

RESPUESTAS PRACTICA 1:

1.
 - a. Planificación: La planificación general del proyecto fue por parte de los profesores en dictar metas, herramientas, metodologías de trabajo como scrum. De nuestra parte íbamos viendo como manejábamos o encarábamos las metas propuestas por el “scrum master” o a que le dábamos más prioridad para avanzar al ritmo de las clases, poniendo tareas dependiendo de los talleres y de lo que nos iban pidiendo en que avancemos.
 - b. Organización: Como principal estrategia de organización creábamos issues en Github, que representan historias de usuario, luego uno de nosotros se las asignaba a los demás para ir implementandolas luego de haber decidido en equipo quien haría cada issues.
 - c. Supervisión: Era llevada a cabo por el profesor, una vez a la semana haciendo reuniones donde informaba el estado actual del proyecto, decía si había que adelantar o si veníamos bien con respecto al avance general del proyecto. También cabe destacar que cada vez que algún miembro del equipo avanzaba en algo, los demás lo analizábamos luego.
 - d. Control del desarrollo: En esta parte es similar al punto anterior, una vez analizado el trozo de código nuevo si algo no se entendía o pensábamos que estaba mal lo informábamos al equipo.
2. Nos dividíamos el trabajo y nos enfocábamos en las tareas más importantes para gestionar todo y siempre motivados dando opciones para tener un software de calidad. En cuanto a acciones realizadas serían respeto, buen humor entre todo el equipo.
3. Personas: Nosotros(desarrolladores) y el profesor a cargo del proyecto(Scrum Master)
Procesos: La metodología de trabajo utilizado(Scrum), donde se desprenden los sprint, que consisten en alcanzar algún objetivo en un periodo de tiempo determinado.
Producto: El producto obtenido es “Notifications web”.
4. RIESGOS DEL PROYECTO: Son los que alteran las fechas establecidas por ejemplo en nuestro caso cuando en un momento pensamos que no íbamos a llegar con el tiempo para terminarlo como queríamos.(PONELE) RIESGOS DEL PRODUCTO: Un ejemplo funciones que a simple vista estaban bien diseñadas pero a la hora de probarlo no hacían lo esperado y encontrar su error era muy difícil y a veces había que recurrir al scrum master para poder solucionarlo(Por ejemplo en el etiquetado a usuarios cuando se carga un doc).
5. Nosotros consideramos que somos un equipo de trabajo ya que todos tiramos para el mismo lado y logramos el objetivo.
6.
 - a. Complementariedad: creemos que nos complementábamos bien, alguno capaz sabia mas de interface y otro de backend entonces nos íbamos complementando y siempre revisando lo que hacía el otro para estar actualizado de la estructura general.

- b. Coordinación: nos coordinábamos para ir haciendo las tareas , por ejemplo para evitar los conflictos al hacer push a github, que fué algo que nos trajo algunos problemas, pero a la vez en aprender a dividir bien las tareas así podíamos trabajar al mismo tiempo y avanzar más rápido.
- c. Comunicación: nos comunicamos mucho por WhatsApp y a veces hacíamos videollamadas(en los casos más importantes o en los que se los ameritaba), en las que dábamos nuestras ideas en que se necesitaba avanzar y ahí elegimos la que creíamos que era la mejor.
- d. Confianza: Nos conocemos bien así que confiamos bastante en el otro.
- e. Compromiso: Estamos comprometidos con el proyecto y cumplir todas las metas.