

Proyecto CibiUAM

Documento de Reflexión

9 de marzo de 2020

Informe realizado para



Índice

1 Datos del equipo	1
2 Contenido y procedimiento de realización de la práctica	1
2.1 Procedimiento de realización de la práctica	1
2.2 Aspectos favorables de la práctica	2
2.3 Aspectos mejorables de la realización de la práctica	2
3 Dificultades encontradas	2
4 Conocimiento adquirido	2
5 Reflexiones para futuras prácticas	3
6 Observaciones	3

1. Datos del equipo

- **Integrantes:**
 - Carlos Molinero Alvarado
 - Rafael Sánchez Sánchez
 - Alejandro Santorum Varela
 - Manuel Soto Jiménez
- **Grupo prácticas:** 2401
- **Número de equipo:** 4
- **Fecha:** 7 de marzo de 2020
- **Hito:** Entrega de la práctica 1. Informe Técnico de Especificación Inicial de Requisitos del Software de un Proyecto Informático
- **Fecha de entrega:** 9 de marzo de 2020

2. Contenido y procedimiento de realización de la práctica

2.1. Procedimiento de realización de la práctica

El primer paso para la realización de esta práctica fue realizar un *brainwriting* por parte de todos los miembros del equipo. Donde cada uno propuso 48 ideas relacionadas con los 4 sub-sistemas especificados. Una vez hecho esto, comenzamos a elaborar el análisis competitivo de otras empresas de reserva de bicicletas de todo el mundo, el cual se puede encontrar en el Anexo del informe técnico.

Con estos dos documentos iniciales comenzamos a construir tanto la presentación como el informe técnico, basándonos en las mejores ideas del *brainwriting* y del análisis competitivo, adoptando las mejores características de nuestros competidores y eliminando sus carencias.

Comentar que para la cooperación de esta práctica se han utilizado diferentes herramientas:

- Google Drive para la compartición de documentos y control de versiones.
- Google slides para la presentación.
- Overleaf para la edición de documentos en formato LaTeX.
- Photoshop e Illustrator para la creación de maquetas y *gifs* usados tanto en la presentación como en el informe técnico.

2.2. Aspectos favorables de la práctica

Esta práctica tiene muchos puntos favorables. En primer lugar nos vuelve a inculcar el valor de realizar un buen diseño y análisis para un proyecto de ingeniería del software, realizando *brainwritings* y análisis competitivos en sus etapas iniciales, siguiendo con una presentación rápida para mostrar a los clientes, y terminar con un informe técnico detallado del trabajo a realizar.

Adicionalmente fomenta la cooperación y trabajo en equipo más que otras prácticas, ya que en esta debemos coordinarnos un mayor número de personas.

Finalmente, ayuda a afianzar los conocimientos adquiridos en las clases de teoría, así como los conceptos de anteriores asignaturas.

2.3. Aspectos mejorables de la realización de la práctica

En primer lugar, el análisis competitivo es mejorable, ya que nos hemos centrado en empresas de reserva de bicicletas a nivel mundial, no comparables a una empresa local del campus de la UAM, por lo que deberíamos haber estudiado marcas más pequeñas para saber cómo se manejan.

Por otro lado, al principio desconocíamos cuánta libertad teníamos para introducir nuestras propias ideas y propuestas. Hasta que caímos en que podíamos añadir cualquier idea siempre y cuando no contradijese el enunciado base no comenzamos a aportar calidad a nuestro proyecto, cosa que se solucionó antes de entregar la presentación.

Finalmente, la coordinación entre los miembros del grupo ha sido buena, pero mejorable, cosa que buscaremos perfilar en futuras prácticas.

3. Dificultades encontradas

Muchos de los aspectos mejorables de esta práctica son dificultades encontradas: en primer lugar, a la hora de realizar el análisis competitivo, muchas de las empresas de reserva de bicicletas no tenían grandes datos en sus páginas web, lo que nos ha obligado a investigar de más.

Adicionalmente, hemos tardado en carburar y aportar nuestras propias ideas. Creemos que si se llega a dejar más libertad podríamos haber expuesto un trabajo más original y diferenciable de la competencia.

Finalmente, una clara dificultad encontrada es que desconocemos el estado actual de CibiUAM, y una visita guía al parque de bicicletas actual nos hubiese venido bien para mejorar el producto actual.

4. Conocimiento adquirido

Hemos hecho por primera vez un *brainwriting* en equipo y un análisis competitivo, algo que ya nos llevamos con nosotros. Por otro lado, hemos mejorado nuestra coordinación y cooperación, al tratarse de un equipo de más miembros de los habitual en la EPS.

De la misma forma hemos repasado las técnicas de análisis y diseño de otras asignaturas: informes técnicos, maquetas y presentaciones.

5. Reflexiones para futuras prácticas

Por nuestra parte en futuras prácticas intentaremos explotar los conocimientos adquiridos en el anterior apartado, así como tener en mente las dificultades encontradas y los aspectos mejorables para no volver a comentar los mismos errores.

Por otro lado, analizando el contenido de la práctica, consideramos que es muy valioso perfilar nuestras habilidades de análisis y diseño, pero buscábamos realizar tareas más 'complicadas' o 'apetecibles' (si se pueden adjetivar así), ya que la acción es la gasolina que nos mueve.

6. Observaciones

Observamos que no se incluyen en la entrega las actas de reunión del primer día, ya que se trataba de un día de configuración y planteamiento del proyecto de forma conjunta por el equipo.