



UNIVERSIDAD DE GRANADA

EVERYWARE TECHNOLOGIES

PLANIFICACION Y GESTIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

AUTOR

Pablo Valenzuela Álvarez (pvalenzuela@correo.ugr.es)

EVERYWARE TECHNOLOGIES

La charla del 18 de diciembre fue realizada por Álvaro Fernández ([contacto](#)), CEO y cofundador de [Everyware Technologies](#).

Everyware Technologies fue fundada en 2012 como un spin-off de la Universidad de Granada (un spin-off surge de una institución académica), a partir de un conjunto de ingenieros. Su primera oficina se localizaba en el CITIC y actualmente están alojados en el CETIC (ambos edificios están ubicados tras la ETSIIT y pertenecen a la Universidad).

¿QUE HACEN?

La empresa se dedica a crear software a medida para sus clientes, aplicando conocimiento experto teniendo en cuenta al usuario en el proceso de creación. En sus años de historia han creado y ayudado en el desarrollo de más de 150 proyectos.

Algunas de sus creaciones han sido:

1. Tammy (2012): Juego interactivo sobre la investigación con células madre.
2. Sigueme (2013): Juego para potenciar la atención visual dedicado a niños con autismo.
3. Picaa (2010-2015): Juego dedicado a niños con necesidades educativas especiales.
4. TouchVIC (2015): Juego para tratar la atención temprana de la ceguera o baja visión en niños.
5. Infinitas historias (2021): Editor de historias para gente con asperger.
6. Studeng+ (2023): Un programa de la Universidad de Granada destinado favorecer la integración social.

Y, algunas de sus colaboraciones han sido:

1. Mitribu: dedicado a la gestión de custodias compartidas.
2. Kikoto: dedicado a la gestión de viajes en ferry.
3. PATIAN: era una plataforma de análisis territorial de Andalucía.
4. Mobile Forensic Workspace: dedicado al análisis forense y usado por la guardia civil.
5. Monumai: para la detección de arcos en la arquitectura.
6. Gomai: para la detección de tipos de madera.
7. ...

GESTIÓN DE PROYECTOS

Para la gestión y planificación de proyectos siguen el siguiente esquema: “*Planificación → Inspiración → Ideación → Diseño → Construcción → Evaluación*”.

En cada etapa involucran a usuarios/clientes. Suele suceder que tras cada *sprint* pueden volver a etapas anteriores para rediseñar, planificar o idear nuevas tareas que se han dejado o que el usuario quiere añadir.

En las reuniones con sus clientes usan una serie de mockups para crear prototipos de baja/alta fidelidad como (Figma, Sketch, ...), ya que es mejor de cara al cliente explicar como se va a navegar o usar la aplicación a través de bocetos o dibujos.

En general los retos a los que se enfrentan en los proyectos son los siguientes:

- Seguimiento y evolución de tareas: intentando llevarlo todo a la par.
- Posibles variaciones: afrontarlas sin tener descontento al cliente.
- Comunicación y coordinación con el equipo: sobre todo cuando llevar varios proyectos a la vez.
- Calidad del software: sin disparar la dedicación a un solo proyecto (Crunch).
- Equilibrar la inversión/beneficios.

PROYECTOS ACTUALES

Actualmente llevan proyectos relacionados con el mantenimiento predictivo de EDAR (aguas residuales), gestión de proyectos colaborativos de educación, plantas fotovoltaicas, software de ventas de entradas a la Alhambra, y algunos más.

CONCLUSIÓN

A continuación, comentaré algunos aspectos que me han gustado de la charla:

1. El proceso de desarrollo que usan esta adaptado a las nuevas metodologías Agile. Siempre hay que involucrar a los clientes en las fases de desarrollo para que ellos vean como va el desarrollo de su aplicación. También hay que definir al principio los requerimientos del proyecto y explicarlos a los clientes por si quieren hacer modificaciones, de esta manera ya tenemos definidos los límites del proyecto y evitamos imprevistos (aunque seguro que surgirán después).
2. En algunas asignaturas del máster estamos usando herramientas de mock-up para hacer prototipos, y estas vienen muy bien para entender, añadir o corregir funcionalidades a la hora del diseño de un proyecto.