

S.I.G.T.

SOCIOLOGÍA TESTING DUMMIES

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Coordinador	Tortero	Alejo	5549974-9	alejotortero.com@gmail.com	097 301 357
Sub-Coordinador	Franca de Lima	Matías	5472569-0	matiasfdlv@gmail.com	094 153 894
Integrante 1	Olsztyn	Mario	5537713-5	olsztyn322@gmail.com	095 937 863
Integrante 2	Cabrera	Santiago	5547462-4	sgcr987@gmail.com	095 032 337

Docente: Vargas, Bertha

**Fecha de
culminación
11/09/2023**

Segunda entrega

I.S.B.O.

3BG



Testing Dummies

11/09/2023

Testing Dummies

Montevideo, 11/09/2023

Vargas Bertha

Asignatura: Sociología

Instituto Superior Brazo Oriental

Presente.

A continuación, los alumnos de 3BG del turno matutino del Instituto Superior Brazo Oriental nos presentamos ante usted, con el fin de informar la creación del grupo "Testing Dummies". Los correspondientes integrantes con sus roles son los siguientes:

A continuación, se detalla dicha integración y roles del grupo:

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL	TEL/CEL
Coordinador	55499749	Torterolo	Alejo	alejotorterolo.com@gmail.com	097301357
Subcoordinador	54725690	Franca de Lima	Matías	matiasfdlv@gmail.com	094153894
Integrante 1	55377135	Olsztyn	Mario	olsztyn322@gmail.com	095937863
Integrante 2	55474624	Cabrera	Santiago	sgrc987@gmail.com	095032337

Por contacto al correo: testingdummies0@gmail.com

Firmas:

COORDINADOR

SUBCOORDINADOR

I.S.B.O.

3BG



I.S.B.O.

3BG



Torterolo, Alejo

COORDINADOR



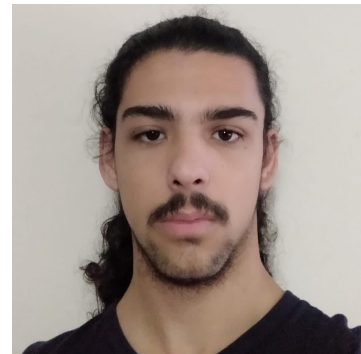
Franca de Lima, Matías

SUBCOORDINADOR



Olsztyn, Mario

INTEGRANTE 1



Cabrera, Santiago

INTEGRANTE 2

I.S.B.O.

3BG



Índice

Objetivos del proyecto:.....	4
Fundamentación de la importancia del proyecto. Relevancia de acuerdo al contexto actual y a la orientación elegida.....	6
Búsqueda de estudios similares:.....	6
Entrevista a Tester Funcional Semi senior (QA semi senior):.....	7
Formulación de objetivos y resultados esperados. Planteo de objetivos generales específicos.....	9
Identificación de limitaciones del estudio.....	10
Fuentes bibliográficas:.....	11



Objetivos del proyecto:

Objetivos Específicos:

1. ¿Para que estamos haciendo este proyecto?

1.R. Para que el cliente, en este caso el CUK reciba una pagina/sistema que se amolde a lo que requieren, y que los alumnos reciban experiencia al trabajar con un cliente real a cambio.
2. ¿Para que se hace un proyecto?
2.R. Para poder mejorar las habilidades requeridas en este proyecto, y practicar, para en un futuro trabajo tenerlo mas sencillo, o por lo menos saber por donde empezar a moverse.
3. ¿Por qué estamos haciendo este proyecto?

Este proyecto es la creación de una web para la gestión de un torneo de Karate que resuelva las necesidades de sus usuarios, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible. Para la realización de esta se utilizarán las enseñanzas y herramientas que ofrece la institución(ISBO), definiendo cuales son las necesidades.

Objetivo general:

El objetivo general de un proyecto, es ganar experiencia con un cliente real, familiarizarnos con el trabajo en grupo, y con el entorno “laboral” que se podría llegar a encontrar en una empresa.

Esto se ve reflejado a la hora de repartirse trabajos entre los integrantes, y asignarles a cada uno una meta, aparte de ponerles reglas en lo que consta al trabajo.

La importancia del tiempo, y su gestión. Y el no retrasar a tus compañeros de trabajo.(En este caso se aplica una penalización, como se haría en un trabajo real, si es que no pasa a mayores.) Y



así poder tener mas chances en un entorno laboral real.



Fundamentación de la importancia del proyecto. Relevancia de acuerdo al contexto actual y a la orientación elegida.

- Este proyecto es necesario para poder exonerar el año.
Aparte de ser una competencia entre los demás cursos, y entre nuestra misma clase, esto se nota a la hora de la eficiencia y calidad del proyecto. Ya que como pasa con empresas en general, la competencia aviva las ganas de mejorar, para a fin de cuentas, superar al (los) otro/s participantes.

Sumando a esto, nos otorga una experiencia real a la hora de interactuar con un cliente, lo que nos da una gran ventaja para cuando trabajemos. Sin mencionar la experiencia de trabajo en grupo. Que aunque no es de la misma manera, se suele llevar a cabo en trabajos de este estilo.

Búsqueda de estudios similares:

“La siguiente memoria describe el trabajo realizado durante el desarrollo de una aplicación web para el Club de Tenis Alzira siguiendo la aproximación del Desarrollo Centrado en el Usuario. El autor del presente TFG pertenece a dicho club de tenis, constató el abandono de la web actual y el poco uso que se daba por parte de los usuarios. Esto hace pensar que la web no satisface las necesidades de los usuarios y/o que no proporciona una buena experiencia para los mismos. Por ello, se propuso solucionar este problema construyendo una web que garantizara con su metodología de desarrollo que: 1. Cubriría las necesidades de los usuarios y 2. Proporcionaría una buena experiencia a los mismos.”

Entrevista a Tester Funcional Semi senior (QA semi senior):

1) ¿Cómo se organizan en los proyectos que realizan?

R.1) En nuestro caso éramos 3 integrantes. Hubo dos integrantes encargados de llevar a cabo la coordinación de las tareas. Un coordinador y un sub-coordinador. Estos integrantes hicieron un gantt para organizar y estimar las tareas y luego acordamos usar Google Drive como repositorio de todo lo que íbamos haciendo. Esto ayudó a saber en todo momento y en tiempo real, qué tarea hacía cada compañero y ver el avance.

2) ¿Cómo se divide el grupo? ¿Cuántas tareas abarca cada uno?

R.2) Para las tareas había un responsable encargado de hacer la tarea y otro sub-responsable encargado de revisar que esté bien hecha y ayudar a hacerla en caso de ser muy complicada. Normalmente nos dividimos por materias, tomando entre dos las tareas de cada materia.

3) ¿Qué herramientas y lenguajes utilizan?

R.3) Se utilizaron muchas herramientas, para la gestión Gantt Project y Google Drive. Para el desarrollo Eclipse y para la base de datos se utilizó MySQL. En cuanto al lenguaje para la aplicación principal se utilizó Java y para el módulo de administración se usó C.

4) ¿Qué metodología adaptan?

R.4) La metodología adoptada fue de tipo iterativa-incremental, pero usando algunos aspectos de metodologías ágiles como reuniones diarias y semanales para compartir con el equipo el avance y dudas que tengamos.



5) **¿Qué dificultades enfrentan a la hora de realizar estos proyectos?**

R.5) Como en todo proyecto académico la principal dificultad fue la poca o nula experiencia de los integrantes en un proyecto. Entonces se dieron estimaciones muy erradas lo que llevó a demoras en entregas y retrasos en las liberaciones planificadas. Además de muchos errores de análisis y diseño que terminaron en un desarrollo que no era lo esperado por quien planteó el problema. Debido a las iteraciones que íbamos presentando se pudieron solucionar estos diseños a tiempo y llegar a un producto final más que decente.

Como conclusión más grande me llevé que lo más importante es la etapa inicial del proyecto, hacer un buen análisis, preguntar mucho al profesor/a sobre dudas que nos surjan. Hacer dibujos y diagramas de cómo imaginamos el producto final y mostrar para verificar que es lo esperado realmente. Luego de estar seguros que entendimos la consigna, ahí si empezar con el diseño y posterior desarrollo. Esto va a ahorrar muchas horas de retrabajo.

Datos extras que nos da el entrevistado:

Luego ir poniendo metas y trabajar en equipo para lograrlas. Comunicar al equipo cuando nos trancamos con algo y buscar la solución en conjunto. A veces es más fácil de lo que imaginamos.

Una vez tengamos un prototipo del producto, es una muy buena idea comenzar las pruebas sobre el mismo. Es esencial que las haga alguien que no sea el que hizo el prototipo, esto va a dar una visión fresca y es más probable encontrar aspectos que estaban sin contemplar. Esto se debería hacer en cada iteración del proyecto para una mejor calidad del producto final.



Formulación de objetivos y resultados esperados. Planteo de objetivos generales específicos.

El público para el que va dirigida esta aplicación se trata del personal de los torneos de Karate de la CUK (Confederación Uruguaya de Karate), para poder crear y gestionar sus torneos de una forma eficiente.

Sin embargo, el personal o al menos jueces y administrativos de la CUK no son profesionales en términos de informática, con lo cual necesitan una interfaz amigable(fácil de usar, eficaz, y sencilla de comprender).



Identificación de limitaciones del estudio.

Base de datos 2:

Una de las limitaciones con las que nos cruzamos, fue que no podemos utilizar la base de datos de la institución ISBO(Instituto Superior Brazo Oriental) desde nuestras casas.

Esto hace que sea más difícil realizar lo planteado en el proyecto. Porque debemos de crear una base de datos en nuestras casas, para después volver a añadir todo lo que ya teníamos en la base de datos de ISBO en las nuevas bases de datos, y esto ralentiza nuestro avance.

Aparte de ser perjudicial para llevar el programa al exterior(Aunque no está programado para eso.)

Diseño Web 2:

La falta de un hosting gratuito y sencillo de usar para la prueba y realización del proyecto es un problema serio, porque no nos deja almacenar el proyecto de una manera eficiente.

Materias de taller(Diseño web 2, Programación Web, Sistemas operativos 3):

Los numerosos incidentes, ya sean paros institucionales, licencias médicas y faltas de los docentes como feriados y tormentas ralentizaron nuestro avance con el proyecto, ya que no tenemos el conocimiento necesario para realizarlo. Necesitando de estas clases para poder completarlo.

Formación Empresarial:

Para poder completar las entregas de Formación Empresarial necesitábamos conseguir el material de trabajo externo a lo que la profesora nos podía brindar.

En este caso ir al DGI. Uno de nuestros integrantes fue hasta el lugar, a buscar el material necesario, no obstante tenía que pedir fecha para lo necesario antes.

Por culpa de esto las entregas de Formación se atrasaron 1 semana.

Sin mencionar la nula comunicación con el cliente, sin contar la primera y única reunión con él.



Fuentes bibliográficas:

Búsqueda de estudios similares:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/55952/GIMENEZ%20-%20Desarrollo%20de%20una%20aplicación%20web%20para%20un%20club%20de%20tenis%20aplicando%20la%20aproximación%20de%20Des....pdf?sequence=1>

GESTIÓN DE PROYECTOS:

- Planes de contingencia(Usamos esta pagina de referencia, junto con los ejemplos proporcionados con el profesor de la materia):
<https://es.scribd.com/document/105951322/Plan-de-Contingencia-Para-Servidores-Web#>

Sistemas operativos 3:

- Falta añadir(Cuando el encargado de la materia nos lo comparta)

Análisis y diseño de aplicaciones web:

-Sueldos de trabajadores usados en el análisis costo-beneficio:

<https://www.gub.uy/ministerio-trabajo-seguridad-social/tematica/22-informatica>

Resto de materias:

Material otorgado en clase o en la plataforma CREA.