

Informe de cierre

Proyecto: Campus Virtual

Jesús Miguel Molina Mendoza

Nevardo Antonio Ospina Zúñiga

Melissa Meneses Acevedo



SofkaU

Training League QA

2023

INFORME DE CIERRE PROYECTO FINAL SOFKA U

- ¿Qué ha conseguido el proyecto?

Hoy por hoy, es evidente la necesidad de transformar el aprendizaje con el rol de la tecnología, por esto, para nuestro proyecto final en Sofka U, conseguimos desarrollar y ofrecer un Campus Virtual, priorizando la capacitación y formación de los usuarios, en el que se crean y gestionan cursos, rutas de aprendizajes y contenidos, en el que se inscriben estudiantes y en donde finalmente se les hace un seguimiento de desempeño académico.

- ¿Cómo lo hicimos?

Trabajar en equipo y usar metodologías ágiles como Scrum, posibilita, entre tanto, una mayor colaboración y comunicación, una adaptación al cambio, una mejor calidad del producto y sobre todo una buena visibilidad del progreso del proyecto, por ende, para el desarrollo de este Campus Virtual, nos asignaron dos muy buenos equipos de trabajo, el primero conformado por Desarrolladores con C# .Net 6 y el otro equipo destinado para el aseguramiento de la Calidad (QA); así, partiendo de esto, desde el día viernes 21 de abril del presente año 2023 hasta el día viernes 28 de abril del mismo año, estuvimos presentes en nuestras reuniones diarias de 15 min para sincronizar y discutir el progreso de nuestro trabajo, además, responsablemente, usamos también una herramienta para gestión de proyectos online conocida como Trello para, como equipo de trabajo, llevar una buena organización de nuestras tareas y entregar un buen producto, pero además lo hicimos también, en cada uno de los equipos, repartiendo las tareas y deberes y apoyándonos como equipo.

- ¿Cómo salió?

Considerando los tiempos estimados desde el inicio del proyecto, que estimaba una semana para la realización del Campus Virtual, se logró un producto funcional en un 50%, pero quedaron faltando algunas mejoras desde la parte del Front-end o Diseño de la página web.

RESUMEN DEL PROYECTO

- ¿El proyecto ofreció lo que se supone que iba a ofrecer?

No, en su totalidad, el proyecto del Campus Virtual, no logro en un 100% ofrecer a usuarios y administradores las funcionalidades requeridas y establecidas desde el inicio. El campus ofrece:

- Login de usuarios en el Campus
- Registro de usuarios y/o administradores en el Campus

- Creación de cursos
- Creación de Rutas de Aprendizaje
- Asignación de cursos a las rutas de aprendizajes
- Crear contenidos para los cursos
- Hacer entrega de talleres en los cursos
- CRUD para rutas de aprendizaje
- CRUD para cursos

¿Qué no se pudo ofrecer?

- Cuando el aprendiz hace una entrega de un taller, se le debería notificar al administrador la información del aprendiz que realizó dicha entrega y el curso en el que la realizó

¿Se acabó a tiempo el proyecto?

No, se acabó muy prontamente, y debido a aquellas limitaciones de tiempo, lamentablemente no completamos el proyecto en su totalidad.

RESUMEN DE CAMBIOS SIGNIFICATIVOS

- Cambios importantes por compartir:

Como valor agregado, pues no estaba dentro de los requerimientos de nuestro proyecto de Campus Virtual, se desarrolló y validó un apartado especial para la creación, y asignación de Contenido de cursos, en donde un contenido es asignado a un curso, un curso asignado a una ruta de aprendizaje y una ruta es asignada a su vez a los usuarios; entonces, creamos este apartado con el fin de dar un buen valor agregado pero sobre todo crear un Campus Virtual muy amplio, muy eficiente, muy adaptable y sobre todo muy completo convirtiéndolo así en una gran herramienta de aprendizaje digital.

- Problemas:

Nuestro equipo de trabajo, particularmente los desarrolladores, venían presentado algunas dificultades con el despliegue de proyectos desde C# .Net 6, por lo que para este nuevo proyecto que desarrollamos y validamos no fue posible de ninguna manera hacer aquel despliegue, por lo que para nosotros los QA fue un poco complicado la configuración del backend en nuestros equipos locales debido a cuestiones técnicas y físicas de nuestros computadores, lo que, realmente como equipo nos limitó bastante frente a las pruebas que teníamos establecidas y el alcance que queríamos lograr.

- Lecciones aprendidas:

Como equipo y de manera personal, las lecciones aprendidas son bastantes, pero básicamente se resumen en fomentar y tratar de mantener siempre una muy buena comunicación con todos los integrantes del equipo, asignar líderes, escuchar a los demás, aprender que nuestros compañeros de trabajo también pueden corregirnos y que de ellos también podemos aprender mucho, llevar una buena convivencia, ser muy organizados con las herramientas de gestión de trabajo como Trello y estar muy pendientes de eso, también apoyarnos, no recargar a nuestros compañeros de trabajo, ni imponer tampoco sobre ellos, pero sobre todo entender, en medio de todo lo que es y hace un equipo completo de trabajo, trabajar juntos, unidos, con un fin en común: entregar un producto final de muy buena calidad.

- ¿Cómo manejamos los riesgos?

Los afrontamos de manera muy tranquila pero supervisada, seguros de estar haciendo muy bien nuestros deberes y trabajos, y sobre todo buscando siempre alternativas y formas de realizar nuestras tareas de la mejor manera.

EFECTIVIDAD DE LAS PRACTICAS

- ¿Qué haríamos de otra forma?

Contando con una mayor disponibilidad de tiempo, pero además experiencia, podríamos buscar las formas, el apoyo o las demás alternativas para hacer funcionar de alguna manera el despliegue de c#. Net6 y apoyar así a nuestros compañeros de trabajo. También, podríamos usar más consciente y responsablemente el tablero de tareas de Trello para fomentar también de esa manera una buena comunicación visual, buena coordinación y buen trabajo en equipo al delegar tareas y deberes.

FECHAS DE ENTREGA E HITOS IMPORTANTES

- Variaciones y motivos: Para nadie es un secreto que este reto final para Sofka U, fue muy intensivo y requirió por ende mucha intensidad horaria y aunque como equipo estuvimos muy coordinados con todas las tareas y cumplimos con nuestras funciones dentro del equipo de trabajo, no nos fue posible terminar un producto final como el establecido o el requerido por nuestro Coach, pero estamos muy seguros que gracias a esta experiencia, podremos hacer mejores estimaciones en todo sentido para próximos proyectos.

RESUMEN DE LOS RESULTADOS DE LAS PRUEBAS.

Pruebas back-end.

Se le realizaron pruebas automatizadas a:

- API de crear, eliminar, editar, obtener contenidos.
- API de crear, eliminar, editar, obtener cursos.
- API de crear, eliminar, editar, obtener rutas de aprendizajes.
- API para realizar entregas de retos

Estas Apis cumplieron con todos los casos de pruebas diseñadas

No se pudo probar del back-end.

No se pudieron realizar pruebas a:

- API de registrar usuario.
- API de inicio de sesión.
- API de asignar rutas de aprendizaje.
- API de calificaciones y comentarios.
- API de realizar entregas.

Pruebas front-end.

Se le realizaron pruebas manuales a:

- Módulo de registros (11 casos pasados y 4 fallidos)
- Módulo inició de sesión (10 casos pasados y 1 fallido)

No se pudo probar del front-end.

- Funcionalidad de matrícula.
- Funcionalidad de cursos.
- Funcionalidad de rutas.
- Funcionalidad de entregas de reto.

EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE SOFTWARE.

La calidad del software se evalúa mediante pruebas de funcionalidad manuales y automatizadas.

Hasta el momento no es posible realizar una evaluación general de la calidad de software, porque no se tiene una cobertura de pruebas suficientes.