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](#_Toc54562390)

[Objetivos del Proyecto 5](#_Toc54562391)

[Proceso de Desarrollo 6](#_Toc54562392)

[Problemas encontrados 6](#_Toc54562393)

[Soluciones implementadas 6](#_Toc54562394)

[Hitos destacados 6](#_Toc54562395)

[Cursada Exitosa 6](#_Toc54562396)

[Cambios de cliente 6](#_Toc54562397)

[Contacto por correo electrónico por nuestro sistema 7](#_Toc54562398)

[Funcionamiento completo del sistema web 7](#_Toc54562399)

[Sobre la Aplicación Móvil 7](#_Toc54562400)

[Resumen de Iteraciones 9](#_Toc54562401)

[Inicio 9](#_Toc54562402)

[Transición 9](#_Toc54562403)

[Comunicación 9](#_Toc54562404)

[Entre los integrantes del VASPA Team 9](#_Toc54562405)

[Con el Equipo Docente 10](#_Toc54562406)

[Con el Cliente 10](#_Toc54562407)

[Tareas de Calidad y Gestión del Proyecto 11](#_Toc54562408)

[Estimaciones 11](#_Toc54562409)

[Gestión de Riesgos 11](#_Toc54562410)

[Validación y Verificación 11](#_Toc54562411)

[Tecnologías utilizadas 13](#_Toc54562412)

[Hardware 13](#_Toc54562413)

[Software 13](#_Toc54562414)

[Lenguajes de Programación 13](#_Toc54562415)

[Librerías y Frameworks 14](#_Toc54562416)

[Programas y aplicaciones 15](#_Toc54562417)

[Conclusión 18](#_Toc54562418)

[Experiencia personal de cada integrante 18](#_Toc54562419)

[Fabricio González 18](#_Toc54562420)

[Francisco Estrada 18](#_Toc54562421)

[Nicolás Sartini 18](#_Toc54562422)

[Experiencia grupal 19](#_Toc54562423)

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. Cada uno de nosotros le prestó especial dedicación a la asignatura, algunos hechos que podemos destacar son:

* 100% de asistencia a clases.
* Cumplimiento de los objetivos solicitados para la regularización de la asignatura.
* Trabajo individual y colectivo.
* Planificación a largo plazo para la finalización del proyecto.

Cambios de cliente

A lo largo del proceso de desarrollo, ocurrieron diversos cambios. En esta sección, se detallarán los cambios de cliente que ocurrieron.

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.

A mediados del año 2019, se nos notificó que nuestro cliente había dejado de formar parte del área Secretaría Académica por cuestiones administrativas, y ante esto, Delfina Schmidt, compañera de Claudio Laguía, se puso a disposición por cualquier consulta o duda que tuviéramos. Pero, en el transcurso del año, ella tuvo ciertos percances personales que impedían que nos diera las respuestas que necesitábamos para avanzar.

En ese momento, planteamos dicho inconveniente con el equipo de cátedra de la asignatura y la respuesta obtenida fue que ellos, desde ese momento, serían nuestros clientes para que el proyecto no se detenga por este inconveniente.

Desde ese momento, nuestro cliente fijo pasó a ser el equipo de cátedra y siempre recurrimos a ellos ante dudas sobre el funcionamiento interno de la universidad o sobre cuestiones técnicas del sistema.

Contacto por correo electrónico por nuestra aplicación móvil

Un dato curioso a destacar es que, a principios de este año, más precisamente el 30/04/2020, una persona mexicana se contactó con nosotros mediante correo electrónico consultando por la aplicación móvil que habíamos desarrollado para este proyecto. Esta persona nos comentó que encontró la aplicación en el repositorio público de GitHub y que se ajustaba parcialmente a sus necesidades. Pretendían que adaptemos el código a requerimientos y que la tengamos lista para el siguiente mes.

Nosotros respondimos a su correo electrónico aclarando que el desarrollo era parte de un proyecto de una asignatura de la universidad y que podían utilizar el código o consultarnos sobre el mismo, pero que no teníamos tiempo para adaptarlo a sus necesidades. Luego de dicha respuesta, no tuvimos más novedades sobre este tema.

Entendemos que es una anécdota que no está íntimamente vinculada al proceso de desarrollo, pero dicho correo electrónico fue motivador para nosotros. Ya que pudimos notar que había interés sobre nuestra aplicación por parte de personas externas al ámbito universitario.

Funcionamiento completo del sistema web

A mediados del mes de octubre de 2020 alcanzamos un hito muy importante: el funcionamiento completo del sistema web.

Desde agosto de dicho año, cada vez era más difícil hallar y asignar tareas sobre el sistema web. Esto ocurrió porque ya teníamos desarrolladas todas las funcionalidades importantes del sistema.

Tras la reunión que se tuvo con el equipo docente el día 23/09, se tuvieron que rediseñar y corregir los informes que generaba el sistema. La primera semana siguiente, se realizaron algunos diseños y se enviaron a los docentes. Al recibir las observaciones correspondientes, en las siguientes dos semanas se realizaron los ajustes para que el sistema emita los informes según lo definido. Una vez que se realizaron los ajustes y se probaron, se dio por finalizado el código fuente del sistema web. Un hito muy importante, considerando que desde las primeras iteraciones en el año 2018 se venía trabajando con dicho código.

//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 tener dos Casos de Uso 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 el desarrollo se torne mucho más complejo.

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 consideró la aplicación móvil. Se avanzó muchísimo con el sistema principal hasta que en junio de 2020 notamos 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. Y el resto de capacitaciones eran pagas.

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.

Elaboración

La etapa de Elaboración tuvo 4 iteraciones

Construcción

La etapa de Construcción constó de 17 iteraciones.

Transición

La etapa de Transición constó de 2 iteraciones.

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, Flock y Google Meet. Estas herramientas y su uso se explican detalladamente en la sección “Tecnologías utilizadas”.

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

En esta sección, se comentarán las estimaciones realizadas y su comparación con los tiempos reales de desarrollo en el proyecto.

En el siguiente gráfico, en el eje vertical se ubican las semanas restantes (las que fueron obtenidas en las estimaciones y las que realmente faltaban para la finalización del proyecto) y, en el eje horizontal, el avance de las fechas a lo largo del proyecto. Cada marcador que aparece en las líneas azules y rojas corresponde a la fecha en la que se realizó una estimación.

Ilustración 1- Gráfico de Estimaciones

Al observar el gráfico, podemos llegar a diversas afirmaciones:

* Las estimaciones realizadas en etapas tempranas del proyecto son bastante imprecisas. Esto se debe a que, para este momento, aún no se han definido totalmente los requerimientos y, mucho menos, los Casos de Uso con los cuales se realiza la estimación.
* En la mayor parte del proyecto, las estimaciones dieron algunas semanas más que las reales. Esto se debe, en parte, a que la metodología brinda un número de semanas, pero luego, define que ese número solo corresponde a la programación, que es sólo el 40% del proyecto. En nuestro caso, desarrollábamos y realizábamos tareas de gestión sobre los Casos de Uso en simultaneo. Por lo tanto, cuando realizábamos el cálculo final considerando la estimación realizada como el 40% del proyecto, la cantidad de semanas se alejaba de la realidad.
* Visto de manera general y considerando lo mencionado en el punto anterior, se puede observar como la cantidad de semanas estimadas y las semanas reales que duró el proyecto, van decreciendo de forma pareja hasta converger en 0 (final del proyecto).

En conclusión, aunque no sea una técnica 100% precisa, la estimación fue muy útil. De hecho, si se observa el gráfico, una estimación realizada a mediados de noviembre de 2018 fue muy precisa en cuanto a la cantidad de semanas restantes para finalizar el proyecto. Este poder de predicción utilizando esta técnica, sin dudas fue de lo más interesante que se llevó a cabo en la realización del proyecto.

Gestión de Riesgos

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

La Gestión de Riesgos es una de las tareas más importantes a la hora de gestionar proyectos, consiste en identificar los potenciales problemas del proyecto antes de que estos ocurran, con el fin de analizarlos, priorizarlos y gestionarlos para prevenir su futura ocurrencia mediante distintos tipos de estrategias (eliminación, mitigación o contingencia) con el objetivo de minimizar o reducir el impacto que esto pueden llegar a ocasionar si se presentan.

Para llevar a cabo esta tarea, se utilizaron las plantillas brindadas por la metodología PSI, en donde inicia con la definición del Plan de Gestión de Riesgos a seguir, una plantilla de hoja de cálculo en donde se lleva a cabo la identificación y evaluación de los riesgos y por último una plantilla de seguimiento de los riesgos. La metodología PSI propone clasificar los riesgos en 10 categorías, pero por las características de nuestro proyecto no se identificaron riesgos en las siguientes categorías: aspectos financieros, subcontratista y legal y contractual.

Debido al tiempo que consume la gestión de riesgos, no se pudieron gestionar todos los riesgos que eran identificados como analizables. El equipo tomo la decisión de gestionar aquellos riesgos que se destacaban por tener un factor alto el cual es obtenido mediante un cálculo (Impacto x Probabilidad x 100) siempre teniendo en cuenta el estado actual del proyecto.

A continuación, se detallan los riesgos que fueron gestionados a lo largo del proceso de desarrollo del proyecto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fase Elaboración** | | | |
| **ID** | **Categoría** | **Riesgo** | **Estrategia** |
| RK001 | Experiencia y Capacidad | Atraso en la implementación del sistema web por falta de experiencia de dos de los integrantes en el lenguaje PHP. | **Eliminación:** Realizar capacitación mediante tutoriales, libros, manuales e investigando en la web, en foros sobre el lenguaje de programación PHP y ponerlas en prácticas para luego aplicarlas en el proyecto. |
| RK002 | Experiencia y Capacidad | No lograr la generación del programa de asignatura en PDF por la falta de experiencia del grupo de desarrollo. | **Eliminación:** Realizar búsquedas e investigar, acerca de librerías para generar documentos en PDF y ponerlas en práctica en el proyecto. |
| RK003 | Definición del Cliente | El proceso de firmas de los programas de asignaturas no esté definido por completo. | **Eliminación:** Definir un proceso de firmas para los programas y acordar reuniones con el cliente con el objetivo de presentarle dicha propuesta y quede establecida. |
| RK004 | Cronograma | Tener problemas para llegar a un acuerdo sobre el Modelo de Datos con el Grupo 1 (Lykaios). | **Reducción:** Organizar reuniones con el grupo “Lykaios” con el fin de definir el modelo conceptual de la BD. |
| RK018 | Tecnología | Falta de utilización de las herramientas Git y GitHub tanto para el control de versiones como para alojar el repositorio | **Eliminación:** Investigar en foros, tutoriales sobre cómo utilizar las herramientas para emplearlas de manera cotidiana en el proyecto y así poder tener un control de las versiones del sistema. |
| RK019 | Experiencia y Capacidad | No estén disponibles todo el equipamiento y herramientas necesarias para el desarrollo | **Eliminación:** Configurar e instalar todo lo necesario en las computadoras de cada uno de los integrantes para tener listo para el desarrollo del sistema (Netbeans, XAMPP, UARG FLOW) |
| **Construcción** | | | |
| RK020 | Cronograma | Tener que modificar gran parte del código fuente debido a cambios en la estructura de la BD | **Reducción:** Juntarse con el Grupo 1 con el cual que se comparte la Base de Datos con el objetivo de tener una versión final de la estructura de la BD.  **Reducción:** Realizar reuniones entre los integrantes del grupo de desarrollo para discutir sobre nuevos posibles campos que sean necesarios para las tablas ya definidas, cambios en las relaciones con la finalidad de obtener una versión definitiva de la estructura de la BD. |
| RK014 | Experiencia y Capacidad | No poder implementar la aplicación móvil debido a la falta de experiencia de los integrantes en el desarrollo de aplicaciones móviles con Ionic. | **Reducción:** Realizar búsquedas e investigar, ver tutoriales acerca de cómo desarrollar aplicaciones móviles con Ionic y luego aplicarlo en el proyecto. |
| RK021 | Tecnología | No lograr la conexión de la app móvil con la BD MySQL | **Eliminación:** Realizar búsquedas e investigar, acerca de cómo realizar la conexión desde la aplicación móvil a una BD específicamente MySQL que es el SGBD que se está utilizando para la aplicación web. |
| RK005 | Cronograma | Falta de tiempo de algunos integrantes del equipo de desarrollo por participar en otras actividades (becas, proyectos, cursada de más asignaturas). | **Reducción:** Aprovechar lo que más se pueda el tiempo disponible para poder dedicarle al proyecto, como por ejemplo los fines de semana. |
| RK024 | Cronograma | No llegar a cumplir con los requisitos mínimos solicitados para regularizar la materia | **Eliminación:** Revisar y terminar de completar la documentación faltante solicitada por el equipo docente.  **Eliminación:** Terminar la codificación de los CU solicitados por el equipo docente. |
| RK025 | Cronograma | Falta de dedicación al proyecto debido a que los integrantes consigan trabajo a tiempo completo | **Contingencia:** Dedicarle el tiempo libre disponible lo máximo posible al proyecto con el objetivo de avanzar en el desarrollo del mismo. |
| RK026 | Cronograma | No se lleve a cabo reuniones entre los integrantes del VASPA Team, luego de la finalización de la cursada | **Reducción:** Llevar una comunicación constante entre los integrantes del grupo, para poder coordinar reuniones para discutir sobre el estado del proyecto y los pasos a seguir. |
| RK027 | Duración y Tamaño | No llevar a cabo reuniones después de la finalización de la cursada con el Grupo que desarrolla el Sistema GEF para discutir sobre los cambios en la BD. | **Reducción:** Mantener una comunicación constante con los integrantes del otro grupo para tratar sobre posibles cambios en la BD, así mismo poder acordar reuniones. |
| RK028 | Duración y Tamaño | No se realicen reuniones con el equipo docente, una vez finalizada la cursada para mostrar avances del proyecto y/o realizar consultas | **Reducción:** Comunicarse con los profesores mediante correo electrónico para consultar sobre posibles dudas que se origen después de terminada la cursada.  **Eliminación:** Solicitar y acordar reuniones con el equipo docente para tratar diversos temas del proyecto, evacuar dudas y mostrarles avances del proyecto para así obtener una devolución del mismo. |
| RK030 | Tecnología | Tener que usar nuevas librerías en el proyecto y adaptarlas al mismo | **Reducción:** Dedicar tiempo adicional, revisar la documentación de la librería, para comprender como usarla en el sistema. En el caso que se tenga que modificar dedicar el tiempo en analizar el código fuente de la librería para poder realizar los cambios necesarios para que se ajuste al desarrollo. |
| RK034 | Duración y Tamaño | El proyecto quede estancado debido a que los integrantes del VASPA Team se tomen vacaciones en las mismas fechas | **Eliminación:** Que un solo integrante se tome vacaciones, mientras los otros dos continúan avanzando en el sistema, cuando vuelve de vacaciones el que se fue primero, le corresponderá a otro que no se las tomo, y así, de esta manera se seguirá avanzando en el proyecto |
| RK038 | Tecnología | Tener problemas (errores) al volver a ejecutar la app móvil debido a un cambio de versión del framework Ionic | **Reducción:** Ejecutar el proyecto de la aplicación móvil y probar que funcione de acuerdo a la especificación de requerimientos. **Contingencia:** Adecuar el código de la app a la nueva versión del framework |
| RK039 | Duración y tamaño | No se lleven a cabo reuniones presenciales entre los integrantes del grupo de desarrollo debido a la pandemia (COVID-19) que afecta al mundo entero. | **Contingencia:** Realizar reuniones virtuales mediante programas informáticos (Skype, Zoom, WhatsApp) para debates, discusiones, toma de decisiones, definición de tareas, despejar dudas. |
| RK040 | Duración y Tamaño | No poder realizar reuniones de manera presencial con el equipo de catedra para mostrar avances del proyecto, evacuar dudas debido a la pandemia (COVID-19) que afecta al mundo entero. | **Contingencia:** Solicitar al equipo docente realizar reuniones virtuales a través de programas informáticos que lo permiten hacer como lo es Skype, Zoom, Meet. |
| RK035 | Definición del Cliente | El cliente quiera incorporar funcionalidades compleja en la app móvil | **Reducción:** Acordar con el equipo de catedra el alcance de la nueva funcionalidad que el equipo de desarrollo considera compleja de implementar a corto plazo, debido a su experiencia mínima en el desarrollo de aplicaciones móviles |
| RK042 | Definición del Cliente | Tener que modificar de manera significativa la aplicación web debido a cambios solicitados por el cliente | **Reducción:** Presentar al equipo docente mediante un video en el cual se aprecie el funcionamiento completo del sistema con el objetivo de obtener una retroalimentación.  **Contingencia:** Acordar con el equipo de catedra los cambios que deberán ser aplicados en el sistema. |
| RK043 | Duración y Tamaño | Tener que rediseñar la interfaz gráfica de usuario para los nuevos CU desarrollados por no ser apropiada. | **Reducción:** Presentar al equipo de catedra los nuevos CU desarrollados con el objetivo de obtener una devolución acerca de lo realizado. |
| RK044 | Duración y Tamaño | La memoria del proyecto no sea de agrado para el equipo docente | **Eliminación:** Presentar al equipo docente un modelo de la memoria con las secciones a considerar con el objetivo de recibir una devolución en la cual nos digan si es correcto las secciones que el grupo considero como importantes para la memoria.  **Eliminación:** Presentar periódicamente los avances realizado en la memoria del proyecto a los profesores con el objetivo de obtener una retroalimentación y realizar las observaciones marcadas |

Todavía falta agregar los gráficos estadísticos para cada una de la gestión de riesgos que fue llevada a cabo para cada una de las iteraciones, además de explicar las tendencias de las categorías de los riesgos según la etapa del proceso de desarrollo.

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.

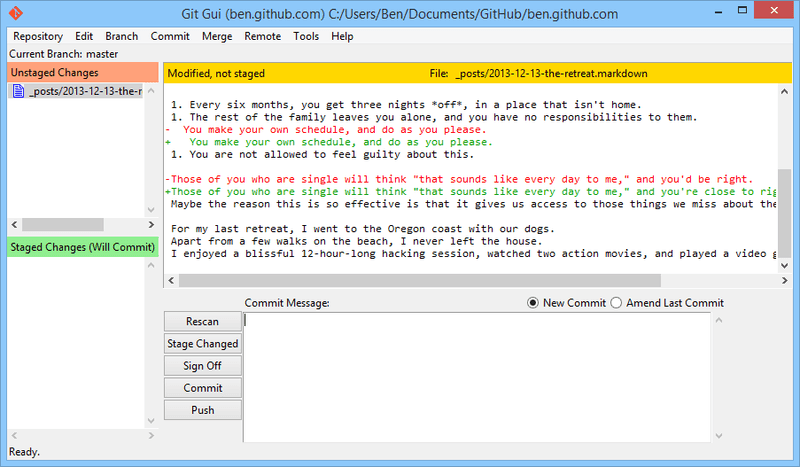
**Popper JS:** Librería JavaScript auxiliar utilizada para algunas mejoras visuales realizadas en el sistema. Por ejemplo, se utiliza en un elemento llamado modal que permite que la interacción con el sistema sea más fluida.

**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. Fue utilizada desde el primer día de la cursada hasta el final del proyecto.

**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 considerando los impedimentos para reunirse físicamente por la pandemia mundial Covid-19, la 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. Fui propuesto como líder, quizás por rasgos de mi personalidad y/o por haber participado en el desarrollo de UARGFlow. Me gustó muchísimo ejercer este rol ya que, más allá de mis aportes en cuestiones técnicas, algo que destaco es mi perseverancia para sacar el proyecto adelante. Tanto de mi parte como de parte de mis compañeros, nunca le restamos importancia al proyecto, siempre nos mantuvimos en contacto, avanzando o mejorando detalles para desarrollar un producto de calidad.

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 quizás comienza a sentir que tiene un elevado 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. Todas estas observaciones o consejos brindados, nos aportaron muchísimo y serán muy importantes en nuestras carreras profesionales.

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.