

Resumen de avances

Desde la primera entrega se amplió la información de interés y de primera necesidad en lo referente al inicio de la educación superior del estudiante

Se añadió una lista de posibles fuentes de información para estudiantes con iniciativa autodidacta para que puedan acceder a todo tipo de información relacionada a la carrera a su ritmo

De la misma manera adjuntamos una lista de buenos hábitos de estudio

Plan de proyecto

Plan del Proyecto

Plan de Investigación (Definición de la información requerida):

El plan de Investigación constará principalmente de 2 fases:

Fase 1.- Se creará una encuesta breve, sencilla y rápida, el cual se centrará en recolectar las preguntas más frecuentes que se puedan hacer los aspirantes y estudiantes de primer semestre de la licenciatura en Ingeniería de Software; en dichas preguntas se abordarán temas como los servicios de la facultad donde se imparte la licenciatura, la inscripción a la facultad, los métodos de aprendizaje más efectivos con base en la experiencia, el aprendizaje autónomo por parte del alumno, algunas preguntas relacionadas con el campo laboral, etc.

Fase 2.- Se recurrirá a aspirantes, alumnos de semestres avanzados (estudiantes de 3er. Semestre) y a personas ya laborando en el ámbito de la computación, específicamente, en el desarrollo de Software, para responder las dudas que los estudiantes se han planteado, y aún no han recibido respuesta.

Calendario de Actividades (Productos/artefactos resultantes, responsables):

22 de octubre de 2020 ~ Organización del Proyecto

Productos/artefactos resultantes: Organización determinada del equipo.

Responsables: Todos los integrantes del equipo

26 de octubre de 2020 ~ Estudio del Mercado Objetivo

Productos/artefactos resultantes: Definición del mercado objetivo.

Responsables: Alejandro Aké y Andrés Centeno

9 de noviembre de 2020 ~ Fijación del objetivo del Proyecto

Productos/artefactos resultantes: Definición del objetivo.

Responsable: Alejandro Aké

13 de noviembre de 2020 ~ Elaboración de las encuestas

Productos/artefactos resultantes: Encuestas listas para aplicar.

Responsable: Andrés Centeno

17 de noviembre de 2020 ~ Aplicación de las encuestas

Productos/artefactos resultantes: Información proporcionada por los estudiantes de primer semestre, lista para ser procesada por el equipo.

Responsables: Heidi Chan, Ángel Dzib y Julián Chan

19 de noviembre de 2020 ~ Solicitud de apoyo a los estudiantes de semestres avanzados (estudiantes de 3er. Semestre) de la licenciatura en Ingeniería de Software y a personas que ya estén laborando en el desarrollo de Software, para que contesten la encuesta que el equipo preparó previamente.

Productos/artefactos resultantes: Información proporcionada por los estudiantes de semestres avanzados y de profesionistas, lista para ser procesada por el equipo.

Responsables: Todos los integrantes del equipo.

7 de diciembre de 2020- Formulación de preguntas.

Productos/artefactos resultantes: Documento listo con preguntas formuladas.

Responsable: Andres Centeno y Alejandro Ake

13 de diciembre de 2020- Resolución de las preguntas.

Productos/artefactos resultantes: Respuesta a todas las preguntas.

Responsable: Todos los integrantes del equipo.

20 de diciembre de 2020- Actualización de preguntas.

Productos/artefactos resultantes: Documento complementado con otras preguntas.

Responsable: Angel Dzib y Alejandro Ake.

27 de diciembre de 2020- Resolución de las preguntas actualizadas.

Productos/artefactos resultantes: Respuestas de las nuevas preguntas.

Responsable: Angel Dzib y Alejandro Ake.

28 de diciembre de 2020- Investigación acerca de los hábitos de estudio.

Productos/artefactos resultantes: Información recaudada de los buenos hábitos de estudio.

Responsable: Andres Centeno, Heidi Chan, Julián Chan.

3 de enero de 2021- Recopilación de los hábitos de estudio.

Productos/artefactos resultantes: Documento con los hábitos más relevantes.

Responsable: Andres Centeno, Heidi Chan, Julián Chan.

6 de enero de 2021- Integración de la información.

Productos/artefactos resultantes: Documento listo.

Responsable: Todos los integrantes del equipo.

Repositorio de Documentos:

<https://github.com/Andres-K-centeno/Juntos-por-un-mejor-primer-semester/tree/main>

Detalles de refinamiento

Definición de Requerimientos de Usuario:

El Producto que se ofrece les brindará a los aspirantes y a estudiantes de primer semestre de la licenciatura en Ingeniería de Software, información centrada en contestar las preguntas que se hagan estos personajes (aspirantes y estudiantes de primer semestre). Esta información será presentada por medio de un blog. Además, contará con una sección de “información extra” la cual tendrá diferentes fuentes de información adicional (Canales de youtube, hábitos de estudio etc.)

Definición de Requerimientos de Producto:

- Con base en las respuestas recopiladas posterior a la aplicación de la encuesta, se optará por juntar las preguntas que más se repitieron de acuerdo con los resultados estadísticos, mismos que son proporcionados por Google Forms.
- Las preguntas, que más se repitieron (más adelante, se mencionarán como “Preguntas escogidas”, se almacenarán en un documento cuya extensión es .docx; esto, con la finalidad de operar dichas preguntas posteriormente.
- Además de las preguntas, se recopilarán enlaces de canales de youtube que están enfocados a difundir información relacionada a la licenciatura.
- El documento en el que se almacenen las preguntas escogidas será subido al repositorio de GitHub; para que todos los integrantes del equipo tengan acceso a ese documento.
- Una vez hecho lo anterior, las preguntas serán llevadas a un documento más formal, en el cual, se plasmarán las respuestas a dichas preguntas, estas respuestas serán proporcionadas por personas que se consideren capacitadas de responderlas.
- Luego, las respuestas serán refinadas, en términos de la redacción y la comprensión de las mismas, para luego, ser publicadas por el equipo responsable del proyecto.
- La información que se encuentre en el documento publicado es específicamente para aspirantes a la carrera de Ingeniería de software y a los alumnos de nuevo ingreso carrera antes mencionada.

Requerimientos Funcionales:

-Toda la información del sistema será presentada mediante un blog y estará disponible en las plataformas que tengan acceso a internet.

-El blog contará con una sección principal de “preguntas frecuentes”, la cual muestra una serie de preguntas con respuesta que contienen información relacionada a los contenidos de las materias de la licenciatura de Ingeniería de software y sobre otros aspectos de la facultad de matemáticas.

-El blog contará con una sección llamada “hábitos de estudio” que proporciona una lista de consejos para tener buenos hábitos de estudio.

-El blog contará con una sección de “información extra” que muestra enlaces a canales de youtube que están directamente relacionados con la licenciatura de Ingeniería de software.

La información recopilada previamente a la elaboración del material, pero dicha información ya habrá pasado por varios filtros para su publicación oficial.

Requerimientos No Funcionales:

- Al tratarse de un blog, no habrá forma de registrarse en una cuenta.
 - La información presentada será actualizada cada semestre.
 - Toda la información del sistema deberá responder al usuario en un tiempo menor a 5 segundos.
-
- El proceso y la información recopilada previamente a la elaboración del material.
 - Elaboración de distintas versiones previas antes de establecer la versión final del documento.
 - Pulida final al producto.

////Redefiní los requerimientos funcionales y no funcionales tomando en cuenta que el producto sera un blog. También incluí los pasos de recolección enlaces a canales de youtube en los requerimientos del sistema.////

Adquisición de competencias:

Las competencias adquiridas a través del desarrollo del producto se logran mediante la comunicación e interacción que existe entre el equipo así como la organización, compromiso y responsabilidad de los mismos para llevar a cabo las actividades que tenemos que realizar, por ejemplo, reuniones, investigaciones, análisis de la misma información, formulación de documentos, entre otras.

La competencia que se adquiere es completa ya que todo el proyecto se lleva a cabo con base a los lineamientos que se tienen que seguir tales como el plan de nuestro proyecto, la calendarización de cada actividad, los requerimientos y sobre todo el trabajo en equipo ya que cada integrante tiene los roles definidos, responsabilidades así como se lleva un monitoreo de lo que se realiza.

Durante el desarrollo de nuestro trabajo se toman en cuenta las competencias siguiendo también los requerimientos definidos para así lograr un producto exitoso, por lo mismo dichos requerimientos se han refinado al igual que las competencias en los casos que han sido necesarios.

Porcentaje de Avance:

El equipo 6 lleva un 73.7% realizado del proyecto.

Roles definidos:

Redacción del Plan del proyecto: Heidi Saraí Chan Euan

Redacción de la Re-Definición de los requerimientos previamente planteados: Carlos Julián Chan Ek

Redacción del resumen de los avances: Andrés Kenneth Centeno Metri

Redacción de la adquisición de las competencias: Angel Jaziel Dzib Noh

Re-Calendarización del proyecto: Alejandro Aké Gamboa

Responsabilidades:

Responsable en redactar el plan del proyecto: Heidi Saraí Chan Euan

Responsable en Re-Definir los requerimientos: Carlos Julián Chan Ek

Responsable en resumir los avances: Andrés Kenneth Centeno Metri

Responsable en redactar la adquisición de las competencias: Angel Jaziel Dzib Noh

Responsable en Re-Calendarizar el proyecto: Alejandro Aké Gamboa

Responsable en agendar las reuniones vía Teams con el maestro Edgar: Andrés Kenneth Centeno Metri

Responsable en asistir a las reuniones vía Teams: Todo el equipo

Responsable en realizar la presentación de PowerPoint: Andrés Kenneth Centeno Metri

Responsable en exponer para la segunda entrega: Andrés Kenneth Centeno Metri y Heidi Saraí Chan Euan

Responsable en monitorear que se cumplan los roles definidos: Andrés Kenneth Centeno Metri

Responsable en monitorear la calidad de respuesta por cada pregunta: Alejandro Aké Gamboa

Responsable en cuidar la ortografía del proyecto: Todo el equipo

Monitoreo:**Proceso de trabajo definido:**

Proceso denominado “Modelo en Cascada”

Porcentaje individual de contribución medido de forma objetiva:

Alejandro Aké Gamboa – 100%

Andrés Kenneth Centeno Metri – 100%

Carlos Julián Chan Ek – 100%

Heidi Saraí Chan Euan – 100%

Angel Jaziel Dzib Noh – 100%

Uso de un proceso para el trabajo en equipo:

Modelo en Cascada

¿Lo estamos aplicando como debe ser?

Hasta el momento, sí, y se puede denotar en la primera entrega, ya que se han establecido y delimitado los requerimientos del producto a desarrollar, como debe de ser.

Es bien sabido que el proceso del Modelo en Cascada se va realizando secuencialmente, esto es, cuando termina una etapa, empieza la otra enseguida, es por este motivo por el cual, este modelo es denominado en Cascada (Domínguez, 2020, párr. 1).

Esto se tiene que aclarar para ejemplificar cómo el equipo 6 ha estado realizando las distintas entregas, “de manera secuencial”; y sí, se puede concluir que, es lo correcto utilizar dicho modelo.

¿Que nos falta por cumplir?

Durante la primera entrega realizamos el proceso de plantear los requisitos de nuestro proyecto, así como definir el objetivo del proyecto y hacia quién va dirigido.

El proceso de diseño se estará llevando a cabo durante el mes de enero, así como la definición y adición de nuevas características del proceso, en esta segunda etapa se definirá la presentación que le daremos al público de nuestro proyecto.

Los procesos de implementación y verificación son procesos más tardados que se iniciaron inmediatamente después del diseño del proyecto, la duración de esta fase se debió a las múltiples pruebas que se deberán realizar para cumplir el objetivo de nuestro proyecto.

Debido a la naturaleza informativa del proyecto, su mantenimiento constará de actualizaciones periódicas de la información que este ofrece, ya que este no es un sistema que pueda presentar algún fallo mayor a los de redacción o veracidad de su información.

¿Qué es lo que se modificaría de nuestro proceso actual?

Se sabe que el proceso de modelo de cascada tiene ciertas características, las cuales son: que nos ayuda a tener una visión del proceso de desarrollo de software como una sucesión de etapas, y se conoce que es un modelo lineal y por supuesto que los modelos lineales son los más simples así como la cantidad de recursos necesarios para implementarlo es mínimo, también que la documentación se produce en cada etapa del desarrollo y que de igual forma si se cambia el orden de las fases, el producto será de inferior calidad por lo que irónicamente la mayor desventaja del modelo de cascada es uno de sus mayores ventajas ya que no se puede volver atrás, por ejemplo, si la fase de diseño ha ido mal, las cosas pueden ser muy complicadas en la fase de ejecución.

Por lo mismo si se pudiera modificar algo de nuestro proceso actual sería el detalle de que podamos regresar a la fase anterior quizás para complementar o dejar más claro las cosas en dado caso de que se requiera, así evitando un fracaso durante el desarrollo del producto.

Otro punto que sería bueno de modificar es que este se vaya mostrando al cliente a medida que se vaya desarrollando el producto y no que sea presentando hasta el final de que se haya terminado puesto que puede provocar la inseguridad por parte de los clientes de quienes surge la curiosidad de ir viendo avances en el producto, así como también podría surgir un inconveniente por parte de ellos; pues bien, ya teniendo

esta posibilidad de que se vaya mostrando durante su desarrollo, se podría realizar los cambios necesarios a tiempo.