



Departamento de Informática
Universidad Técnica Federico Santa María



Entregable IV

Proyecto: Quantum Filter

Integrantes:

Nombres y Apellidos	Email	ROL USM
Nicolás Alarcón	nicolas.alarcon.14@sansano.usm.cl	201473522-7
Gabriel Valenzuela	gabriel.valenzuel.14@sansano.usm.cl	201473505-7
Rodrigo Elicer	rodrigo.elicer.14@sansano.usm.cl	201473539-1

Post-Mortem Metodológico

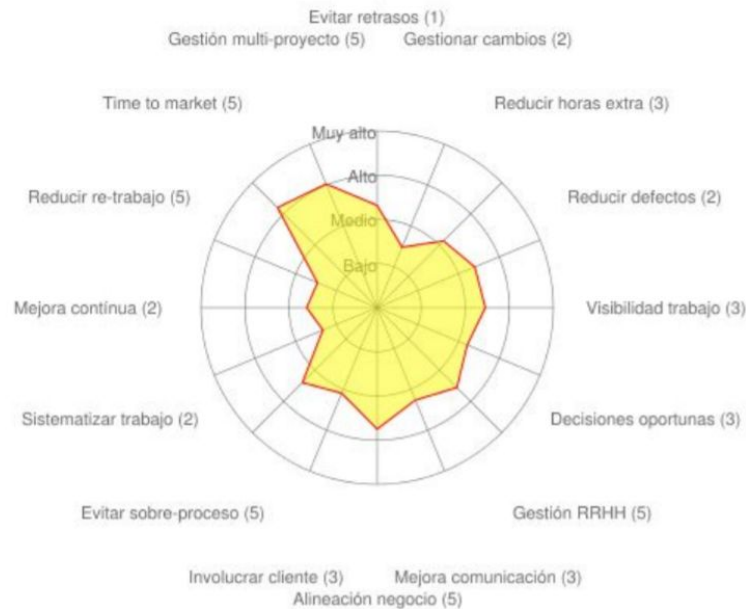
EVALUACIÓN POR ÁREAS

El gráfico radial muestra 10 dimensiones, una por cada área de prácticas. En cada área se mide el nivel promedio de aplicación de las prácticas. La sombra en color amarillo indica el nivel medio de aplicación considerando sólo las prácticas donde se haya especificado el nivel de aplicación. Por contraparte, la sombra en color naranja considera todas las prácticas en dicha área.



EVALUACIÓN POR OBJETIVOS

El gráfico muestra 16 dimensiones, una por cada objetivo. En función de las prácticas consideradas, de su nivel de aplicación y de su contribución a determinado objetivo, se calcula el nivel de agilidad asociado a la consecución del mismo. Junto al nombre de cada objetivo se muestra su prioridad.



Primero que nada, es justo mencionar que en el gráfico de “Evaluación por Objetivos”, los tópicos “Time to market” y “Gestión multi-proyecto” fueron respondidas mayoritariamente con la opción “no especificado”, por lo que su alto puntaje no representa necesariamente la evaluación del equipo.

Fortalezas:

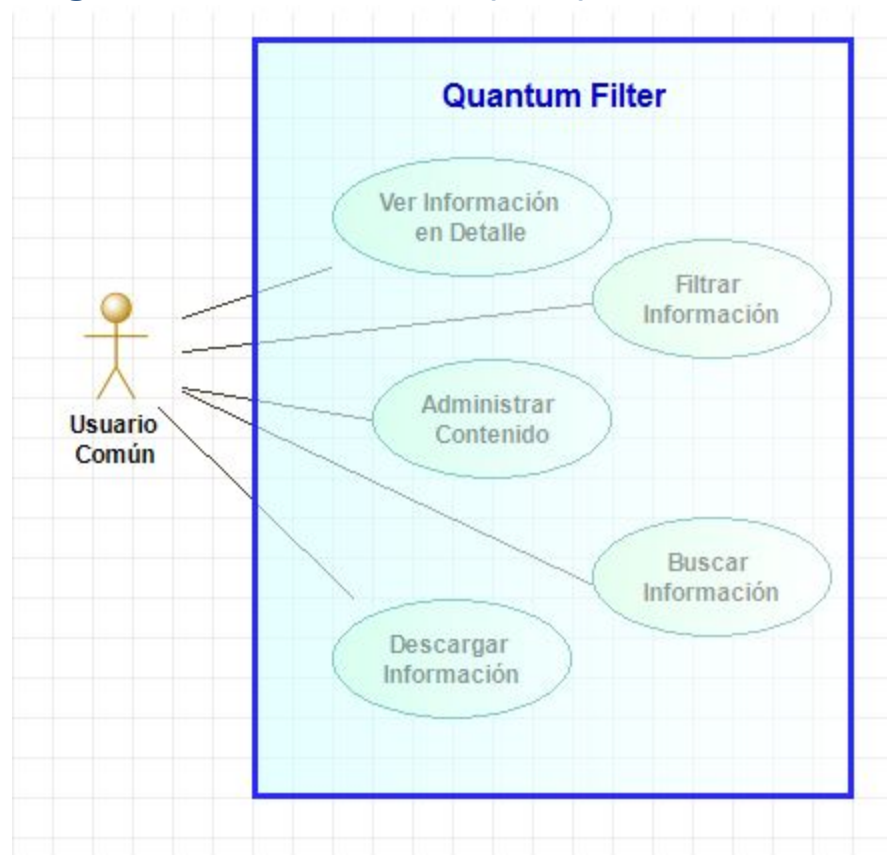
Unas de las grandes fortalezas del equipo en cuanto a objetivos fueron “Evitar sobre-proceso” y “Evitar retrasos”. Ambas son características del ámbito administrativo, por lo que nos llevó a poder llevar el proyecto de manera amena junto al semestre universitario. El equipo se preocupaba en concentrarse en los requisitos primordiales para el Cliente, dejando para después ideas que podrían ser provechosas pero que a primera instancia nos perjudicaba en nuestra carga académica. Además que si bien no realizabamos muchas juntas para organizar el proyecto, siempre fue prioritario evitar retrasos, procurando realizar reuniones eficientes, amortiguando así la falta de estas.

Por otro lado, en cuanto a las áreas, como el grupo lleva varios semestres trabajando juntos, nuestras fortalezas vendrían siendo “Espacio trabajo”, “Dinámica” y “Equipo”. Esto ya que nos conocemos bastante bien y tenemos la confianza de comentar cosas si mayor interrupciones ni retraso.

Debilidades:

Una de las grandes debilidades del equipo es la de realizar Reuniones de manera constante, provocando así descoordinaciones en las entregas. Si bien no se pueden realizar muchas juntas para discutir sobre los proyectos debido al semestre académico, una posible propuesta de mejora podría ser la de realizar pequeñas reuniones entre las semanas en la misma universidad y así ir avanzando más dinámicamente.

Por otro lado la comunicación del equipo para proyectos de este calibre no ha sido lo mejor. Principalmente porque para estos se ha tenido que aprender nuevas tecnologías y herramientas de trabajo, lo que junto al semestre académico nos quita bastante tiempo. Esto provoca que pasemos más aprendiendo las nuevas tecnologías que comunicándonos sobre qué es lo que vamos a hacer y cómo iremos progresando. Una propuesta para esto sería la de utilizar tecnologías ya aprendidas durante estos semestres, permitiendo enfocarnos en lo más importante.

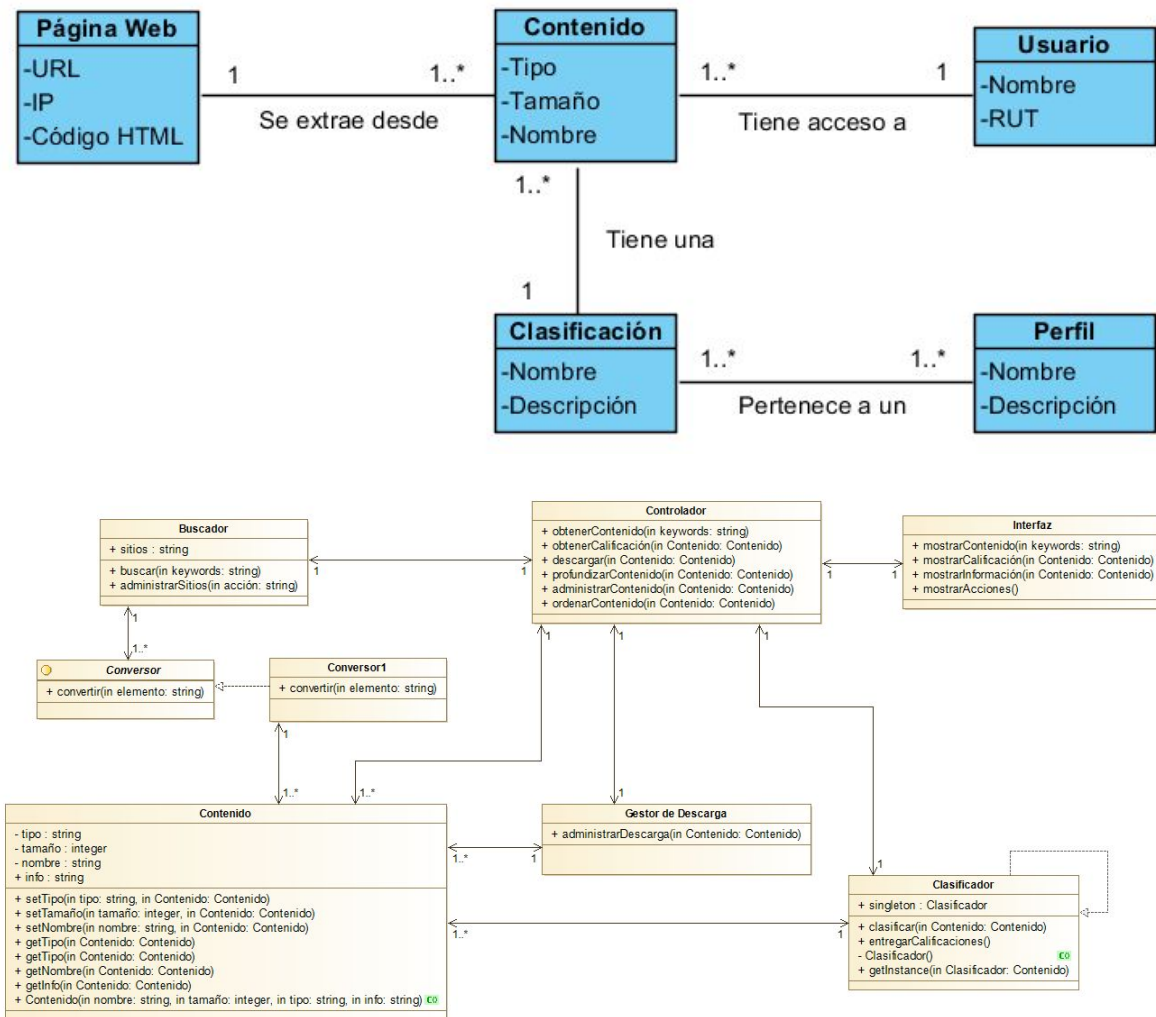
Diagrama de Casos de Uso (final)

Patrones de diseño y Frameworks (final)

No se realizó ningún cambios a los Patrones de diseño elegidos mencionados en el Entregable 2.

Intención	Patrón de Diseño	Razonamiento
Mostrar en el diagrama que una clase (Controlador) permitirá representar operaciones que pertenecen a varias clases.	Facade	La clase Controlador debe ser capaz de englobar las funciones pertenecientes a las otras clases de tal forma de simplificar lo más posible el código.
Mostrar en el diagrama que habrá una clase que transforme información para poder trabajar con esta.	Adapter	Debido a que se obtendrá información de diferentes sitios estructurados de forma diferente, se necesita una clase que normalice los datos obtenidos de estas para trabajarlos uniformemente.
Asegurar que sólo una instancia de clasificador pueda ser creada. Solo una manera de acceder a dicha clase.	Singleton	Todas las clases tienen que operar teniendo en cuenta el mismo clasificador, debido a que este será muy específico no es posible generalizarlo ni conveniente tener más de una instancia de este.

Modelo de Dominio y Diagrama de Clases (final)



Pruebas de Software (actualización)

Defecto encontrado	Mitigación	Resultado obtenido	Observaciones
Scraping realizaba búsquedas web en sitios inválidos.	Se quitó la posibilidad de que el usuario ingresara de manera manual los sitios web.	Ahora el usuario simplemente busca a través de palabras claves, entregando una lista con los resultados.	Para realizar la búsqueda se utiliza la API de Google CSE, indicando preferencias relacionadas al ámbito científico.
Visualización pobre del contenido encontrado.	Se hicieron cambios a la interfaz para que quedara más claro al usuario.	Contenido ordenado, indicando de dónde proviene, un mensaje breve, más el contenido ordenado.	Si bien este aspecto podría mejorar aún más, como grupo encontramos que ha mejorado bastante a las versiones pasadas.