

# Práctica 9

Versión 1

Francisco Javier Bolívar Lupiáñez  
Juan Pablo González Casado

02/02/2017

# Índice

Lecciones aprendidas y propuestas de mejora	2
Mejoras de futuro	3

# Lecciones aprendidas y propuestas de mejora

## **1. ¿Cuál era el plan al comienzo del proyecto? ¿Cómo cambió a lo largo de su ejecución?**

Mejorar las instalaciones de un museo (sobre todo cámaras) así como proveer una aplicación para poder gestionar los contenidos. Se pasó de reponer cámaras a prescindir de ellas hasta utilizar monitores de streaming de vídeo.

## **2. ¿Qué sabe ahora que le hubiese gustado saber al comienzo del proyecto? ¿Cómo habría cambiado el proyecto de haberlo sabido antes?**

Los requisitos finales del cliente (aunque esto nunca se sabe y el uso de una metodología de desarrollo ágil hace que nos adaptemos mejor a los cambios) y las condiciones de garantía de los productos, que al buscar los más baratos perdimos dinero por comprar los incorrectos. Aunque esto fue un fallo nuestro al no asegurarnos que tuviésemos derecho de devolución.

## **3. ¿Qué aspectos fueron especialmente bien durante el proyecto? ¿Por qué?**

La planificación pues ya se tenía experiencia y se habían propuesto tareas razonablemente independientes que podían realizarse en paralelo por los distintos desarrolladores, así como cortas para poder reajustar fácilmente en los pequeños inconvenientes que surgieron.

## **4. ¿Qué aspectos salieron rematadamente mal durante el proyecto? ¿Por qué?**

El tema de presupuestos. No solo por no tener experiencia con ello, sino porque algunos de los pedidos no eran los que se esperaban y no se pudo recuperar el dinero malgastado en estos artículos.

## **5. ¿Qué fases o etapas del proyecto habrían necesitado más tiempo para poder ejecutarse de una forma más adecuada, teniendo en cuenta las restricciones temporales ya impuestas?**

La parte del despliegue de red se hizo “deprisa y corriendo” y aunque finalmente se llevó a cabo, pudo haberse realizado con más detenimiento si se le hubiesen dado unos días más en la planificación.

## **6. ¿En qué fases se tuvieron que repetir tareas ya realizadas (i.e. “rework” considerado innecesario)? ¿Cómo podría haberse evitado?**

Con las cámaras, se empezó a desarrollar una alternativa basada en la interacción táctil del usuario con otro dispositivo físico. Pero al final el cliente decidió cambiarlo por pantallas de

*streaming* de vídeo. Se podría haber evitado si el cliente hubiese tenido claro lo que quería desde el principio, pero esto hemos visto que es difícil que ocurra.

**7. ¿Qué herramientas se utilizaron durante el proyecto? ¿En qué funcionaron bien? ¿En qué funcionaron mal? ¿Cómo cambiaría el uso de herramientas de cara a proyectos futuros?**

Google Docs, Bitbucket, JIRA, Bamboo, Appium, AndroidStudio y Gradle.

Todas las de Atlassian estaban muy bien integradas y ha sido un lujo trabajar con ellas. En general no se encontró ningún problema. Si acaso el emulador de Android Studio era bastante lento y se podría buscar una alternativa a este de cara a un proyecto futuro.

La documentación se realizó en Google Docs pero podría alojarse también en el repositorio git de Bitbucket usando ficheros markdown.

**8. ¿Fue efectivo el proceso utilizado a lo largo del proyecto? ¿En qué aspectos funcionó razonablemente bien? ¿En qué aspectos habría que mejorarlo?**

Se realizó un proceso basado en la metodología ágil Scrum con la que ya se tenía experiencia trabajando. Esto aportó muchas ventajas pues las tareas se dividían en sub tareas muy pequeñas que podían ajustarse a los cambios de requisitos del cliente y apenas se realizó “rework” a excepción del tema comentado anteriormente de las cámaras.

**9. ¿Cuáles son los aspectos más relevantes de este proyecto que resaltaría para compartíroslos con el gestor del proyecto y el resto de su equipo de cara a proyectos futuros?**

La planificación es fundamental. Vale la pena estar una semana con ella sin empezar a desarrollar porque una buena planificación puede hacer que esta semana que en un principio parece perdida se convierta en un ahorro de varias por problemas causados por una mala organización temporal.

## Mejoras de futuro

1. Grupos de trabajo más grandes (3 a 4 personas). Ayudaría a profundizar más en las prácticas.
2. El juego desarrollado para utilizarlo en la práctica de despliegue de red para obtener requisitos, difería bastante de lo visto en la visita al museo.
3. En lugar de realizar actividades para evaluar los temas, dejar media hora al final de cada tema para realizar un foro de discusión activo en clase sobre éste.