

Informe de desarrollo

Valoración del resultado final:

El resultado final es completamente satisfactorio aun habiendo cambiado ciertas características no contempladas al inicio de este proyecto. No hemos implementado tanto el tipo de usuario administrador, como el sistema ELO para simular jornadas. Para empezar, contemplamos que el usuario de tipo administrador no ofrecía ningún valor extra, por lo que descartamos esa idea. Por otro lado, visto la complejidad del sistema ELO, decidimos implementar las simulaciones manualmente.

Por lo demás, hemos seguido minuciosamente la planificación inicial detallada en el documento inicial del proyecto, logrando alcanzar los objetivos esperados.

Valoración del proceso de realización del proyecto:

La coordinación y reparto de tareas no ha sido óptima a lo largo del proyecto. Para empezar, no hemos seguido la hoja de cálculo de planificación para el seguimiento y en ningún momento hemos dividido las partes. Hemos ido haciendo cada uno lo que prefería sin hacer un plan y eso nos ha perjudicado. Aunque no haya habido conflictos, la diferencia del trabajo hecho por cada integrante del grupo es notoria.

La experiencia con github ha sido excelente. No hemos tenido ningún problema relacionado con github, por lo que no hay nada negativo que recalcar.

Las dudas que hemos tenido han sido resueltas mayormente por nuestro profesor. Además, ciertas cuestiones han sido solucionadas por algunas herramientas de inteligencia artificial.

Identificad las 3 cuestiones más positivas del proceso de realización del proyecto:

1. Cumplir los objetivos del proyecto
2. Crear una aplicación complicada que anteriormente no éramos capaces de hacerlo.
3. Ayuda continua por parte del profesor.

Identificad las 3 cuestiones más negativas del proceso de realización del proyecto:

1. Problemas con la base de datos.
2. Problemas para simular jornadas.
3. Distribución de trabajo: la solución es una mejor comunicación.

Lecciones aprendidas

1. No relajarnos tanto e ir haciendo el trabajo progresivamente.
2. Distribuir mejor el trabajo y no ir haciendo cada uno por su propia cuenta.
3. No creemos en la necesidad de recibir alguna guía extra por parte de los docentes.

Nuevo: Justificación de la distribución de esfuerzos que aparece en GitHub

Como se ha mencionado anteriormente, el trabajo realizado no ha sido equitativo. Hay una amplia diferencia entre un integrante y los otros tres. Una parte de esa diferencia se debe a los datos de los jugadores y equipos introducidos en la base de datos, los cuales necesitan una cantidad significativa

de líneas. Aun así, un integrante ha trabajado más que el resto y por ello debe tener mejor nota. Por otro lado, el reparto de tareas en base a la dificultad ha sido desequilibrado.

Es por esto, que el reparto de esfuerzo que consideramos justo es el siguiente:

- Iker Arias Martínez : 30
- Jon Atela Castaños :25
- Aaron Ruiz Salcines :22.5
- Telmo Olarreaga Frías :22.5

Uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa

- Las herramientas de IAG utilizadas en este proyecto son Chat GPT y Gemini.
- Estas herramientas han sido útiles en múltiples ocasiones, así como la creación de los datos de cada jugador y equipo. A la hora de simular jornadas, también se han utilizado para generar los datos. Además, nos han ayudado a corregir errores, guiarnos cuando no sabíamos cómo hacer algunas tareas y mejorar nuestro código.
- La inteligencia artificial puede afectar tanto negativamente como positivamente. Por un lado, es beneficioso para tareas como, corrección de errores y simular gran cantidad de datos. Por otro lado, si estas herramientas son utilizadas sin reparar en qué consiste la respuesta dada por la IA, sin entender qué hace el código, nos va a perjudicar, ya que no vamos a entender nada.
- El uso de la IA generativa va a ser clave para tareas de menor importancia y que normalmente requieren gran cantidad de tiempo.