

Grupo VLC.

FCEfyNApp. **Informe Final.**

Autores: López Gastón, Vignolles Iván, Lamberti Germán.

Versión del documento: 1.0.0

Materia: Ingeniería del Software.

Profesor: Nonino, Julián.

Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales.

Universidad Nacional de Córdoba.

Año 2017.

Historial de revisiones.

Versión	Fecha	Resumen de cambios.	Autor/es
1.0.0	25/06/2017	Documento inicial.	López Gastón. Vignolles Iván. Lamberti Germán.

Introducción

En el siguiente informe detallaremos la dedicación de esfuerzo para realizar el trabajo (en personas horas), distinguiendo la contribución personal de cada miembro del grupo y el esfuerzo invertido por cada tarea realizada. Como así, las lecciones aprendidas durante la elaboración del práctico y errores cometidos.

Desarrollo

Al comienzo del año, el GrupoVLC puso a disposición del Docente, varios posibles proyectos entre ellos el desarrollo de una App. Mobile para la administración e información de Noticias procedente de la Facultad de Cs. Exactas, Físicas y Naturales.

Trabajo Práctico 1

Durante el TP1 comenzamos con la documentación correspondiente:

- **Plan de Gestión de las Configuraciones.**

Miembros	Horas Trabajadas en Total 22hs	Contribución personal	Tareas Realizadas
Lamberti, Germán	7hs	30%	Versión 1.0.0
López, Gastón	8 hs	40%	Versión 1.0.0 y Versión 2.0.0
Vignoles, Iván	7 hs	30%	Versión 1.0.0

- **Documento de Requerimientos.**

Miembros	Horas Trabajadas en Total 50hs	Contribución personal	Tareas Realizadas
Lamberti, Germán	20 hs	40%	Versión: 1.0.0 , 2.0.0 y 3.0.0
López, Gastón	15 hs	30%	Versión 1.0.0
Vignoles, Iván	15 hs	30%	Versión 1.0.0

Trabajo Práctico 2

Luego de haber aprobado el TP1 comenzamos a trabajar en la primera parte del TP2, realizando el Documento de Arquitectura:

- **Documento de Arquitectura.**

Miembros	Horas Trabajadas en Total 10hs	Contribución personal	Tareas Realizadas
Lamberti, Germán	6 hs	60%	Versión 1.0.0
López, Gastón	2 hs	20%	Versión 1.0.0
Vignoles, Iván	2 hs	20%	Versión 1.0.0

- **Documento de Diseño.**

Miembros	Horas Trabajadas en Total 6 hs	Contribución personal	Tareas Realizadas
Lamberti, Germán	2 hs	33%	Versión 1.0.0
López, Gastón	2 hs	33%	Versión 1.0.0
Vignoles, Iván	2 hs	33%	Versión 1.0.0

- **Presentación Final.**

Miembros	Horas Trabajadas en Total 4 hs	Contribución personal	Tareas Realizadas
Lamberti, Germán	2 hs	50%	Versión 1.0.0
López, Gastón	2 hs	50%	Versión 1.0.0
Vignoles, Iván	-	0%	-

- **Desarrollo del Código.**

Miembros	Horas Trabajadas en Total 40 hs	Contribución personal	Tareas Realizadas
Lamberti, Germán	8 hs	20 %	Versión 1.0.0
López, Gastón	16 hs	40 %	Versión 1.0.0
Vignoles, Iván	16 hs	40 %	Versión 1.0.0

Conclusión (Lecciones Aprendidas)

Como cierre podemos decir que el proceso de elaboración de un Software respetando la correcta aplicación de la Ing. de Software es muy arduo. Necesariamente arduo, porque las buenas prácticas de Ing. de Software nos otorgan mayores ventajas competitivas en comparación al resto.

Permitiéndonos un mayor grado de validación & verificación de requerimientos, como así también el correcto uso de patrones de Arquitectura y de programación, mencionando solo algunas de las tantas ventajas.

Llegando al final del cursado nos encontramos con los métodos ágiles, una herramienta que nos otorga una mayor capacidad de hacer frente a un entorno global (económico, competencia, etc.) en permanente cambio. Es por esto que el Grupo VLC luego de hacer el recorrido tradicional de la creación de Software, sugiere el uso de Métodos Ágiles como buena práctica especialmente en el manejo de las tareas a realizar.