Informe final de Glös

# Desarrollo del proyecto

A principio del año armamos el equipo junto a Lautaro, que ya conocía a algunas personas por SAE, a Fede y a Guido. Bauti se sumó porque le interesaba la idea de hacer backend y quería aprender, y a Mile le pregunté si se quería sumar por que me había encantado el trabajo que había hecho con nosotros el año anterior en Satellogic.

El desarrollo a lo largo del año fue dentro de todo acelerado en comparación con otros grupos, pero en promedio. Hubo grandes períodos de estancamiento en los que nadie hacía mucho.

# Problemáticas generales

Hubo dos grande problemas que yo reconocería que ocurrieron a lo largo del año. El primero es que el foco se perdía cada tanto, y la concentración y dedicación era cíclica. Cada tanto pasaba por picos muy altos, y luego bajaba de vuelta a casi nula. Esto se debía a veces a distracciones externas, como Porto o fiestas de egresados, pero en otros casos, me es ajeno el motivo.

El segundo problema fue la pelea personal entre Lautaro y Bautista, que dividió al curso en dos, y por lo tanto al equipo también. A diferencia de otras personas del curso, la separación entre los integrantes no fue tan fuerte, excepto entre Lautaro y Bautista por supuesto. Esto llevó a gritos, insultos, agravados también por el hecho de que Lautaro hacía muchas requests al servidor y que Bautista se retrasó bastante en subir el código a la nube.

# Integrantes

## Milena

Con Mile no hubo muchos problemas. Fue la primera en terminar su trabajo. Lo que sí hubo fueron un poco de quejas por su parte por cómo era la dinámica de equipo, sobre todo a principio de año. Al principio del año, cuando durante las reuniones no se prestaban mucha atención los integrantes del equipo,, mile se quejaba de que algunos le pedían que hiciese pantallas, que al final no se necesitaban, y que nunca se habían planeado.

En términos de velocidad, las primeras dos semanas, hasta que se acostumbró, le costaba llegar a las fechas de entrega y no entendía que había que cumplirlas. Decía “no entregué” y no parecía tener mucho remordimiento. Pero después aceleró y en aproximadamente dos meses terminó el trabajo de todo el año.

## Lautaro

Lautaro siempre tuvo ganas de hacer el proyecto, pero su dedicación fue fluctuante. Su código se caracterizó por ser bastante inestable y difícil de refactorizar o de modificar el comportamiento. No se dirigía de la manera más agradable a sus compañeros de equipo, usualmente llamándolos por apodos con connotación negativa, insultándolos o gritándoles.

Si bien sus habilidades blandas no fueron las mejores consiguió cumplir con casi la totalidad de los objetivos que se habían dispuesto internamente en el equipo para él a principio de año. Además, tomó una especie de rol de líder, inspirando e incentivando al resto de los integrantes cuando se atrasaban o perdían interes en el proyecto.

## Federico

En el caso de Federico, terminó relativamente rápido, pero porque no tuvo problema haciendo íconos, que era su primer tarea. El tema es que con tareas más complejas, tenía problemas y no llegaba a resultados tan buenos como los de Milena, entonces a mitad de año reorganizamos las tareas, y a fede le dimos más que nada tareas que correspondían a lo externo, como hacer animaciones, guiones, u otras cosas externas a lo que es extrictamente la app de proyecto. Las tareas finales que le correspondían a Federico fueron tomadas por Milena.

## Guido

Guido al principio iba muy lento y le costó un montó empezar. Quería aprender React sin saber JS. Entonces le puse un tutorial de JS para que viese, pero avanzaba 10 minutos por bloque de proyecto.

No lo llegó a terminar, pero buscando ejemplos de cómo funcionaba React, pudo seguir adelante. El problema que tuvo seguido de esto era que si bien eran funcionales los Views que programaba, no era muy agradable estéticmente.

Sorprendenetmente, en el último mes de desarrollo, logró mejorar muchísimo sus habilidades para plasmar los diseños de Mile y Fede en las interfaces funcionales de React.

## Bautista

Bautista le puso muchísima energía al proyecto desde el principio. Aprendión un montón de la gran cantidad de tutoriales que vio, muy extensos. Después de eso, se puso a trabajar, y si bien le costó plasmar los conceptos de los videos en soluciones funcionales, una vez que lo consiguió, aceleró rapidísimo y fue uno de los primeros en terminar proyecto. Luego, dedicó el resto del año a agregar funcionalidad adicional, y ayudar a sus compañeros a integrar el frontend con el backend.

# Aprendizajes

El principal aprendizaje que tuve fue que las reuniones es mejor tenerlas fuera del area de trabajo, donde las personas no estén distraidas por las tareas que tienen que hacer en el momento. Lo mejor fue salir afuera del laboratorio, sin dispositivos electrónicos.

Un aprendizaje también importante fue que las relaciones a lo largo de un proyecto, especialmente uno medianamente largo, pueden cambiar y gente que era muy amiga, puede terminar distanciada, e incluso peleada, tanto por motivos internos como externos.