

Informe del projecte UP

1. Expliqueu com us heu repartit la feina en el grup (tots heu fet de tot, us heu repartit documents, etc.). Sigueu tan precisos com sigui possible.

Cada setmana ens hem anat repartint les diferents seccions dels documents del *Bitbucket* que calia fer abans de la següent sessió de laboratori de manera més o menys equitativa, però tenint en compte també la càrrega de treball de cada membre del grup pel que fa a la resta d'assignatures matriculades de cadascun (entregues, exàmens, etc.).

2. Estimeu el percentatge de treball de cada membre del grup sobre el total.

Robert Almar → 25 %

Daniel García → 25%

Daniel Domínguez → 25%

Álvaro Martínez → 25 %

3. Expliqueu quina metodologia de treball col·laboratiu heu usat (reunions presencials? eines software? skype?...).

Les sessions de laboratori ens han permès avançar en la feina a fer per a la propera setmana i aclarir els dubtes pendents del treball que s'havia d'acabar abans de la sessió d'aquell dia.

Quant a les eines software emprades, n'hem utilitzat una que es diu *Slack* que ens ha facilitat bastant la comunicació entre nosaltres, el repartiment de tasques i la compartició de referències bibliogràfiques i dels fulls de càlcul.

4. Expliqueu breument com heu considerat les dues competències transversals de l'assignatura (competència G1.3 i competència G2.2).

G1.3 -> El fet d'haver realitzat anteriorment projectes en grup ens ha permès avançar-nos a possibles problemes que podríem haver trobat durant el transcurs del projecte com poden ser la manca de comunicació (utilitzant *Slack* per mantenir-nos informats del que feia cadascú i del que encara havíem de fer) o de rendiment dels membres del grup (modelant la càrrega de treball de cada persona en funció de la disponibilitat temporal de cadascun de nosaltres per poder assumir-la).

G2.2 -> A l'hora de desenvolupar aquest sistema s'ha valorat l'impacte mediambiental que actualment poden estar generant els petits comerços que promocionen els seus establiments i productes mitjançant catàlegs o pamflets impresos en paper. Nosaltres proposem reduir aquest malbaratament de diners i de recursos (consum energètic, tinta i paper) digitalitzant tot el procés de promoció a través de la nostra aplicació.

5. Expliqueu quines dificultats heu trobat en el desenvolupament del projecte.

Inicialment, crèiem que seria una bona idea tenir una segona font d'ingressos que consistiria en posar anuncis com fan la majoria d'aplicacions, però en la sessió de laboratori en la qual vam fer el *elevator pitch* ens vam adonar que aquests anuncis probablement correspondrien a grans superfícies, i vam decidir que amb la retribució mensual dels petits comerços tindríem prou per fer front a les despeses i per obtenir benefici econòmic a mitjà i llarg termini.

Altres dificultats que vam trobar van ser a l'hora de fer l'estimació d'esforç del pla de projecte i quan vam haver d'assignar les diferents activitats del pla d'iteració de *Inception* als diferents membres de l'equip de treball.

6. Expliqueu l'aspecte que us ha agradat més i el que us ha agradat menys del projecte.

El que més ens ha agradat ha estat el fet d'aprendre com es pot estimar el temps que haurem de dedicar a un projecte software, i el que menys, haver fet coses que ja havíem fet o que alguns membres del grup encara estan fent a l'assignatura d'Enginyeria de Requisits, la qual cosa pot resultar una mica repetitiu.

7. Valoreu l'aspecte del vostre projecte que penseu que us ha quedat millor, i l'aspecte del què esteu menys satisfets amb la vostra feina.

En general, estem molt satisfets de la feina feta, especialment de la especificació dels requisits i del pla de desenvolupament del software. Ens hagués agradat, però, tenir els coneixements i el temps necessari per poder fer la previsió financera del cas de negoci.