

Actividad | 3 | Análisis Postmortem en un Proyecto de Software.

Ingeniería de Software II.

Ingeniería en Desarrollo de Software.



TUTOR: M.C. EDUARDO ISRAEL CASTILLO GARCIA.

ALUMNO: JONATHAN OSWALDO CARDENAS GARCIA.

FECHA: 19-febrero-2024

Tabla De Contenido

Tabla De Contenido	2
Introducción	3
Descripción	4
Justificación	5
Desarrollo.....	6
Plantilla de ASANA.....	6
Actividades-Tareas aprobadas	7
Actividades que funcionaron	8
Actividades que no funcionaron	9
Preguntas.....	10
Conclusión	11
Referencias.....	12

Introducción

En este trabajo se presenta el proceso de un análisis post mortem con el objetivo de ver que apartados se realizaron de buena manera, que se a bordo de una mala forma o tal vez arrojo un resultado que no estaba esperado y preguntas que se pueden realizar en base a lo visto, todo esto a manera de un análisis para retroalimentar todas las actividades, para esto se usó una plantilla que se proporcionó de ASANA donde se vació la información antes mencionada y se gestionó de distintas formas con herramientas que esta plataforma nos proporcionó, al mismo tiempo se cuenta con un video a manera de externar lo visto en esta actividad que se menciona ya que forma parte de algunos aspectos como la aprobación de ciertas actividades o votación de las mismas, estas votaciones son a manera de likes sobre la tarjeta de la tarea y con una maca de aprobación que se puede poner sobre las mismas, para esto es la reunión para tomar estas decisiones.

Descripción

Se solicita desarrollar un Sistema de Censo, el cual a través de encuestas y un buen gobierno de datos obtendrá la información necesaria para analizar y evaluar la experiencia de los clientes en la adquisición de sus compras. El sistema requerirá generar resultados estadísticos para establecer estrategias de mejora en el proceso de venta y atención.

En base a esta información proporcionada en la primera actividad desglosaremos el modelo PERT todos sus aspectos desde un documento en Excel para una mejor y más fácil gestión de los datos que se encuentran a lo largo de todo el apartado del desarrollo que contiene las siguientes secciones.

Por ultimo en esta actividad y bajo estos planteamientos se realizó un análisis post mortem donde se realizó un recuento de las actividades, un análisis reflexivo sobre bajo distintos parámetros de clasificación como actividades que se abordaron de buena forma y funcionaron, actividades que se pudieron abordar diferente, generaron un problema o simplemente no funcionaron y preguntas a realizar a manera de reflexión y replanteo de objetivos en el proyecto.

Justificación

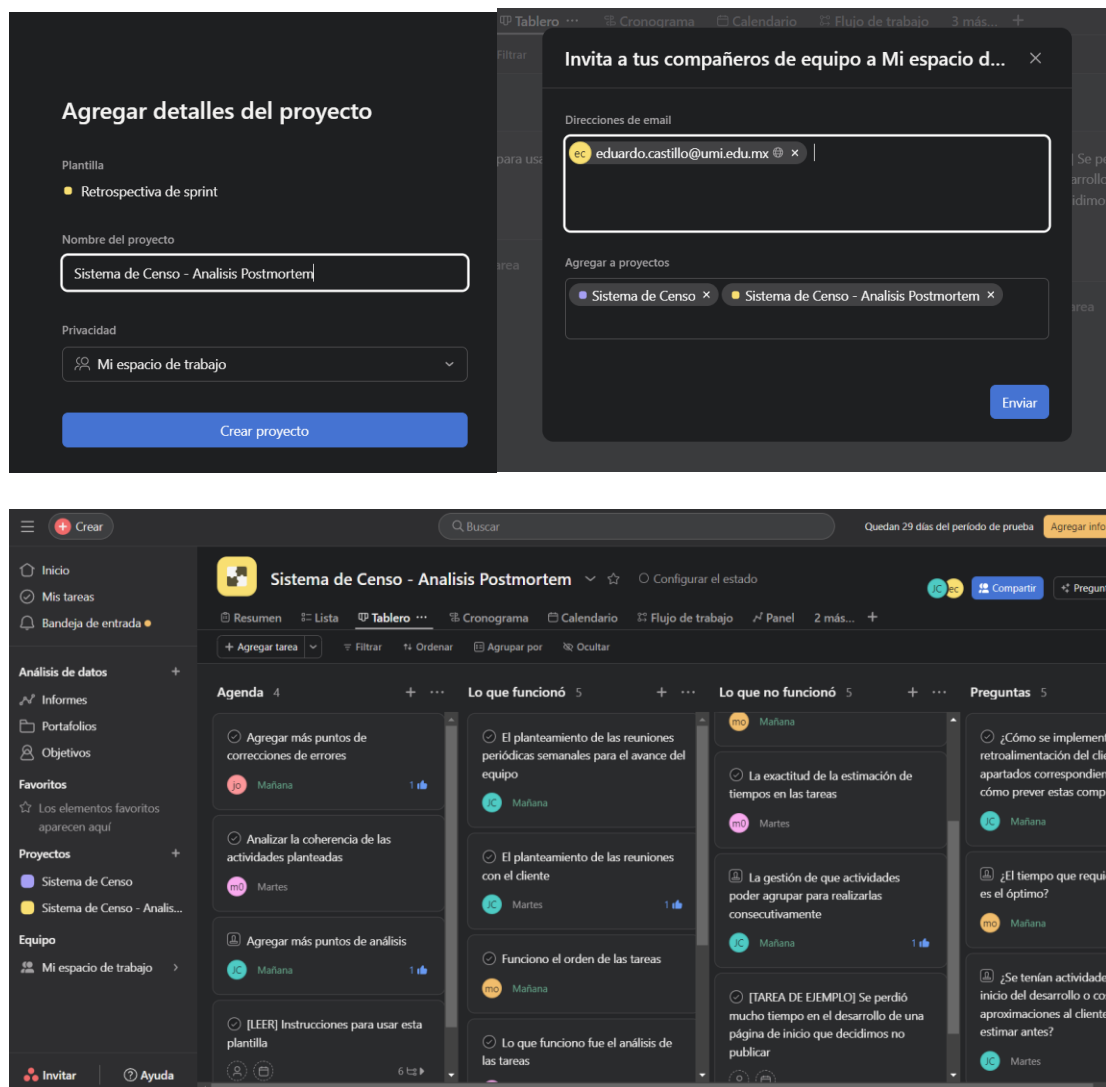
En este ejercicio me parece tan importante o incluso un poco más que los otros ya que después de realizar una tarea o en este caso un proyecto me parece que siempre es importante parar un poco a analizar lo que se realizó con el fin siempre de mejorar, analizar estos planteamientos desde distintas ópticas es lo que nos brindara información más clara para las posteriores tomas de decisiones, esto es lo que nos brinda el análisis post mortem y aquí radica la importancia del mismo, al realizarlo me parece algo muy reflexivo y que nos ayuda a generar conciencia de la importancia de la toma de nuestras decisiones ya que en puntos específicos parecieran decisiones pequeñas o no tan importantes pero un error por más pequeño que sea si se arrastra con el tiempo y conforme se avance en las actividades puede convertirse en un verdadero problema, tal vez no se tomó en cuenta en el proceso mientras se realizaba el proyecto, pero en este último análisis después de todo es de vital importancia el identificarlo para poder corregir esta práctica a un futuro y mejorar nuestra lógica con el tiempo.

Desarrollo

Plantilla de ASANA

Figura 1

Plantilla y primera pantalla

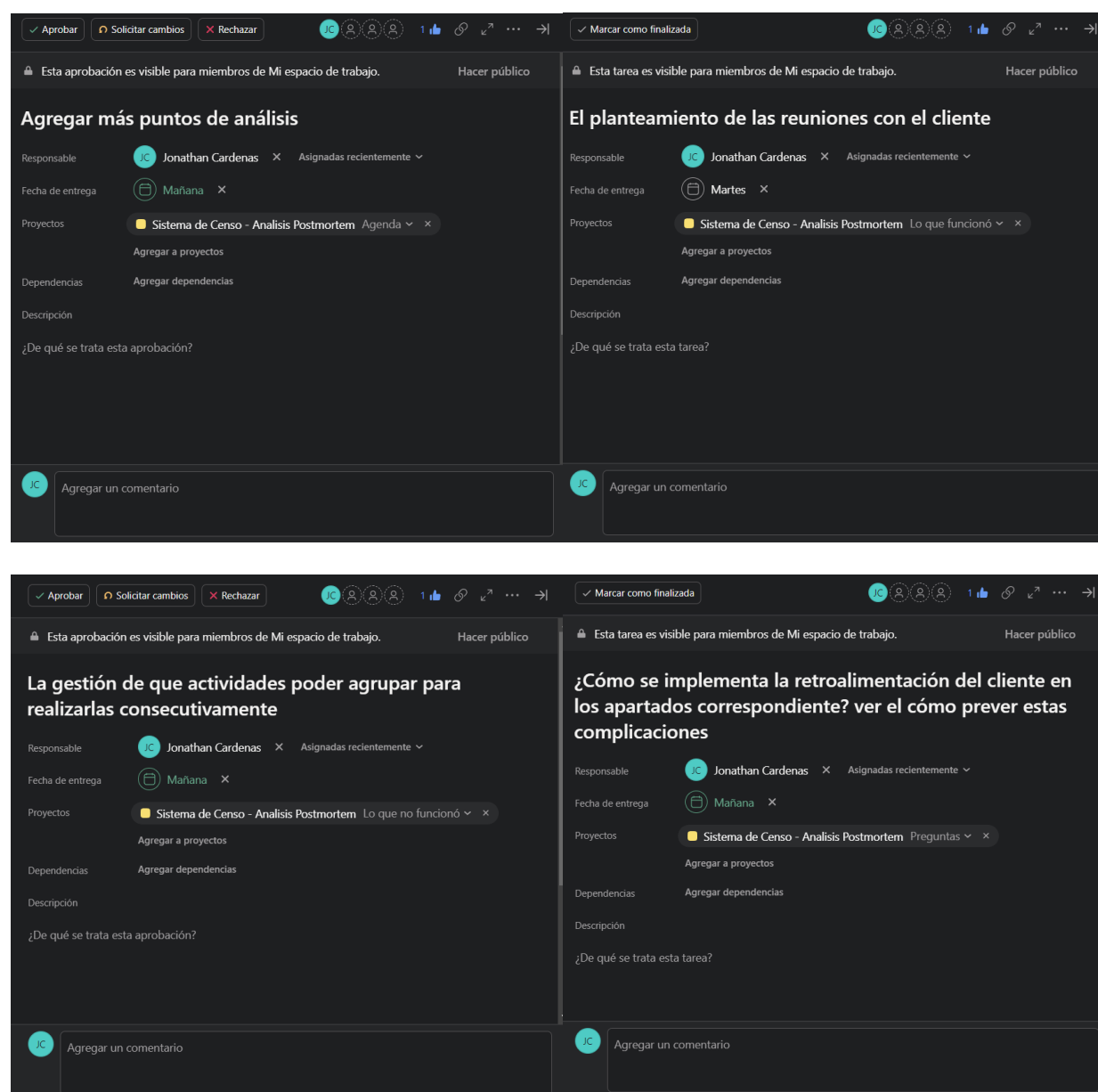


Nota. En este apartado muestro la plantilla, su uso, el cómo agregar al maestro y el cómo quedo la plantilla con su respectivo llenado con las actividades planteadas.

Actividades-Tareas aprobadas

Figura 2

Tareas aprobadas

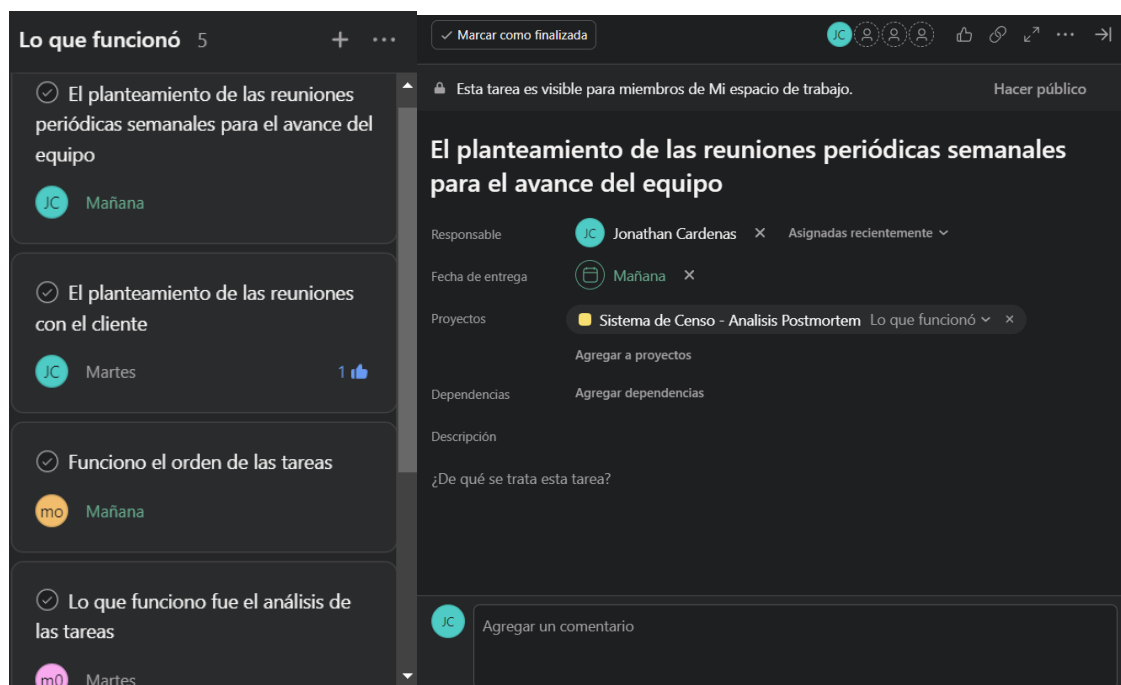


Nota. Se agregan algunas de las actividades planteadas y aprobadas como se pueden apreciar en las imágenes.

Actividades que funcionaron

Figura 3

Lo que funciona

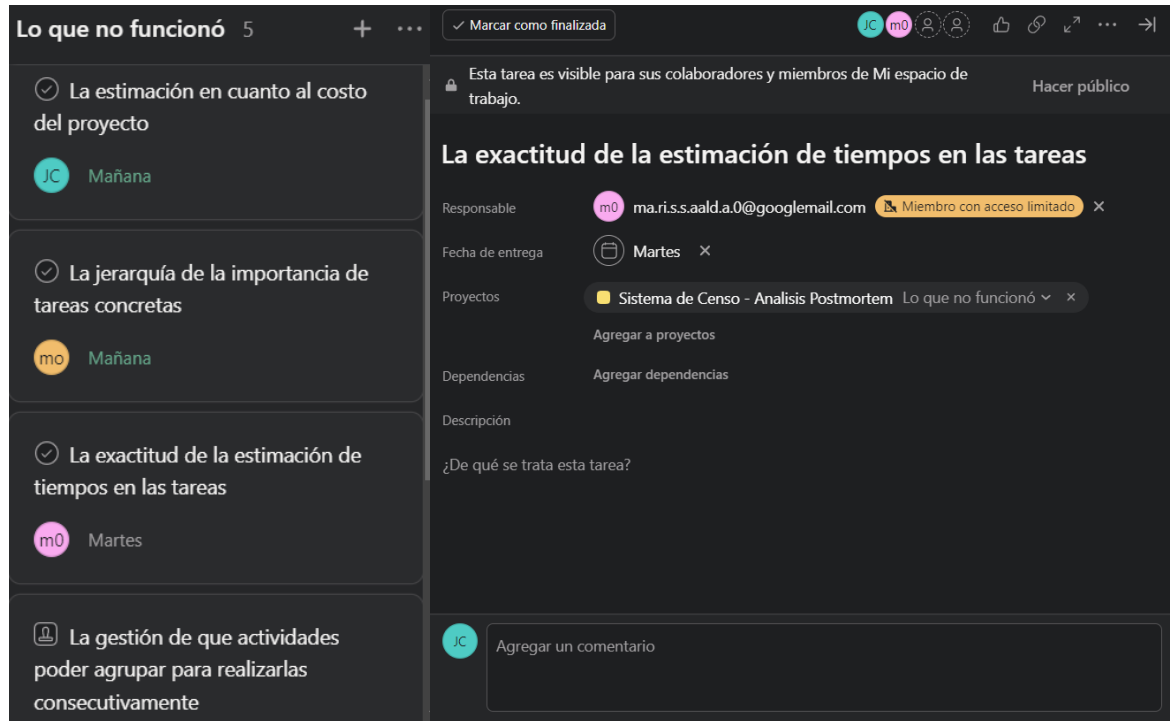


Nota. Al lado izquierdo se aprecian las actividades de manera general que se encuentran en el apartado de lo que funciono y a la derecha se encuentra un ejemplo de estas actividades ingresadas en este apartado.

Actividades que no funcionaron

Figura 4

Lo que no funciona



Nota. De un lado se aprecian las actividades en general todas las actividades vistas bajo la óptica de lo que no funciona y del lado derecho esta un ejemplo de las mismas.

Preguntas

Figura 5

Preguntas



Nota. Se plantean las preguntas de que se puede hacer, algunas son a manera de reflexión o análisis sobre las actividades realizadas.

Conclusión

Esta actividad es la última y la tome mucho más a manera de reflexionar todos los trabajos, al realizarla de manera individual me tome más tiempo para tratar de profundizar en lo que de verdad funciono o no, las dudas que pude tener y cuestionarme muchas decisiones de los trabajos, cosas que en su momento dices ok listo ya está así queda y que al final te trajo algún problema en otra actividad, bueno en este aspecto me replantee si tome las mejores decisiones en cuanto a análisis o desglose de ciertas actividades o si lo pude abordar de otra forma, en si me pareció una actividad muy amena que claro me ayudo a familiarizarme más con cuestiones de gestión y que de verdad me puso a analizar y comparar distintos escenarios y que en un futuro cuando me topé con algún escenario de esta índole ya sabré como abordarlo de mejor manera que tal vez de la que lo realice esta vez.

Referencias

Enlace del repositorio de GitHub

<https://github.com/CardinalSG/Ingenieria-de-Software-II.git>

El video de la actividad es muy pesado así que lo subí al drive y esta es la liga para verlo, igual se lo mandare al correo.

<https://drive.google.com/drive/folders/1fz94yWrI5haD9Zk9ugnZ5NcxohleI4o6?usp=sharing>