

ISWZ1103 - PROGRAMACIÓN II

PROYECTO INTEGRADOR

Elaborado por: Joao Conde, Josué Riera, Mateo Puga, Víctor Suquilanda

RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA:

RC5 Trabaja eficazmente en un equipo cuyos miembros, juntos, ejercen liderazgo, crean un entorno colaborativo e inclusivo, establecen metas, planifican tareas y cumplen objetivos.

Indicadores de desempeño:

- Trabaja colaborativamente con los miembros del equipo, ejerciendo liderazgo y siendo inclusivo.
- Argumenta sus ideas ante el equipo de trabajo, definiendo objetivos y planificando tareas.
- Aporta al cumplimiento de los objetivos del trabajo en equipo.

OBJETIVO PROPUESTO DE LA CONSIGNA:

El trabajo tiene como finalidad determinar las habilidades desarrolladas por el estudiante para trabajar en entornos colaborativos a fin de cumplir un objetivo, planificando las actividades y desarrollando una solución informática a problemas reales utilizando el paradigma de programación orientada a objetos.

Los estudiantes deben trabajar de forma colaborativa para: identificar el problema, los requerimientos funcionales, diagrama de clases y desarrollar la solución informática al problema real planteado.

INDICACIONES:

Se ha pedido a su equipo realizar una aplicación para solucionar un problema real.

Defina los roles y equipos que necesita en la empresa de software para realizar la aplicación (demanda, desarrollo y pruebas). Incluya la parte del cliente que deberá dar los requerimientos. Adicionalmente, debe haber el líder del grupo, quien será el responsable de la organización general del trabajo. Una persona puede cumplir más de un rol o pertenecer a más de un equipo.

Cada rol y equipo deberá realizar un entregable (Enunciado, requerimientos funcionales, diagrama UML, planificación de actividades, módulos funcionando con su respectiva documentación).

Realice la presentación y defensa de su trabajo donde exponga cuáles fueron las ideas con las que aportó al trabajo explicando cual fue la argumentación para esas ideas.

Una vez terminada su actividad realice una evaluación sobre la organización y el trabajo en equipo en el desarrollo del ejercicio propuesto.

FORMA DE TRABAJO:

El proyecto se lo desarrollará en grupos de 3 personas.

ESPECIFICACIONES DE ENTREGA:

El estudiante debe entregar:

1. Un documento en formato PDF de la solución informática realizada:
 - Nombre del equipo
 - Título del proyecto
 - Identificación del problema. - describir cuál es el problema para resolver, descripción de los datos, explicación de los procesos involucrados y el listado de los requerimientos de la aplicación.
 - Identificación del problema

Cliente	La clientela interesada puede tratarse tanto de individuos independientes, así como de entidades y organizaciones interesadas en la gestión de suministros para sus empresas o negocios, en donde la relación con los proveedores para este sistema de abastecimiento es la parte fundamental. De tal manera que aquellas entidades que busquen una adecuada gestión de sus proveedores serán clientes potenciales del presente sistema.
Usuario	Individuos y organizaciones interesadas o encargadas en gestionar con proveedores el abastecimiento de suministros.
Requerimientos funcionales	<p>En la aplicación, a nivel de programación, será necesario implementar las siguientes funciones para añadir, eliminar, editar y mostrar los proveedores y su información personal.</p> <ul style="list-style-type: none">• Añadir proveedor, con su respectiva información personal (Id, nombre, teléfono, email, ciudad).• Guardar información de contacto de proveedor recién añadida mediante el uso de archivos.• Mostrar información del proveedor guardado.• Editar información específica de proveedor guardado• Eliminar proveedor guardado con su información respectiva.• Implementación del sistema en una interfaz mediante "Netbeans".
Mundo del problema	<p>El "Mundo del problema" en el que esta relacionado el presente programa se ubica en diferentes situaciones en las que se desea mantener una gestión adecuada de los proveedores, y su información. De tal manera que el presente sistema podría emplearse en los siguientes contextos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestión eficiente de la información de los proveedores.• Gestión adecuada de las relaciones comerciales entre las entidades y los proveedores, llevando constante comunicación entre ambas partes.

		<ul style="list-style-type: none"> Gestión adecuada de suministros y logística gracias a la coordinación y organización para los procesos de abastecimiento. Optimización en el proceso de abastecimiento gracias a la adecuada gestión de proveedores.
Requerimiento funcional	no	<ul style="list-style-type: none"> Interfaz del sistema intuitiva para un manejo sencillo por parte del usuario.

- Requerimientos funcionales de la aplicación.

Nombre	Registro de información	Mostrar información	Editar	Eliminar
Resumen	Esta función del programa permitirá registrar la información del proveedor a añadir.	Esta función permitirá visualizar la información de los proveedores registrados.	Esta función permitirá editar un campo específico de la información del proveedor.	Esta función permitirá eliminar un proveedor registrado con toda su información respectiva.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"> ID Nombre Teléfono Email Ciudad Click interactivo en la opción "Guardar" de la interfaz del programa 	<ul style="list-style-type: none"> Click interactivo en la opción "Mostrar" de la interfaz del programa. 	<ul style="list-style-type: none"> Click interactivo en la opción "Editar" de la interfaz del programa. 	<ul style="list-style-type: none"> Click interactivo en la opción "Eliminar" de la interfaz del programa.
Resultado	La información del proveedor registrado se guardará en el archivo txt respectivo	Se desplegará un proveedor con su información respectiva en un orden de acuerdo con el registro.	Se selecciona el proveedor y el campo específico a modificar para editar su contenido.	Se eliminará este proveedor y su información tanto del listado visual del programa como del archivo txt.

- Planificación de actividades (puede utilizar cualquier herramienta).

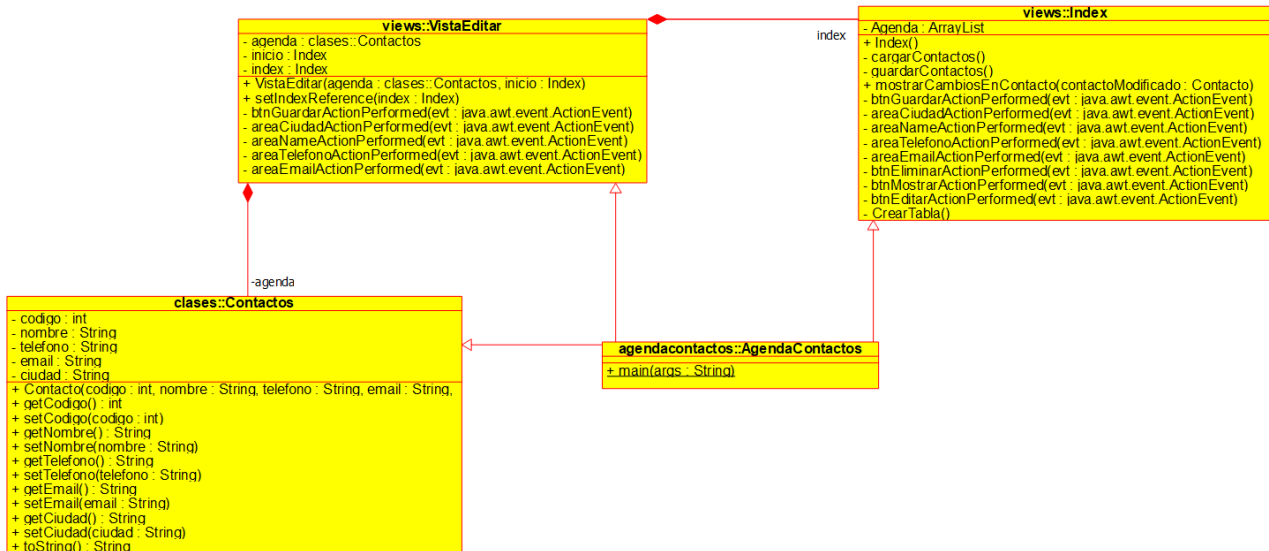
Rol o equipo:	Líder del Proyecto
----------------------	---------------------------

Objetivo del rol o equipo:		Gestionar el desarrollo del proyecto en base a los objetivos propuestos para dar solución al problema, así como guiar y supervisar al equipo relevando funciones, gestionando riesgos y ofreciendo soporte	
Nombre de la actividad	Responsable	Fecha de inicio	Fecha de fin
Identificación de objetivos a alcanzar	Joao Conde	04 – 01 – 2024	07 – 01 – 2024
Relevar funciones	Joao Conde	06 – 01 – 2024	07 – 01 – 2024

Rol o equipo:		Equipo de desarrollo	
Objetivo del rol o equipo:		Desarrollar un programa JAVA empleando los principios de POO y el manejo de archivos, a fin de dar solución al problema o “Mundo del problema” identificado	
Nombre de la actividad	Responsable	Fecha de inicio	Fecha de fin
Identificación del problema y contextos adyacentes	Josué Riera Víctor Suquilanda	07 – 01 – 2024	09 – 01 – 2024
Propuestas de solución	Mateo Puga Joao Conde	07 – 01 – 2024	09 – 01 – 2024
Desarrollo de solución escogida	Todo el grupo 6	09 – 01 – 2024	16 – 01 – 2024

Rol o equipo:		Equipo de pruebas y calidad	
Objetivo del rol o equipo:		Identificar y gestionar errores y posibles errores identificados en el programa desarrollado.	
Nombre de la actividad	Responsable	Fecha de inicio	Fecha de fin
Corrección de software	Josué Riera Mateo Puga	16 – 01 – 2024	17 – 01 – 2024
Evaluación de calidad	Mateo Puga Víctor Suquilanda	16 – 01 – 2024	17 – 01 – 2024

- Diseño de la solución (diagrama UML).- diagrama UML completo de la capa de negocio (Clases, atributos, métodos y relaciones). El diagrama deberá tener como mínimo 3 clases, estas clases deben tener relaciones de asociación entre ellas. El diagrama podrá tener más clases en caso se identifique relaciones de herencia.



- Estructura de la solución informática en el IDE.
 - **Paquete “agendacontactos”**
 - Clase “AgendaContactos”: Punto de entrada de la aplicación, configura el aspecto y siente de la interfaz y lanza la ventana principal.
 - **Paquete “clases”**
 - Clase “Contacto”: Representa un proveedor con sus atributos y métodos de acceso.
 - **Paquete “views”**
 - Clase “Index”: Ventana principal de la aplicación, maneja la interfaz de usuario, carga y guarda proveedores desde/hacia un archivo y gestiona eventos de botones.
 - Clase “VistaEditor”: Ventana para editar detalles de un proveedor.
- Instrucciones para la ejecución de la aplicación
 1. Ejecutar la aplicación desde la clase “AgendaContactos”
 2. Esperar a que se despliegue la interfaz gráfica
 3. Agregar información del proveedor con datos de entrada desde el teclado
 4. Registrar la información colocada con el botón “Guardar”
 5. Para visualizar el proveedor o proveedores registrados, interactuar con el botón “Mostrar”
 6. Para editar la información, seleccionar un proveedor e interactuar con el botón “Editar”, modificar la información deseada y oprimir “Guardar” nuevamente.
 7. Para eliminar la información, seleccionar un proveedor e interactuar con el botón “Eliminar”

- Conclusiones y recomendaciones
 - **Conclusiones:** En este sistema solución se ha desarrollado una aplicación básica de gestión de proveedores. En su desarrollo se logró la conexión entre la capa de interfaz de usuario y la lógica de negocio, se implementaron los requerimientos funcionales clave (agregar, editar y eliminar proveedores) y se empleo el manejo de archivos para garantizar la persistencia de los datos.
 - **Recomendaciones:** Se puede implementar mejoras para la validación de los datos de entrada y controlar el manejo de errores. Además, se pueden considerar opciones para mejorar la eficiencia y la presentación de la interfaz. Y, lógicamente, siempre se debe buscar oportunidades para modularizar y reutilizar código.
- 2. Un archivo .zip o el link de Github de la solución informática.
Enlace al repositorio remoto en Github: https://github.com/JoaoConde12/abet_java
El archivo zip se adjuntará junto a este documento en el aula virtual
- 3. Documento PDF con los cuadros del Anexo 1
 - Equipos de trabajo

ROL	EQUIPO
Líder del proyecto	Joao Conde
Gestión de demanda	Joao Conde
Equipo de desarrollo	Josué Riera, Víctor Suquilanda, Joao Conde, Mateo Puga
Equipo de pruebas y calidad	Josué Riera, Víctor Suquilanda, Mateo Puga

- Organización del trabajo

Rol/Equipo	Participantes	Responsabilidad Principal	Producto a entregar	Entregó (si o no)	Entrego a tiempo
Líder del proyecto	Joao Conde	Gestionar el proyecto y guiar al grupo en base a los problemas a solucionar.	Proyecto finalizado	Si	Si
Gestión de demanda	Joao Conde	Adoptar en tiempo y forma todas las soluciones identificadas.	Planificación de la demanda y ajustes realizados.	Si	Si
Equipo de pruebas y calidad	Josué Riera, Víctor Suquilanda, Mateo Puga	Realizar pruebas para identificar errores de manera	Detectar y comunicar cualquier problema o	Si	Si

		oportuna para evitar vulnerabilidades futuras en el software desarrollado.	dificultad identificada en las pruebas de usuario.		
Equipo de desarrollo	Josué Riera, Víctor Suquilanda, Mateo Puga, Joao Conde	Crear y desarrollar el programa solución propuesto de la mano con la gestión del líder del proyecto.	Implementar el programa solución	Si	Si

- Resolución de conflictos

Rol/Equipo	Principales Inconvenientes	Como se resolvió el inconveniente
Líder del proyecto	Delegar actividades de desarrollo acorde a los objetivos de solución propuestos.	Formación de equipos enfocados en múltiples tareas parciales y en específicas tareas complejas.
Equipo de desarrollo	Gestión inadecuada al momento de implementar las distintas funcionalidades desarrolladas parcialmente.	Gestión del líder del proyecto para implementar una propuesta de solución para una correcta fusión de las tareas del proyecto.
Equipo de pruebas y calidad	Incongruencias y distintas perspectivas acerca de la calidad del programa por parte de los miembros del equipo.	Implementar una única rubrica objetiva acerca como base para considerar las pruebas de calidad en el programa.

- Evaluación del trabajo (cada estudiante realiza su propia evaluación)

Integrante	Rol (líder/compañero)	Evaluación (del 1 al 5)	¿Qué hizo mejor?	¿Qué debe mejorar?
Joao Conde	Líder	5	Gestionar al durante los procesos del proyecto	Gestión del tiempo de trabajo

Josué Riera	Compañero	5	Las tareas delegadas en el proceso de desarrollo	Documentación del trabajo realizado
Mateo Puga	Compañero	5	Proponer soluciones adecuadas al "Mundo del problema"	Gestionar concordancias con los miembros del grupo de calidad
Víctor Suquilanda	Compañero	5	Gestión objetiva en las pruebas de calidad	Las tareas delegadas en el proceso de desarrollo.

4. Auto y coevaluación (utilizar la rúbrica RC5), se debe adjuntar un comentario donde se justifique el porqué de la nota.

TRABAJO COLABORATIVO DE LOS MIEMBROS

- **Cuadro de organización del trabajo**
Como líder de grupo me aseguré de que cada miembro del equipo tuviera roles y responsabilidades claras. Establecí comunicación regular para garantizar la coordinación eficiente.
- **Resolución de conflictos**
Como líder de grupo abordé cualquier conflicto de manera proactiva y buscando soluciones. Fomenté un ambiente donde todos pudieran expresar sus preocupaciones abierta y constructivamente.
- **Evalúe su aporte al trabajo en equipo y el de sus compañeros utilizando la rúbrica RC5**
Todo el grupo colaboro activamente en todas las etapas del proyecto, compartiendo ideas y apoyando al resto del equipo. Participamos en la toma de decisiones y adaptamos un enfoque según las necesidades del equipo.

ARGUMENTACION DE IDEAS DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

- **Documento PDF de la solución informática.**
Se creo un documento claro y detallado que documenta la estructura y funcionamiento de la solución. Lógicamente se incluyeron explicaciones adecuadas para facilitar la comprensión.
- **Solución informática funcional.**
Se desarrollo una aplicación que cumple con los requisitos establecidos. Todas las funcionalidades, incluyendo la conexión entre capas y la validación de datos, fueron implementadas con éxito.

- **Argumentación y defensa de sus aportes al trabajo.**

Los miembros del equipo defendieron las ideas propuestas de manera lógica y persuasiva durante las discusiones. Aceptaron retroalimentación constructiva y adaptaron un enfoque según las necesidades del proyecto.

- **Evaluación de su aporte al trabajo en equipo y de sus compañeros utilizando la rúbrica RC5.**

Se reflexiono sobre el desempeño en equipo y se buscaron continuamente formas de mejorar. El aporte grupal en el desarrollo del proyecto se evaluó de manera objetiva y constructiva.

APORTE EN EL CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS

- **Cuadro de la organización del trabajo**

El grupo colaboro eficazmente para lograr los objetivos establecidos. Coordinamos tareas y recursos de manera que contribuyeran al éxito general del proyecto.

- **Cuadro de evaluación del trabajo**

Participamos activamente en la evaluación del trabajo, proporcionamos comentarios útiles y justificamos las evaluaciones individuales de acuerdo con la rúbrica RC5.

- **Evaluación de su aporte al trabajo en equipo y de sus compañeros utilizando la rúbrica RC5.**

Recocimos y valoramos el aporte que tuvimos todos los miembros del grupo, destacamos nuestras fortalezas para el desarrollo del proyecto y ofrecimos sugerencias constructivas para el crecimiento mutuo.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	INSUFICIENTE
Trabaja colaborativamente con los miembros del equipo, ejerciendo liderazgo y siendo inclusivo	Cumple con sus responsabilidades y fomenta el trabajo en equipo. Trabaja de forma activa y demuestra compromiso. Existe un liderazgo e inclusividad clara.	Cumple sus responsabilidades y trabaja en equipo. Trabaja de forma activa siendo líder o respetando el liderazgo inclusivo.	Cumple con sus responsabilidades dentro del equipo. Trabaja de forma mínima en el equipo, el liderazgo no es claro.	Cumple parcialmente con sus responsabilidades, depende de otros para cumplir su trabajo. Trabaja de forma limitada en el equipo.	No cumple con sus responsabilidades. Algunas veces depende de otros para cumplir su trabajo. No trabaja en equipo.
Argumenta sus ideas ante el equipo de trabajo, definiendo objetivos y planificando tareas	Argumenta y contribuye al liderazgo del equipo, permitiendo construir una propuesta prolija. Genera las principales ideas de la propuesta de forma innovadora. Existen objetivos de alto nivel, roles óptimos y tareas eficientemente asignadas.	Argumenta y ayuda al equipo a construir una propuesta pertinente. Genera ideas que permiten seleccionar las mejores alternativas. Existen objetivos claros, roles bien definidos y tareas claramente asignadas.	Argumenta su propuesta ante el equipo de trabajo de forma básica, contribuyendo a la propuesta. Participa de forma mínima. Existen objetivos mínimos, roles definidos y tareas asignadas.	Argumenta su propuesta ante el equipo de trabajo de manera insuficiente. Su participación es limitada. Los objetivos son ambiguos, los roles y las tareas no son claras.	No argumenta su propuesta ante el equipo de trabajo. No contribuye a la discusión, está ausente.
Aporta al cumplimiento de los objetivos del trabajo en equipo	Aporta de forma integral al equipo. Ayuda a resolver al equipo sus diferencias.	Aporta de forma adecuada al equipo. Ayuda a resolver al equipo sus diferencias.	Aporta de forma básica al equipo. Se limita a realizar lo que le piden.	No aporta al equipo. Se limita a realizar lo que le piden.	No aporta al equipo no realiza lo que le piden.

ANEXO 1

FORMATOS PARA LA ENTREGA DE LA ACTIVIDAD Equipos de trabajo

Rol	Líder
Líder del proyecto	
Gestión de demanda	empiece con el líder
Equipo de desarrollo	
Equipo de pruebas y calidad	

Organización del trabajo

Rol o equipo	Participantes	Responsabilidad principal	Producto para entregar	Entregó (si o no)	Entregó a tiempo

Resolución de conflictos

Rol o equipo	Principales inconvenientes	Cómo se resolvió el inconveniente

Evaluación del trabajo

Integrante del equipo	Rol (líder/compañero)	Evaluación numérica del 1 al 5	Qué hizo mejor	Qué debe mejorar