

Informe de Proyecto

Santiago Arango Henao

May 28, 2024

1 Problemas Encontrados y Aprendizajes

De mi parte encontré complicado poder establecer las clases y metodos que usariamos para la elaboración del proyecto, desde un inicio pensamos en un esquema de clases y atributos, pero no fue lo suficientemente general para todas las implementaciones solicitadas. Esto conlleva a reestructurar las clases modelo cada que agregabamos una funcionalidad nueva. Dentro de los aprendizajes, me gusto mucho empezar a aprender sobre desarrollo web, ya que anteriormente no tenía idea de como se llevaba a cabo. Algo que no me gusto fue la transición de c++ a python, especificamente al uso de streamlit, de mi parte esperaba una explicación desde cero, para aprender lo básico y a partir de eso indagar en lo demás envés de mostrarnos un proyecto ya elaborado.

2 Aspectos Positivos y Negativos

2.1 Lo que me gustó

- Introducción al desarrollo web
- La oportunidad de aprender nuevas librerías de python para el desarrollo web.
- La satisfacción de ver el proyecto finalizado con éxito.
- Elaboración del proyecto junto con mi compañero de trabajo

2.2 Lo que no me gustó

- El cambio inesperado entre lenguajes
- Errores que se producían a la hora de desarrollar la página
- El poco tiempo para mejorar el producto debido a la carga académica

3 Uso de la IA

Github Copilot fue de gran ayuda a la hora de establecer el MVC (Modelo Vista Controlador). En un primer lugar, pensamos hacerlo sin organización de carpetas pero gracias a la recomendación de github copilot, dividimos el proyecto en sus respectivas carpetas, modelo para las clases, controlador para mantener los estados de la página y vista para la interfaz de usuario. A parte de eso, nos ayudaba a solucionar errores por falta de incluir librerias en el archivo requirements.txt y sugerencias de autocompletar código, de las cuales nos basábamos para realizar el proyecto.

4 Distribución de Tareas en el Equipo

La distribución de tareas en el equipo no fue tanta, ya que siempre nos reuníamos para adelantar el proyecto, en donde discutiamos sobre la lógica que se llevaría a cabo, es decir, si se me ocurría una idea para la parte de visualización y mi compañero no, o viceversa, nos complementamos para partes donde uno sabía como hacerlo y la otra persona no. En caso de que uno de nosotros agregaba algo nuevo, el otro compañero se aseguraba de que estuviera bien o si se podía mejorar de cierta manera, en donde nos reuníamos posterior a esto y discutíamos la idea para ya poder adaptarla. De esta forma, ambos ibamos al tanto del avance del proyecto.

5 Evaluación y Coevaluación

5.1 Mi Evaluación

- Colaboración y Trabajo en Equipo: (5)
- Responsabilidad y Compromiso: (4)
- Contribución al Desarrollo del Trabajo: (5)
- Uso de Asistentes de IA: (4)

5.2 Evaluación de Compañero

5.2.1 Jhon Eduar Jimenez

- Colaboración y Trabajo en Equipo: (5)
- Responsabilidad y Compromiso: (4)
- Contribución al Desarrollo del Trabajo: (5)
- Uso de Asistentes de IA: (4)