tardaba en realizar las tareas. Por eso, al final del primer trimestre, reorganizamos los tiempos de las tareas de forma tal de que tuviese todo el proyecto listo para el final del segundo trimestre. Esta reorganización sumada a una charla personal que tuve con él, sirvieron para impulsarlo y que al final pudiese terminar todas sus tareas para el final del trimestre.

## Tomás

Tomás a principio de año tuvo un desempeño lento pero seguro, y estaba dispuesto a hacer el juego lo mejor que podía. Los problemas comenzaron cuando GameMaker se trabó y corrompió todos los archivos de juego. Cuando le dije que no había problema, que si perdió el trabajo del día, siguiese adelante, me explicó que él estaba editando desde el pendrive directo los archivos del juego, y que se le había perdido el trabajo de todo el año. Cuando le pregunté dónde estaba su backup, me dijo que él no tenía backup de nada. Fue entonces que le dije que hiciese backups y que volviese a empezar. Como había adquirido conocimientos, retomó el trabajo mucho más rápido y llego a recuperar todo el tiempo perdido y hacer un poco extra. Pero se le volvió a corromper el archivo y resulta que de vuelta no había hecho backups. A la tercera vez, empezó a hacer backups, pero ya desarrollaba bastante lento y desmotivado.

## Ariel

Ariel tuvo la tarea a lo largo del año de hacer un sitio web. Fue su decisión hacerla con Google Web Designer. Él sabía que podía dar más, y yo también, pero por problemas externos, no se le fueron asignadas más tareas. Fue por esto, y por un trato que hice con Ariel, que en dos semanas desde el comienzo de su trabajo, tenía todo el sitio web terminado. En donde iban las imágenes, que todavía no habían side diseñadas por Manuel, dejó espacios en blanco, y apenas estuvieron disponibles, las insertó. De acuerdo al trato, una vez que terminase sus tareas, tenía permiso de usar el tiempo de clase de proyecto como tiempo libre, siempre y cuando no desconcentrase a sus compañeros de equipo.

# Aprendizajes

Mi principal aprendizaje es que a las personas que suelen tender a distraerse fácilmente o a trabajar poco, hay que vigilarlas más de cerca, para asegurarse de que no se atrasen, o que se pongan a hacer otra cosa durante las horas en las que deberían estar trabajando.

También aprendí que no todos tienen nociones básicas sobre cómo trabajar en tareas largas, por lo que hay que enseñarle a las personas sobre lo que es un backup, gestión y nombramiento de archivos, etc. También hay que enseñar sobre las virtudes de tener varias copias de los datos guardadas en distintos lugares, por si se pierde acceso a alguno.