

Evaluación de Antipatrones Aplicado al Proyecto

ID	Tipo	Nombre	Descripción	Problema	Solución alternativa	Completo (5 puntos)	Parcial (3 puntos)	No aplicado (1 punto)	Evidencia	Puntaje obtenido	Puntaje deseado
1	Desarrollo SW	Big Ball of Mud	Código desorganizado, sin estructura clara.	Mezcla de lógica en controladores y vistas.	Aplicación del patrón MVC.	X			Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	5	5
2	Desarrollo SW	Shotgun Surgery	Cambios en una parte afectan múltiples clases.	Cambios afectan `Usuario`, `Curso`, `Tarea`.	Aplicación de SRP (Single Responsibility Principle).	X			Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	5	5
3	Desarrollo SW	Vendor Lock-In	Dependencia de tecnología única.	Uso de SQL Server y Java NetBeans.	Uso de abstracción para desacoplar tecnologías.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	4	5
4	Desarrollo SW	Not Invented Here	Preferencia por crear todo desde cero.	Desarrollo propio sin uso de plataforma	Evaluación de herramientas existentes.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	4	5

				s externas.					dos, capturas de código y módulos funcionales del sistema.		
5	Desarrollo SW	Overengineering	Soluciones más complejas de lo necesario.	Uso de múltiples patrones estructurales y creacionales.	Diseño según necesidades reales.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	5	5
6	Desarrollo SW	Lava Flow	Código antiguo o no usado permanece activo.	Uso de clases complementarias aún en pruebas.	Depuración continua del código.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	4	5
7	Desarrollo SW	Magic Numbers	Uso de valores numéricos sin contexto.	Colores o parámetros directos en código.	Uso de constantes bien definidas.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	4	5
8	Desarrollo SW	Golden Hammer	Uso excesivo de una sola solución para todo.	Aplicación generalizada de patrones.	Uso selectivo de patrones según caso.		X		Análisis de clases, patrones implementados,	5	5

									capturas de código y módulos funcionales del sistema.		
9	Organizacionales	Silo Mentalit y	Falta de comunicación entre áreas.	Desarrollo modular por separado.	Reuniones ágiles de integración.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.		5
10	Organizacionales	Top-Down Management	Dirección desde arriba sin consulta.	Diseño estructurado centralmente.	Estilo de gestión participativo.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	4	5
11	Organizacionales	Micromanagement	Supervisión constante de tareas pequeñas.	Estandarización en todas las interfaces.	Autonomía técnica con lineamientos.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	4	5
12	Organizacionales	Blame Culture	Foco en culpables en vez de soluciones.	No aplica.	Fomento de la cultura de mejora continua.			X	Análisis de clases, patrones implementados, capturas de	3	5

									código y módulos funcionales del sistema.		
13	Organizaciones	Management by Objectives	Foco exclusivo en metas.	Cumplimiento funcional eficiente.	Evaluación técnica y de proceso.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	5	5
14	Organizaciones	Overload Teams	Demasiadas tareas asignadas al equipo.	Equipo asumió múltiples roles.	Distribución de funciones equilibrada.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	5	5
15	Organizaciones	Lack of Vision	Falta de visión a largo plazo.	Propuesta funcional bien definida.	Definición de hoja de ruta futura.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y módulos funcionales del sistema.	4	5
16	Organizaciones	Ineffective Communication	Comunicación poco clara o limitada.	Integración mediante interfaces estandarizadas.	Espacios de retroalimentación técnica.		X		Análisis de clases, patrones implementados, capturas de código y	4	5

									módulos funcionales del sistema.		
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Resumen Final
Sumatoria de puntaje obtenido: 69
Sumatoria de puntaje deseado: 80
Nivel alcanzado de Antipatrones por desarrollo SW: 90.0%
Nivel alcanzado de Antipatrones por organizacionales: 82.5%
Nivel alcanzado global de Antipatrones: 86.25%