

# Resultados



Directed by:

- Carlos Lobato
- Pablo Gamarro Lozano
- Julio Mérida Hoyos
- Jesus Martin
- Francisco Jimenez
- Jose Ramón Casero
- Adrian Sevilla

Change Your City

# **Índice**

<b>¿Qué hemos aprendido?</b>	<b>2</b>
<b>¿Que nos ha sido más útil?</b>	<b>2</b>
<b>¿Sobre el temario del curso y que ha sido más difícil?</b>	<b>2</b>
<b>¿Qué ha sido más fácil?</b>	<b>2</b>
<b>¿Es como esperábamos el proceso de desarrollo software?</b>	<b>3</b>

# **Resultados**

## **¿Qué hemos aprendido?**

En líneas generales, nos hemos dado cuenta de lo importante que es la Ingeniería de Software. Hasta ahora, a la hora de realizar un proyecto nos centramos únicamente en la implementación, sin ningún proceso previo de ingeniería de requisitos, planificación, diseño, etc. Esto ocasiona la necesidad de cambios inesperados en la implementación de gran envergadura provocando un extra de tiempo que podría haber sido evitado.

Durante la resolución del proyecto hemos tenido dificultades pero hemos acabado aprendiendo a manejarnos con diferentes tipos de software, muy útiles, de usos variados. Algunos de ellos son:

- Hemos aprendido a implementar el patrón MVC (ampliando lo que nos habían enseñado en la asignatura Programación Orientada a Objetos) para una página web usando para el backend NodeJs y HTML y CSS para el frontend.
- Hemos aprendido a valernos de las herramientas CASE para facilitar la organización del trabajo (Gantt) y el diseño de la implementación (Magic Draw), el control de versiones (GIT), la importancia del modelado y de tener unos requisitos consistentes sobre los que empezar a implementar un programa.
- Ahora tenemos mayor soltura para plantear una entrevista a un cliente que no sepa qué quiere exactamente para conseguir requisitos, cómo tratar y clasificar los riesgos que van surgiendo durante el desarrollo del proyecto y varios modelos de proceso software en los que enfocar diferentes proyectos en función de distintos factores.
- A nivel teórico hemos aprendido diferentes tipos de patrones, arquitecturas y diseños.

## **¿Que nos ha sido más útil?**

Sin duda alguna, el modelado. A parte de haber abierto nuestros ojos, nos ha preparado para que podamos manejarnos en un entorno laboral. También nos ha venido genial el uso de git ya que nos resulta útil y práctico desde ya, sin ir más lejos hemos podido aplicar lo aprendido en el desarrollo del Shell que llevamos a cabo en otra asignatura.

## **Sobre el temario del curso y que ha sido más difícil**

No creemos necesaria la reducción ni extensión del temario de la asignatura pero vemos un gran problema: aprender las tecnologías para implementar la aplicación web desde cero (nosotros pensábamos utilizar Spring pero acabamos dejándolo de lado porque después de dos días no avanzamos nada) e implementarla requiere una gran parte del tiempo de esta asignatura a nuestro parecer, cuando ni siquiera tiene un gran peso en la nota. Por ello pensamos que debería ser una asignatura enfocada mayormente a prácticas grupales sobre un material preparado para ello recortando en clases de teoría o entregas de ejercicios semanales que cuenten para la evaluación.

## **¿Qué ha sido más fácil?**

Lo más sencillo ha sido la parte de Modelado y Patrones ya que a diferencia de los otros apartados, en este trabajamos con una base. Si teníamos alguna duda solo teníamos que ir a documentos ya completados y refrescarnos la memoria.

A esto se le suma el hecho de que los diagramas no presentan mucha dificultad ya que eran bastantes simples.

## **¿Es como esperábamos el proceso de desarrollo software?**

Acostumbrados a lo que Hollywood nos vende, quizás esperábamos algo más técnico, más teclear y ver como nuevas líneas de enrevesado código hacen desaparecer a las anteriores en un mar de colores informáticos. Sin embargo, nos hemos encontrado con una burocracia que al principio resultó chocante pero que a medida que avanzaba el proyecto nos fuimos dando cuenta de la gran importancia que esta tiene en nuestro campo. Es la diferencia entre un programa culpable de golpes y maldiciones hacia la informática y un programa que fluye como la seda, haciendo sentirse orgulloso al usuario de haber nacido en la era informática.