**4-Conclusiones:**

Los objetivos planteados al inicio del proyecto fueron cumplidos en su mayoría, pudiendo obtener un resultado satisfactorio en los requerimientos planteados enfocándonos principalmente en una web moderna y dinámica junto con un sistema de escritorio y una aplicación Android fáciles de usar y con un poder, alcance y dinamismo más que esperado.

Con respecto al uso de tecnología Hibernate, este ítem quedo no cumplido dando una expectativa de tiempo de desarrollo y armado de documentación totalmente diferente a la inicial.

El lapso creado con el cliente fue el esperado teniendo un feedback importante. Tanto el cliente como los desarrolladores tuvimos respuestas satisfactorias así también como una gran compresión de ambos lados. El tiempo empleado desde las dos partes fue correcto conjuntamente con la escucha deseada.

Quedo planteado con el cliente poder potenciar el sistema, principalmente lo que se refiere a web, buscando que la misma sea algo más que informativa y uniendo esta a las redes sociales, para evitar que los usuarios se creen nuevas cuentas y puedan entrar al sistema de lavadero, por ejemplo, con Facebook.

Con lo que respecta a las investigaciones las mismas fueron tomadas en cuenta y nos fueron de gran ayuda para el proceso de armado y desarrollo ya de documentación o de software.

El proceso del testing en general fue bueno, dando resultados positivos.

**5- Lecciones Aprendidas:**

A lo largo del proceso de desarrollo del proyecto, pudimos destacar un gran crecimiento de los miembros del equipo en diferentes aspectos ya sean laborales, académicos y personales.

**Aspectos personales:** Si bien como desarrolladores ya habíamos trabajado juntos en distintos proyectos de la carrera, nunca habíamos formado un equipo “Desarrollador - Desarrollador – Cliente”, el cual es bastante más complejo de lo que creíamos en un principio.

Creemos que al menos el 70% u 80% del éxito del proyecto está en la buena comunicación entre los integrantes del grupo.

En todo ámbito laboral, especialmente en lo que se refiere programación, el trabajo en equipo es sumamente importante y fue una oportunidad para fortalecer esa “destreza” que muchas veces cuesta destacarse en las personas.

**Aspectos Académicos:** Parte del proceso de investigación fue muy bueno para aprender de muchos aspectos, principalmente lo que refiere a **Android**. Esta tecnología no se dicta en la carrera de Analista de Sistemas, por lo tanto tuvimos que hacer una investigación más que profunda para orientarnos en el tema y poder llevar acabo la aplicación (parte más importante del proyecto). Durante la realización del mismo uno de los integrantes del grupo realizo el curso de **Android** en la institución y esto sirvió mucho para el desarrollo.

Por otro lado, la información obtenida sobre **Seguridad** **informática** también fue bastante rica y pudimos visualizar varios aspectos que en un principio no teníamos en cuenta.

En un principio buscamos mucha información sobre **Tecnología** **Hibernate**, la cual leímos y estudiamos cuidadosamente y llegamos a implementar. La misma no resulto como esperábamos, pero no consideramos esto como una pérdida de tiempo, si no como algo extra que visualizamos en el correr del proyecto.

**Aspectos Laborales:** Ideal para cualquier estudiante tener un cliente real en el proyecto de fin de carrera. Aprendimos mucho sobre como relacionarnos con el cliente, sus idas y vueltas, entender sus pedidos y traducirlos al mundo informático, entre otros aspectos.

Fue la primera vez que nos enfrentamos con “la dificultad” de tener un cliente real.

Sentimos que dejar una aplicación funcionando en un negocio es sumamente satisfactorio y nos dio una rica experiencia laboral.