Memoria del Proyecto

Sistema VASPA

VASPA Team

Fabricio González – Francisco Estrada – Nicolás Sartini



*Este documento describe el proceso de desarrollo del Sistema VASPA desde el punto de vista de los integrantes del VASPA Team.*

*En esta memoria, no se hará énfasis en las cuestiones técnicas, sino que se relatará de forma general el proyecto, comentando las experiencias vividas por el equipo de desarrollo en el mismo, los problemas encontrados y los conocimientos obtenidos.*



Tabla de contenido

[Introducción 5](#_Toc54555770)

[Objetivos del Proyecto 5](#_Toc54555771)

[Proceso de Desarrollo 6](#_Toc54555772)

[Problemas encontrados 6](#_Toc54555773)

[Soluciones implementadas 6](#_Toc54555774)

[Hitos destacados 6](#_Toc54555775)

[Cursada Exitosa 6](#_Toc54555776)

[Cambios de cliente 6](#_Toc54555777)

[Contacto por correo electrónico por nuestro sistema 7](#_Toc54555778)

[Funcionamiento completo del sistema web 7](#_Toc54555779)

[Sobre la Aplicación Móvil 7](#_Toc54555780)

[Resumen de Iteraciones 9](#_Toc54555781)

[Inicio 9](#_Toc54555782)

[Transición 9](#_Toc54555783)

[Comunicación 9](#_Toc54555784)

[Entre los integrantes del VASPA Team 9](#_Toc54555785)

[Con el Equipo Docente 10](#_Toc54555786)

[Con el Cliente 10](#_Toc54555787)

[Tareas de Calidad y Gestión del Proyecto 11](#_Toc54555788)

[Estimaciones 11](#_Toc54555789)

[Gestión de Riesgos 11](#_Toc54555790)

[Validación y Verificación 11](#_Toc54555791)

[Tecnologías utilizadas 13](#_Toc54555792)

[Hardware 13](#_Toc54555793)

[Software 13](#_Toc54555794)

[Lenguajes de Programación 13](#_Toc54555795)

[Librerías y Frameworks 14](#_Toc54555796)

[Programas y aplicaciones 15](#_Toc54555797)

[Conclusión 18](#_Toc54555798)

[Experiencia personal de cada integrante 18](#_Toc54555799)

[Fabricio González 18](#_Toc54555800)

[Francisco Estrada 18](#_Toc54555801)

[Nicolás Sartini 18](#_Toc54555802)

[Experiencia grupal 19](#_Toc54555803)

Memoria del Proyecto

Introducción

El objetivo del presente documento consiste en detallar el proceso de desarrollo del Sistema VASPA en el marco de la asignatura Laboratorio de Desarrollo de Software, materia de tercer año de la carrera Analista de Sistemas/Licenciatura en Sistemas.

Para ello, se utilizará un enfoque distinto al del resto de los documentos del proyecto. En esta memoria, se describirá en detalle cómo fue llevado a cabo este proyecto desde la perspectiva de las experiencias vividas por los miembros del equipo, las problemáticas encontradas y como fueron resueltas, algunos hitos ocurridos y los conocimientos adquiridos en el proceso.

En las próximas secciones de este documento, se especificarán: los objetivos del proyecto, el proceso de desarrollo del mismo, las tareas de calidad y gestión del proyecto, las tecnologías utilizadas…

Objetivos del Proyecto

Consideramos que el presente proyecto tuvo dos objetivos generales.

El primero de ellos fue el desarrollo de un software que brinde una solución a los problemas reales que tiene actualmente el área Secretaría Académica en cuanto a le gestión de Programas de Asignaturas. De hecho, de allí viene el nombre del **Sistema VASPA** (Sistema para la **V**isualización **A**dministración y **S**eguimiento de **P**rogramas de **A**signaturas).

Sin embargo, entendemos que el objetivo más importante del proyecto fue el académico. Creemos que lo más significativo del proyecto fue el armado de un equipo de desarrollo conformado por estudiantes que deben analizar un problema real de la UNPA-UARG y, siguiendo pautas de trabajo brindadas por la metodología PSI y el *framework* UARGFlow, llevar a cabo el desarrollo de una solución informática poniendo en práctica todos los conocimientos obtenidos a lo largo de la carrera en el marco de una asignatura llamada “Laboratorio de Desarrollo de Software”.

Este “Laboratorio” (según su definición: lugar que se encuentra equipado con los medios necesarios para llevar a cabo experimentos, prácticas o trabajos de carácter científico, técnico o tecnológico) de Desarrollo de Software donde se llevó a cabo un proyecto de software completo, abarcando las primeras etapas con entrevistas al cliente y definición de requerimientos, pasando por el análisis, diseño y desarrollo de software y llegando hasta las etapas de transición y despliegue, siempre con el acompañamiento del equipo docente, consideramos que es ampliamente relevante para nuestro desarrollo como profesionales en el área de la informática y la ingeniería de software.

Proceso de Desarrollo

//Sección recomendada por Osiris

Problemas encontrados

Generación de PDF

Representación de correlativas

Escasez de reuniones por pandemia

Soluciones implementadas

Redactar como se solucionaron los problemas anteriores.

Hitos destacados

Cursada Exitosa

En cuanto a la cursada, la cual fue en el año 2018, se puede decir que fue exitosa ya que se tuvo un muy buen desempeño a lo largo de la misma ya que cada uno de nosotros le prestó especial dedicación a la asignatura. Con esto podemos destacar:

* Asistencia a clases perfecta.
* Realización y cumplimiento de objetivos solicitados.
* Predisposición de cada uno de los integrantes.
* Trabajo individual y colectivo.

Cambios de cliente

A lo largo del proceso de desarrollo ocurrieron ciertos cambios, entre ellos, hubo cambio de cliente.

Al principio, nuestro cliente principal fue Claudio Laguía. El mismo desempeñaba sus funciones en Secretaría Académica y en base a las necesidades que nos planteaba y lo que esperaba del sistema, junto a los objetivos prácticos de la asignatura, nuestro proyecto se adecuó al respecto. En un momento, a mediados del año 2019, se nos había notificado que nuestro cliente no formaba parte de la Secretaría Académica por cuestiones administrativas, y ante esto, Delfina Schmidt, compañera de Claudio Laguía al contar con interés sobre el proyecto que estamos realizando, se puso a disposición por cualquier consulta o duda que tuviéramos. Pero en el transcurso del año, ella tuvo ciertos percances personales que no se entrarán en detalle y además ante cambios administrativos en la Secretaría Académica, no contábamos con un cliente fijo al cual recurrir.

En ese momento planteamos dicho inconveniente con el equipo de cátedra de la asignatura y la respuesta obtenida fue que ellos serían nuestros clientes de ahí en adelante para que no se vea interrumpido y afectado el desarrollo del sistema, que si bien es de gran utilidad práctica en la unidad académica, no deja de ser un proyecto de asignatura.

Desde ese momento, nuestro cliente fijo pasó a ser el equipo de cátedra y siempre recurrimos a ellos ante dudas y percances.

Contacto por correo electrónico por nuestro sistema

Un dato curioso a destacar, es que, a principios de este año, más precisamente el 30/04/2020 una persona se contactó con nosotros mediante correo electrónico por la aplicación móvil. El mismo nos comentaba que la aplicación que habíamos desarrollado se ajustaba a sus necesidades, en cuanto a las funciones de la misma y que por falta de tiempos la necesitaban tener lista para el siguiente mes.

Recibió respuesta por parte nuestra, pero desde entonces no se ha contactado más al respecto.

Esto resultó ser un motivo adicional para nosotros, ante la solicitud e interés de personas externas al ámbito universitario sobre nuestra aplicación.

Funcionamiento completo del sistema web

//Se podría agregar algún apartado sobre el sistema en si donde digamos algunas ventajas o “features” que lo hagan destacarse (sistema responsivo, PDF **siempre** con el formato correcto, facilidad de carga de datos, control sobre las notificaciones enviadas, etc)

Sobre la Aplicación Móvil

El proceso de desarrollo de la aplicación móvil con IONIC fue algo muy especial en el desarrollo del sistema VASPA.

Este proceso comienza en la cursada de la asignatura Laboratorio de Desarrollo de Software, cuando el equipo docente define que es un requisito para la regularización de la asignatura tener XXXXXXXXXXXXXXXXX (**MODIFICAR CON N° correcto**) CU funcionando en la aplicación móvil.

Este desarrollo no fue sencillo. Además de las limitaciones de tiempo, el desarrollo era bajo un paradigma de programación totalmente nuevo. Sí, se utilizan sintaxis similares a HTML y JavaScript, pero la arquitectura del sistema y la sintaxis específica es muy distinta.

Por ejemplo, un <button> de HTML es un <ion-button> en IONIC. Con diferentes propiedades y formas de utilizarlo. Esto mismo ocurre con la mayoría de los elementos HTML comúnmente usados. De todos modos, esto no es tan complejo, lo que sí lo es es la estructura de la aplicación. Servicios, páginas, utilización de Angular con lenguajes como typescript, JSON, SASS llevan a que se haga complejo el desarrollo.

A pesar de ello, utilizando la documentación oficial de IONIC v3 y algunos otros recursos en línea se pudo cumplir con los requisitos de la cursada.

Finalizada la cursada, con el VASPA Team se decidió enfocarnos en el sistema web. Para esta época, el sistema era muy básico. Se tenían algunos ABM sin probar, generación de PDF de los programas y poco más. Desde comienzos de 2019 hasta julio de 2020 no se pensó en la aplicación móvil. Se avanzó muchísimo con el sistema principal hasta que en junio de 2020 se vio que estábamos cerca de finalizarlo.

En ese momento, se empezó a analizar el tema de la aplicación. La idea era encontrar algún curso gratuito de IONIC v5 para estar capacitados al nivel suficiente como para desarrollar la aplicación requerida. Lamentablemente, los cursos gratuitos que se encontraron eran de versiones obsoletas de IONIC.

Entonces, se decidió intentar reutilizar el código anterior. Se intentó, pero no hubo forma de hacerlo funcionar. Cuando se revisó el código y la documentación de IONIC v5 se notó que los cambios eran tan grandes entre las versiones que el código desarrollado había quedado obsoleto.

Por lo tanto, la aplicación se tuvo que comenzar a desarrollar desde cero. Esto fue muy difícil. En primer lugar, porque produjo cierta frustración mental entender que el código desarrollado durante la cursada, que funcionaba bien, no iba a poder ser reutilizado. Y, por otro lado, la dificultad creció al notar que los cambios entre versiones eran muy significativos. Cambió desde la forma de instalar los componentes necesarios para IONIC hasta algo tan simple como navegar entre las distintas páginas (antes con un NavController que tenía similitudes con el desarrollo web convencional, ahora con Angular Routing).

Hacia finales de agosto de 2020 se tuvo una aplicación funcional y con ciertas mejoras que la que había sido presentada en la cursada. La aplicación en este punto presentaba una pantalla de bienvenida, dejaba que se seleccione la carrera (con su respectivo plan) buscada, luego se debía seleccionar la asignatura y, finalmente, el año del programa buscado. Al seleccionar el año, se podía visualizar el PDF con la aplicación por defecto instalada en el dispositivo móvil.

En la reunión que se tuvo con el equipo docente el día 23 de septiembre de 2020 se explicó cómo funciona esta aplicación móvil y se presentó un breve video mostrándola en funcionamiento. Al recibir comentarios de aceptación este día se dio por finalizado el desarrollo del código fuente. Luego, se creó un documento explicando el funcionamiento de la aplicación con el estilo exhibido en la presentación. Tras realizar este documento, se cerró completamente el desarrollo de esta aplicación.

Resumen de Iteraciones

En esta sección se mencionarán cada una de las iteraciones realizadas, con los objetivos propuestos en cada una y el detalle del éxito o fracaso en el cumplimiento de los mismos.

Servirá para poder visualizar de manera ágil las distintas etapas del proyecto sin revisar individualmente cada plan de iteración.

Inicio

La etapa de Inicio solamente contó con una única iteración.

Transición

Resumen Iteraciones etapa Transición

Comunicación

Entre los integrantes del VASPA Team

La comunicación del equipo durante la cursada como en el resto de la duración del proyecto fue muy buena. Se puede destacar que siempre fue una comunicación muy activa, mediante diversas herramientas, además de la comunicación personal.

A raíz de esto, cabe destacar que siempre que cada uno de los integrantes tenía ciertas dudas sobre un tema en particular, los demás aportaron de su parte para lograr la solución de los mismas y continuar con el avance del proyecto. Además, siempre que un integrante finalizaba una tarea y realizaba un Commit, se avisaba a los demás para evitar inconvenientes con el repositorio y también para notificar los avances realizados.

A fines de cada iteración, se realizaron reuniones para hacer un chequeo del estado general del sistema, como así también para controlar que cada integrante cumpla con lo solicitado en dicha iteración.

En cuanto a este último punto, cabe mencionar que las reuniones presenciales se pudieron realizar en el año 2018, 2019 y a principios del 2020, antes que se desatara el fenómeno mundial Covid-19, el cual afectó la normal realización de cada una de las actividades y no nos permitió reunirnos físicamente. Por esto, el equipo no tuvo otra opción que adaptarse al cambio ocurrido y es por ello que hemos utilizado diversas herramientas para lograr y optimizar de la mejor manera la comunicación.

Las herramientas más utilizadas para ello fueron:

* WhatsApp: Mediante el mismo nos hemos comunicado por mensaje y videollamada. Se utilizó desde los inicios de la cursada hasta el final del proyecto. Para estar comunicados se creó un grupo donde estamos los tres integrantes.
* Flock: Se utilizó un tiempo, después de finalizada la cursada, además de WhatsApp por fines prácticos ya que permitió crear canales de comunicación personalizados sobre ciertos temas (documentación, desarrollo, etc.). Pero nos pareció mejor continuar solamente con WhatsApp por comodidad.
* Google Meet: Nos permitió tener una mejor comunicación a la hora de realizar reuniones de cierre de iteración, ya que, entre otras ventajas, además de la videollamada, se destaca el hecho de poder compartir la pantalla.

Con el Equipo Docente

La comunicación con el equipo docente durante la cursada como en el resto de la duración del proyecto fue muy buena. Se puede destacar que siempre existió buena predisposición a la hora de responder dudas, consultas sobre inconvenientes a lo largo del desarrollo.

A raíz de esto, cabe destacar que, en cada presentación realizada en la cursada, el equipo docente siempre aportó ideas, soluciones, mejoras y críticas constructivas para revisar y mejorar el desarrollo del sistema.

En cuanto a este punto, cabe mencionar que las reuniones presenciales se pudieron realizar en el año 2018 y en el 2019 a mediados de noviembre, por iniciativa del VASPA Team, pero a principios del 2020, antes que se desatara el fenómeno mundial Covid-19, el cual afectó la normal realización de cada una de las actividades y por ello no nos permitió reunirnos físicamente. Por esto, nos hemos mantenido en contacto mediante la realización de consultas puntuales por correo electrónico para continuar avanzando y también para coordinar día y horario de reuniones/ presentaciones futuras, realizadas de forma virtual. Para esto, la herramienta utilizada fue Google Meet.

Con el Cliente

Al comienzo del desarrollo, la comunicación con nuestro cliente (Claudio Laguía) fue buena. Se notó gran predisposición e interés por parte del mismo. Siempre aportó y colaboró con materiales referidos al área, nos explicó las tareas que realizaba y que eran deseables para el sistema y se mantuvo comunicado vía correo electrónico. Mediante el mismo, coordinábamos fecha y horario para poder reunirnos y aclarar ciertas cuestiones que iban surgiendo.

Luego, ante el cambio de cliente, con Delfina Schmidt, también nos mantuvimos en contacto por correo electrónico, pero muy poco tiempo ante ciertos inconvenientes surgidos. En este momento, no se tuvo buena comunicación y no se pudieron aclarar las dudas que se tenían en el momento.

Por eso se le notificó el inconveniente ocurrido al equipo docente, donde ellos aceptaron ser nuestro cliente definitivo y con ello la comunicación mejoró notoriamente, lo cual nos permitió continuar con el desarrollo del proyecto sin complicaciones.

Tareas de Calidad y Gestión del Proyecto

Estimaciones

Resumen de las estimaciones realizadas y su comparación con los tiempos reales

Gestión de Riesgos

Detalle de riesgos detectados, planes de contingencia y tratamiento de riesgos que terminaron ocurriendo

Validación y Verificación

Con el objetivo de desarrollar un producto de alta calidad, se llevó a cabo la planificación y realización de distintos tipos de pruebas sobre el software desarrollado. Con la elaboración preliminar de las mismas, su ejecución y la comparación de los resultados obtenidos con los esperados, se asegura la calidad del software durante el ciclo de vida del proyecto y aún después al ser entregado al cliente. Con esto, podemos concluir que la realización de pruebas es fundamental para el aseguramiento de la calidad del sistema.

La realización de las pruebas durante el desarrollo del proyecto para conseguir un producto de calidad, comprendió las siguientes etapas y/o actividades:

1. **Elaboración de un Plan de Pruebas:** Documento donde se detallan lineamientos a seguir que deben respetarse a la hora de realizar las pruebas correspondientes a cada elemento/componente y al sistema en general.
2. **Planificación de pruebas preliminares:** En base al Plan de Pruebas realizado previamente, se detallaron de manera abstracta un conjunto de pruebas que serán tenidas en cuenta a la hora de probar cada caso de uso en particular.
3. **Elaboración de Casos de Prueba:** En un primer momento al no contar con los casos de uso implementados, se elaboraron casos de prueba muy generales que luego se han ido refinando con el paso de cada iteración. En cada documento se han anotado los resultados obtenidos en la ejecución de las pruebas por cada caso de uso y se ha elaborado una conclusión sobre el estado de los mismos.
4. **Ejecución de Casos de Prueba (Pruebas Unitarias):** Una vez elaboradas cada una de las pruebas a realizar, se llevó a cabo su ejecución con el objetivo de revisar cada una de las funcionalidades implementadas, teniendo en cuenta casos extremos (validaciones en la entrada de datos, ante eliminaciones, inserciones, modificaciones, extensiones de archivos, etc.) y la correcta representación de símbolos y escritura del texto en general en cada Caso de Uso. En base a los resultados obtenidos, y, teniendo en cuenta los lineamientos descritos en el Plan de Pruebas, se han realizado pruebas iniciales y pruebas de regresión.

* *Pruebas Iniciales:* A cada Caso de Uso al menos se le han realizado pruebas una vez ya que al contrastar los resultados obtenidos con los esperados, estos coincidían. Por lo tanto, dichos casos de uso se consideraron aprobados.
* *Pruebas de Regresión:* En el caso de que los resultados obtenidos no coincidían con los esperados, se han reportado cada uno de los errores detectados a los programadores y, luego de su corrección, se han llevado a cabo nuevamente las pruebas, verificando el correcto funcionamiento del sistema.

1. **Realización de Pruebas de Integración:** Una vez que fueron probados y aprobados cada uno de los componentes individuales del sistema, se llevaron a cabo pruebas para verificar que el funcionamiento del sistema como un todo, sea correcto y no se vea afectado por casos particulares. Una vez realizadas estas pruebas y no habiendo detectado anomalías en el funcionamiento del sistema, se ha concluido que se ha obtenido un producto de calidad para ser entregado al cliente. Cabe destacar que las pruebas de regresión fueron realizadas informalmente, sin documentar.

Tecnologías utilizadas

Hardware

En esta sección, se presenta un breve resumen del hardware utilizado por los alumnos para el desarrollo y la presentación del proyecto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Propietario | Tipo de dispositivo | Especificaciones |
| Fabricio González | PC de escritorio | * SO: Windows 7 * CPU: Intel i7 930 * RAM: 16 GB * HDD: 500 GB * GPU: HD7770 1GB |
| *Smartphone* | * Android 9 * Almacenamiento: 64GB * RAM: 4GB |
| Francisco Estrada | Notebook | * SO: Windows 7 * CPU: i3 2330M * RAM: 8 GB * HDD: 500 GB * GPU: integrados del CPU |
|  | Smartphone | * iOS 13 * Almacenamiento: 16 GB * RAM: 2GB |
| Nicolás Sartini | PC de escritorio | * SO: Windows 7 * CPU: Intel i3 4160 * RAM: 8 GB * HDD: 465 GB * GPU: integrados del CPU |
|  | Smartphone | * Android 10 * Almacenamiento: 32GB * RAM: 3GB |

Software

Resumen detallado de los lenguajes, programas, librerías y frameworks utilizados para el desarrollo y la presentación del proyecto.

Lenguajes de Programación

**PHP:** (Acrónimo recursivo de PHP: Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de código abierto muy popular, especialmente adecuado para el desarrollo web, y que puede ser incrustado en HTML. Es el lenguaje principal utilizado en el sistema para el control y la conexión a la base de datos. También es utilizado como API para conectar la aplicación móvil desarrollada en Ionic con la Base de Datos.

**HTML:** (HyperText Markup Language o Lenguaje de marcado de hipertexto) es el más básico componente de sistemas web. Define el significado y la estructura del contenido web. Es el lenguaje principal utilizado en el sistema para el desarrollo de páginas ya que define la estructura básica de las mismas y su contenido (texto, imágenes, etc.).

**CSS:** (Cascading Style Sheets o Hojas de estilo en cascada) es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento escrito en lenguaje HTML. Es utilizado para establecer el diseño visual de los documentos web e interfaces de usuario.

**JavaScript:** (Abreviado comúnmente como JS) es un lenguaje de programación orientado a objetos, basado en prototipos, débilmente tipado y dinámico que permite implementar funciones complejas en páginas web. Se utiliza principalmente del lado del cliente y permite crear contenido de actualización dinámica, realizar animaciones y demás funcionalidades con pocas líneas de código.

**SQL:** (Structured Query Languaje o Lenguaje de Consulta Estructurado) es un lenguaje de dominio específico utilizado en programación, diseñado para administrar, y recuperar información de sistemas de gestión de bases de datos relacionales. Es el lenguaje principal utilizado a la hora de consultar, agregar y eliminar registros de la Base de Datos del sistema.

Librerías y Frameworks

**UARGFlow:** Es un framework desarrollado por alumnos y docentes de la universidad que incluye el login al sistema por medio de un correo de Google y la gestión de usuarios, roles y permisos. Además, marca un estándar en cuanto al diseño de interfaces gráficas y en cuanto a la forma de codificar.

**Bootstrap:** Es un framework front-end gratuito para realizar un desarrollo web más rápido y fácil. Incluye plantillas de diseño basadas en HTML y CSS para tipografía, formularios, botones, tablas, navegación, modales, carruseles de imágenes y muchos otros, así como complementos de JavaScript opcionales. Además, brinda la capacidad de crear fácilmente diseños responsivos.

**JQuery:**

**Bootstrap Table:**

**Bootstrap Select:**

**BootBox:**

**DataTable:**

**PHP Mailer:**

**Summernote:** Sencillo editor WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) que es utilizado en los formularios de creación y edicicón programas, ya que permite que el docente pueda aplicar formato al texto (como un editor de texto como Microsoft Word). Se han dejado habilitadas las modificaciones de fuente y el agregado de viñetas.

**Open Iconic:** Conjunto de iconos de código abierto con 223 marcas en formatos SVG, webfont y raster. Se caracteriza por ser muy liviano y muy sencillo de utilizar.

**TCPDF:** Librería Open Source PHP para le generación de archivos PDF. Es muy importante en este proyecto ya que la generación de programas en PDF a través de datos cargados por docentes en los formularios, respetando el formato definido por la universidad, es una de las funcionalidades más importantes y complejas del sistema.

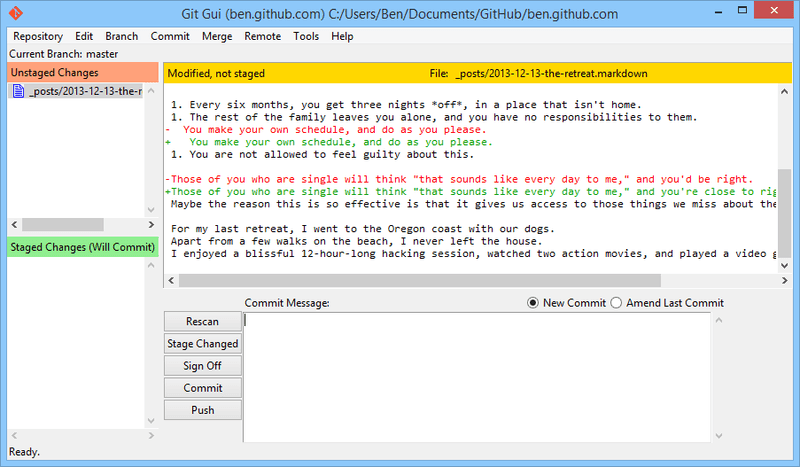
**Popper JS:** Librería JavaScript auxiliar utilizada para algunas mejoras visuales realizadas en el sistema. Por ejemplo, se utiliza en un elemento llamado modal que permite que la interacción con el sistema sea más fluida.

**Ionic:** En su web oficial se describen como la plataforma de desarrollo de aplicaciones móviles para desarrolladores web. Es un framework Open Source para desarrollar aplicaciones híbridas multiplataforma que utiliza HTML5, CSS y Cordova como base. Su uso para la creación de una aplicación móvil fue un requerimiento por parte del equipo docente.

Programas y aplicaciones

Para el desarrollo de software y gestión del proyecto

**Git GUI:** Es una interfaz gráfica de usuario portátil para Git basada en Tcl/Tk. Se enfoca en permitir que los usuarios realicen cambios en el repositorio haciendo nuevas confirmaciones, modificando las existentes, creando ramas, realizando fusiones locales y obteniendo repositorios remotos.



**Tortoise SVN:** Es un cliente Apache Subversion, implementado como una extensión al shell de Windows. Es fácil de usar, ya que no requiere que se ejecute el cliente de línea de comandos de Subversion. Además, es software libre liberado bajo la licencia GNU GPL.

**NetBeans:** Es el entorno de desarrollo integrado (IDE) utilizado para la implementación del sistema. Es libre y tiene un número importante de módulos para extender su uso a diferentes lenguajes de programación. La versión utilizada para el desarrollo del Sistema Web del proyecto es la 8.2.

**XAMPP:** (Acrónimo de X: cualquier S.O + A: Apache (servidor HTTP en software libre para cualquier plataforma) + M: MariaDB + P: PHP + P: Perl) es un paquete de software libre, que consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos MySQL, un servidor web Apache y los intérpretes para los lenguajes de script PHP y Perl. La versión utilizada para la realización del proyecto es la V.3.2.2

**MySQL:** (My Structured Query Language o Lenguaje de Consulta Estructurado) es un sistema de gestión de bases de datos relacional de código abierto con un modelo cliente-servidor.

**Notepad++:** Es un editor de texto y de código fuente libre con soporte para varios lenguajes de programación. Se distribuye bajo los términos de la licencia GPL V.2.

**Google Drive:** Es un servicio de alojamiento de archivos introducido por Google. En él se pueden almacenar y compartir documentos realizados entre varias personas. Este servicio se ha utilizado a lo largo del proyecto para llevar a cabo anotaciones, dudas puntuales sobre ciertos temas, como así también organizar y distribuir las tareas de cada iteración entre los integrantes del proyecto durante las reuniones realizadas.

Para la comunicación interna del equipo de desarrollo

**WhatsApp:** Es una aplicación de mensajería instantánea para smartphones, en la cual se pueden enviar y recibir mensajes, como así también imágenes, videos, audios, documentos y permite realizar videollamadas entre varios participantes, además de otras funciones.

**Google Meet:** Es un servicio de videotelefonía desarrollado por Google, el cual permite realizar videollamadas grupales, compartir pantalla, enviar mensajes por chat, entre otras funciones. Se ha utilizado este servicio para las reuniones internas del equipo y para las presentaciones del proyecto ante la ocurrencia del fenómeno mundial Covid-19, el cual afectó la normal realización de cada una de las actividades y no nos permitió reunirnos ni realizar presentaciones de manera presencial.

**Flock:** Es una aplicación de mensajería simple, gratuita y multiplataforma creada especialmente para equipos y pequeñas empresas. Tiene diversas características de productividad, como la creación de diversos canales para tratar distintos temas o la creación de listas de tareas dinámicas. Estas características sumadas al hecho de ser multiplataforma fueron los motivos por los cuales el equipo utilizo esta aplicación en una etapa intermedia del proyecto, en la cual los temas a resolver eran muchos y cualquier otro medio de comunicación se volvía caótico.

Conclusión

Experiencia personal de cada integrante

En este apartado, se propone que cada uno de los integrantes pueda comentar su experiencia personal con el proyecto realizado.

Fabricio González

A nivel personal, este proyecto fue una experiencia muy enriquecedora. Desde el primer día de cursada de la asignatura Laboratorio de Desarrollo de Software, supe que podíamos armar un gran equipo de desarrollo y que íbamos a cumplir con nuestros objetivos.

A mis compañeros, los conocía previamente. Sabía de sus niveles de conocimientos técnicos y sus niveles de compromiso para afrontar un proyecto de esta envergadura. Con ellos, no tengo más que palabras de agradecimiento. Fueron lo que esperaba y aún más.

Desde el comienzo, cuando debimos asignar los roles que cumpliría cada uno llegamos a un rápido acuerdo. Me propuse y fui propuesto como líder, quizás por tener más experiencia, por haber participado en el desarrollo de UARGFlow y por tener un año más en la universidad que ellos. Debieron soportar a un líder que todo el tiempo insistía con realizar avances para que podamos cumplir con los tiempos y terminar exitosamente el proyecto.

En cuanto al contacto con el equipo docente y las presentaciones brindadas ante ellos, me han servido muchísimo. En cada encuentro, consulta o presentación uno, como estudiante, podía llevarse algo de valor. De hecho, al estar tan cerca de recibirse, uno sentía que tenía un gran nivel de conocimientos. Pero, en cada presentación, ellos veían algo que podríamos mejorar. Ya sea en el análisis de los requerimientos que llevábamos a cabo, en el desarrollo del sistema o incluso en la forma de realizar una presentación.

Francisco Estrada

Nicolás Sartini

Al inicio de la cursada, en el año 2018, mi experiencia personal fue muy satisfactoria, quizás no tanto como me hubiera gustado ya que en ese momento me encontraba cursando dos asignaturas más y preparando un final, por esto se me complicaba darle una dedicación exclusiva a la realización de los distintos objetivos que se nos eran solicitados.

La cursada de la asignatura me pareció muy buena por la metodología de las clases. Fue una modalidad totalmente diferente a la que venía trabajando ya que cada uno de los objetivos propuestos la hacían exigente. Además, al tener exposiciones seguidamente me ayudó a desenvolverme mucho más a la hora de hablar ante los profesores y el grupo en general.

El proyecto que se nos asignó fue muy interesante por la aplicación práctica que podía implicar su uso en la universidad ya que, en el rol de alumno, actualmente se dificulta conseguir un programa de asignatura.

Cabe destacar que, al inicio de la cursada, se nos había asignado un proyecto totalmente diferente, y ante el cambio del mismo, una semana o dos después, costó ponerse al día e interiorizarse porque a comparación de los demás grupos nos encontrábamos en desventaja por el tiempo que nos llevó dicha reasignación.

En cuanto al grupo de trabajo, lo único que puedo decir, es que se formó un grupo comprometido. En un principio sabía con cuales de mis compañeros, a quienes fuera del ámbito académico los considero mis amigos, iba a trabajar, no solamente por sus cualidades técnicas, sino por su persona. Los conozco desde hace muchos años, prácticamente desde los inicios de la carrera, y sabía que el grupo se iba a destacar.

Experiencia grupal

En esta sección, los integrantes del VASPA Team comentarán de forma general la experiencia vivida en el proyecto y los conocimientos obtenidos.

// elección del equipo

//la asignación del sistema a desarrollar

// y el desarrollo en general del mismo.