Informe final de Pölh

# Desarrollo del proyecto

Al principio del año Dylan estaba solo, y con ganas de hacer un proyecto sobre certificados educativos en blockchain. Ralph y Tomás estaban juntos, pero no tenían equipo, e Idan estaba solo. Frente a esta situación, pensé que podía llegar a ser una buena idea que trabajasen juntos. A partir de varias reuniones con personas externas a la institución, la idea fue modificandose, hasta llegar a la final: Un servicio facilitador para el manejo de documentos en blockchain.

# Problemáticas generales

Hubo una problemática alrededor del equipo, y otra alrededor del desarrollo del backend de la plataforma.

Los conflictos internos al equipo se debieron a dos motivos:

1. El producto se intentó llevar al mercado y transformar en un emprendimiento. En la versión externa del producto, no todas las partes de proyecto eran necesarias, por lo que el derecho a partes de lo recaudado fue disputado entre los integrantes.
2. Había un nivel dispar de conocimiento entre los integrantes del equipo, por lo que algunos se frustraban con la velocidad de los otros.

El conflicto en relación con el desarrollo del backend tuvo que ver con que la versión final (al igual que todas las intermedias) eran sumamente inestables y no seguían las sugerencias de las normas RFC e ISO en cuestión de estándares informáticos y de comunicación.

# Integrantes

## Idan

Durante la etapa de investigación, Idan investigó un montón sobre Vue, pero no tenía conocimientos de JavaScript. Por esta razón, cuando comenzó a trabajar, si bien tenía ideas muy concretas y correctas sobre los patrones de Vue a utilizar para empezar a trabajar, le costaba programarlas y hacerlas funcionar. Por esta razón, recibió un poco de ayuda por mi parte, y por parte de otros integrantes del equipo en materia de JavaScript, y de plasmar ideas en código. Gracias a esta ayuda, y a su investigación profunda sobre Vue, pudo terminar exitosamente a tiempo el proyecto, y dejar la plataforma web en estado para una fácil proxima expansión y/o modificación.

## Ralph

A principio de año Ralph empezó lento. Sabía JavaScript muy por arriba, y no tenía ningún conocimiento de Vue. En el periodo de investigación, no se concentró mucho en los conceptos básicos de Vue, por lo que las primeras partes del desarrollo fueron bastante lentas, hasta que en un momento de estancamiento, me senté con él y le dije que haga la lista completa de tutorial de Vue en Scrimba. Después de eso, su velocidad de desarrollo aceleró un montón y pudo terminar exitosamente el proyecto a timepo.

## Tomás

Con Tomás no hubo ningún tipo de problema a lo largo del desarrollo. Se encargó de leer un montón de recursos durante la etapa de investigación y de aprender profundamente los conceptos. Después de esto realizó sus tareas rápidamente y para antes del final del segundo trimestre, ya tenía todo terminado. Después de este período se dedicó a aprender nuevas cosas, completamente opcionales, como animación en After Effects, y a mejorar sus diseños.

## Dylan

Para el final de la etapa de investigación, Dylan ya tenía lista la versión inicial del backend. Yo me tomé esto como una muy buena noticia, porque a diferencia de los integrantes de otros equipos, Dylan iba a tener tiempo para perfeccionar el producto y asegurarse de que andase sin problemas. Pero no terminó siendo tan positivo esto como creí, porque resulta que la razón por la que había avanzado tan rápidamente era porque solo se dedicó a investigar las tecnologías que no conocía, Blockchain, Truffle, etc., y no investigó las que ya conocía, por lo que terminó usando subtecnologías atrasadas para realizar la parte básica del servidor. Esto llevó a futuros problemas de escalabilidad y testeo.

Además, Dylan siguió avanzando e iterando sobre el producto a lo largo del año, pero no con un enfoque en la calidad, sino que con un enfoque en la funcionalidad. Esto fue un gran problema porque mucha de la funcionalidad terminaba funcionando a medias, o no funcionando en su totalidad, y terminaba siendo tiempo perdido el de desarrollo.

Hacia final de año, dejó de agregar funcionalidad, y se concentró, tras mi repetido pedido, de mejorar la estabiliadad del backend, y la estructura interna y escalabilidad del código, pero no alcanzó a terminar este proceso porque ya se adentraban las últimas semanas de proyecto y había que preparar las cosas para la presentación.

# Aprendizajes

Aprendí que si bien hay personas que dicen saber mucho, y hablan como si estuviesen trabajando en consecuencia, no necesariamente siempre es así, por lo que siempre hay que mantener por lo menos cierto nivel de control sobre la calidad y el avance del trabajo realizado.

También aprendí que los estándares de calidad tienen que ser establecidos desde un principio, porque no todos siempre intentan trabajar bajo los mejores posibles estándares de calidad. La diferencia de calidad esperada entre los integrantes del equipo va a llevar a que en algún momento surjan discuciones.

Por último, aprendí que hay gente que si bien al principio del desarrollo no sabe mucho sobre la tecnología que tiene que usar, aprende con bastante rapidez, y termina desarrollando mucho mejor de los esperado.