

Item 12 - Feedback regarding D&T

Enunciado:

A document with feedback regarding D&T. The document's not expected to be very long. It suffices to provide a listing of things that you think are good and things that you think are bad. Please, provide enough details to justify the reason why some- thing's good or bad and don't forget to list a few ideas to improve. Thanks!

ATENCIÓN: Las siguientes opiniones pertenecen al alumno Guillermo Alcalá Gamero y, por lo tanto, pueden diferir de las del resto de mis compañeros de equipo.

Esta es la segunda vez que curso esta asignatura. La primera vez fue hace dos años y el año pasado cursé la asignatura de Ingeniería del Software y Práctica Profesional obteniendo un 9 de calificación. Gracias a este recorrido he podido cursar la asignatura con dos mentalidades; la del novato que no sabía que existía esta asignatura hasta que fue a matricularse y la del alumno que ya sabe qué se espera de él y tiene experiencia en este tipo de proyectos.

Respecto a mi opinión de la asignatura, empezaré por lo que considero bueno de ella:

Personalmente, considero que esta asignatura es la más importante de la carrera. No lo digo porque me lo estén preguntando para conseguir el nivel A+ en el Hackathon, sino porque en realidad lo pienso así. Esta asignatura es un punto de inflexión en la carrera de Ingeniería Informática. Gracias a ella, el alumno se enfrenta por primera vez a un proyecto ajeno en donde debe implementar una solución de software con el resto de sus compañeros. Esto le obliga a organizarse con sus compañeros, interpretar un documento de requisitos del proyecto, tomar decisiones propias y realizarlo siguiendo las directrices marcadas por la asignatura.

Creo que la forma de trabajar de los alumnos que han cursado esta asignatura es completamente distinta a la de aquellos que todavía no la han cursado. Es una primera toma de contacto con un trabajo en grupo de verdad (ya que la mayoría de trabajos en grupo son trabajos individuales asignados a grupos). Obliga a que los alumnos a trabajar en equipo en un entorno lo más cercano a la realidad empresarial en el que los obliga a organizarse y repartir responsabilidades para sacar la asignatura adelante.

Otro elemento que considero importante es el hecho de que ya nos preguntasen a mitad de curso qué nos parecía la asignatura a los propios alumnos. Normalmente, esta opinión es solicitada en forma de cuestionario tipo test que se pasa el último día de clase en el que las preguntas poco dicen de la utilidad de la asignatura. El hecho de que el profesorado solicite la opinión de los alumnos me parece una forma de preocuparse por la calidad de la asignatura.

Tras esto, empezaré con lo que considero mejorable o que habría que cambiar en la asignatura:

La razón por la que Diseño y Pruebas funciona es por su enorme carga de trabajo. Realmente encuentro genial la idea de tomarse el primer cuatrimestre para enseñar cada componente del proyecto y usar todo el segundo cuatrimestre para

afianzar y pulir todo lo aprendido. No se dan conceptos de los que nunca más se va a volver a hablar, sino que nos permite reforzar los nuevos conocimientos adquiridos. Sin embargo, la realización de los entregables consume mucho tiempo. La premisa de la asignatura es que en cada entrega bisemanal consumirá unas 20h por alumno. En el caso de no cumplirse, es el alumno, con el consejo de los profesores, el encargado de reducir este tiempo hasta que tarde las 20h estipuladas. El problema es que este tiempo nunca se alcanza, y menos en el primer cuatrimestre. DP acaba ocupando una gran cantidad de horas del estudiante. No digo esto con un afán de disponer de más tiempo libre que pueda malgastar, sino que, debido a la carga de trabajo, el resto de asignaturas del curso no reciben la atención que deberían. Tercero acaba reducido a DP y otras asignaturas a las que no se le puede prestar demasiado tiempo. Respecto a la forma de abordar este problema, no veo una solución clara para reducir la carga de trabajo de los entregables. Reconozco que, como asignatura, funciona, pero el número de horas empleadas para ello supera con creces el límite que permite al alumno centrarse en el resto de asignaturas.

Respecto a las propias entregas, considero que habría que modificar la entrega 5, aquella referente a las vistas. Debido a que no disponemos de los controladores, esta entrega se queda coja y no cumple su función de aprender a implementar las vistas. Hablando con compañeros que también cursaron la asignatura en otros años, siempre coincidimos en que lo que hemos desarrollado durante la entrega 5 se desechará para hacerlo bien en la entrega 6. Una solución sería explicar en una misma entrega los controladores y las vistas, pero sólo pedir unos pocos requisitos. Los alumnos aprenderían a realizar las vistas y se podría ir corrigiendo también aquellos servicios que estuviesen mal planteados desde la entrega 4.

Otra entrega que considero que necesita una remodelación es precisamente la entrega 6. Debido a que no se pueden probar las vistas durante la entrega 5, estas tres semanas son utilizadas para corregir servicios, vistas, hacer los controladores y comprobar que todo funcione. Para hacer esto, el número de horas empleadas es muy superior al límite teórico de la asignatura (20h). Yo mismo este año, con la experiencia de ISPP, teniendo que coordinar a un grupo de novatos, tuve que usar cerca de 100h para poder sacar el proyecto adelante. Insisto, DP cumple su función, pero el tiempo invertido en ello es mucho mayor al establecido.

El último cambio respecto al contenido que me gustaría que se implementase es una reducción del tamaño del primer Acme. El Acme que va de la entrega 1 a la 7 es siempre mucho más grande que cualquiera de los otros que realizamos. El hecho de que se realice en los primeros meses de las asignaturas, no ayuda, ya que los alumnos apenas saben cómo tienen que trabajar con el framework proporcionado. Personalmente, veo que la función del primer cuatrimestre es la de enseñar cómo trabajar con un proyecto que sigue el patrón MVC con el framework Spring, aprender a organizarse en un grupo y saber repartir responsabilidades. Creo que todo esto podría conseguirse sin la necesidad de un Acme que acaba siendo inabarcable a la hora de probarlo por los propios alumnos.

Por último, veo negativa la falta de feedback después de realizar los entregables. Es cierto que durante las clases el profesor nos revisa el proyecto y nos comenta las mejoras que considera oportunas, pero el hecho de que hoy, 8 de junio, no sepa si desde la primera entrega del segundo cuatrimestre llevamos haciendo algo que puede costarnos el suspendo, lo veo poco útil. Tenemos que esperar hasta después del control check para saber si hemos cometido un fallo al realizar algún documento, al montar los entregables o en cualquiera de los otros items que nos piden en cada entrega.

Espero que puedan tener en consideración algunos de los cambios propuestos. Una vez más, agradezco el hecho de que nos dejen exponer nuestro punto de vista, cosa que pocas asignaturas hacen.