

Auto-valoración final (TRES)

Dirección y gestión de proyectos



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Autores:

GARCÍA SEGURA, CARLOS
JIMENEZ PIÑERO, SAMUEL
MARTOS VELA, ALBERTO
REINOSO ORTEGA, SANDRA
NOGUERA CARRILLO, MOISÉS
TORRES FERNANDEZ, GUILLERMO

Índice

Lecciones aprendidas	3
Introducción	3
Primera iteración	3
Segunda iteración	3
Iteración tres	4
Conclusión	4
Otros contenidos aprendidos	5

Lecciones aprendidas

Introducción

Comentaremos los distintos problemas de auto-organización que hemos tenido durante todo el proceso en la gestión del proyecto, también cómo tras superarlos y corregirlos hemos ido aprendiendo las lecciones para saber gestionar y planificar un proyecto correctamente.

Primera iteración

Comenzamos la primera iteración un poco perdidos sin saber bien cómo organizarnos, nos repartimos el trabajo de un forma muy general en la que solo nos asignamos la realización de la pantallas que necesitábamos en un principio. Este método hizo que perdiéramos el tiempo realizando solo bocetos sin llegar a implementar nada debido a no realizar compromisos de entrega de pantallas implementadas y acabamos decidiendo terminar la iteración con bocetos y sin base de datos.

Aquí aprendimos que con bocetos no llegamos a la entrega y que necesitábamos ocuparnos todos los miembros del grupo a desarrollar con la mayor eficiencia posible para poder llegar al final con todas las funcionalidades previstas. También aprendimos que necesitábamos más planificación y auto imponernos a nosotros mismos en qué días debían estar las pantallas realizadas .

Segunda iteración

Empezamos la segunda iteración aplicando las lecciones aprendidas y comenzamos a trabajar en las pantallas que nos asignamos para desarrollarlas e intentamos buscar una base de datos para empezar todo el montaje. Durante esta interacción notamos ciertas mejoras en el proceso veíamos cómo avanzamos en el desarrollo como el reparto de tarea esta vez si lo llevamos bien sobretodo estableciendo fechas de entrega de bocetos entre nosotros siendo más fieles al diagrama de Gantt que habíamos previsto pero aún así nos quedamos cortos en lo que deberíamos haber conseguido.

Nos encontramos con los siguientes problemas: no encontrábamos base de datos y no teníamos en cuenta el tiempo que necesitábamos para interconectar las pantallas que habíamos desarrollado lo cual nos generó que las funcionalidades que habíamos planeado no estuviesen completas. Tras todo esto llegamos al final de la iteración con una aplicación sin base de datos y con escasas pantallas funcionales.

Finalizando esta iteración aprendimos como realmente debemos planificarnos y gestionar el proyecto comenzamos haciendo un diagrama de Gantt estimado con todas las tareas a realizar

especificadas y muy desarrolladas, las fuimos asignando y estableciendo para qué fecha debía estar realizada cada tarea y planeamos tres reuniones para fusionar toda la aplicación en cada una de ellas, ver cómo estábamos realizando el trabajo y que posibles tareas no planificadas hacían falta.

Iteración tres

Comenzamos la iteración tres con nuestra mejor planificación hasta el momento y vimos cómo íbamos consiguiendo nuestro objetivo de manera eficiente. A pesar de que todo iba bien tuvimos numerosos problemas con la conexión de la base de datos alojada en un principio en local con “SQL server” realizada la base de datos, comenzamos con la conexión que no dio buenos resultados por lo que la cambiamos diciendo usar “XAMPP” esto nos permitió la conexión en un principio pero nos reportó problemas con las consultas que no pudimos solucionar y tuvimos que pasar la base de datos a un servidor de pago con prueba de un año gratis de amazon.

Con todos estos problemas, la planificación estimada que habíamos realizado y nos estaba funcionando realmente bien tuvimos que cambiarla ya que con este retraso de la base de datos realizar las tareas en el tiempo estimado era muy complicado.

Tras conseguir la base de datos operativa con las consultas funcionando de manera completa volvimos a planificar una semana antes de la entrega realizando un “backlog refinement” en el que hicimos una lista priorizada de las tareas que teníamos que hacer para la entrega.

Comenzamos asignando las más básicas e importantes y dejamos que cada persona fuese terminando y cogiendo una nueva tarea por orden de prioridad.

Conclusión

Tras este último sprint en el que aprendimos la importancia de las metodologías ágiles aprendimos a trabajar mejor en equipo haciéndolo de una manera mejorada y que realmente nos acabó funcionando. Esto se debió sobre todo a una buena planificación desglosada en tareas con fechas de entrega y un mayor compromiso de todos los miembros del proyecto.

Además aprendimos a realizar estimaciones cautas del tiempo de realización de las tareas que debíamos completar. Lo más importante que hicimos fue realizar constantes reuniones en las que nos informamos de cómo íbamos y fusionamos el código, lo cual nos ayudó a entender cómo iba el proyecto en cada momento y si debíamos realizar modificaciones en la planificación para completar el objetivo.

Aunque no llegamos a todas las funcionalidades de la aplicación obtuvimos un resultado aceptable con un aplicación funcional y operativa que sobre todo realiza todo el flujo referente a tareas y comandas, adaptadas a cada tipo de usuario, además de implementar los diferentes tipos de inicios de sesión para cada usuario del sistema.

Otros contenidos aprendidos

Finalmente vamos a mencionar los contenidos que hemos aprendido durante el desarrollo de esta asignatura:

- Distribución temporal realista (Diagrama de GANTT)
- Adaptación al trabajo en grupo
- Trabajar de forma auto-organizada
- Cómo realizar un presupuesto y qué factores hay que tener en cuenta
- Cómo realizar un manual.
- Aprender a realizar una aplicación según unos requisitos de Accesibilidad y Usabilidad.