

Mesa redonda sobre experiencias reales en planificación y gestión de proyectos de desarrollo software: de la teoría a la práctica

Borja López Pineda

En esta charla hemos sido testigos del funcionamiento del mundo real.

Hemos podido ver el funcionamiento de una gran empresa y compáralo con una más pequeña. En ambos casos la metodología utilizada depende del proyecto, no tanto del tamaño de la empresa. Aunque el modelo jerárquico sí que cambia drásticamente. En la empresa pequeña se basa en la confianza, lo que les permite ahorrar tiempo. En contraposición en la empresa grande, donde invertir tiempo en definir una estructura sólida.

Los usuarios no saben lo que quieren, pero lo quieren ya. Este es uno de los problemas más grandes, porque el objetivo de todo proyecto software es desarrollar un sistema que cumpla con los requisitos del usuario. Para ello se debe contar con una descripción del producto a un nivel de detalle que el cliente suele desconocer. Se debe esperar a poder enseñarle al cliente una versión preliminar de lo que va a recibir para poder estar seguros de lo que realmente quiere. Sobre todo, porque habrá muchos aspectos que el cliente no se habrá planteado anteriormente, pero, una vez probada la experiencia de usuario, lo hará. La complejidad de la estimación de coste y tiempo disminuye a medida que los requisitos comienzan a detallarse más, sin embargo, se debe poder proporcionar una estimación antes incluso de comenzar el desarrollo. Aquí entra en juego la experiencia individual y del grupo.

Para mitigar los problemas generados por los constantes cambios de requisitos, algunas empresas optan por metodologías ágiles por su mayor flexibilidad en comparación con las metodologías clásicas que se ciñen más al ciclo de vida tradicional de un proyecto. La metodología y el margen de las estimaciones se suelen ajustar en función de la envergadura del proyecto y la relación que se tenga con el cliente. Pese a esto, no es siempre la empresa desarrolladora la que elige la metodología, pues el cliente podría imponer la suya; incluso podrían solicitar un modelo de actualizaciones determinado.

En la actualidad las metodologías van acompañadas de plataformas que ayudan al desarrollo optimizando la comunicación entre trabajadores. Los más comunes implementan un sistema de tickets para organizar y priorizar las tareas.

La pieza clave en todo proyecto software son los datos y, casi más importante que los datos mismos, la forma de guardarlos. No todos los proyectos modernos encajan a la perfección con la rigidez del modelo relacional. A menudo se necesitan otros tipos de almacenamiento contemplados en las bases de datos NoSQL, como clave-valor o documental.

Nos ha servido para, de cara al futuro, tener una idea de lo que nos espera.