

UNIVERSIDAD VERACRUZANA
FACULTAD DE ESTADÍSTICA E
INFORMÁTICA



EXPERIENCIA EDUCATIVA
ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

FECHA

08 DE MAYO DE 2014

ESTUDIANTES

VERÓNICO CÓRDOBA RAMÍREZ
JOSÉ LUIS ELIZALDE ROSALES
FREDDY ÍÑIGUEZ LÓPEZ
ALBERTO SIRIO TORRES CRUZ

CIERRE DEL PROYECTO

OBJETIVOS DEL PROYECTO

¿Se cumplieron los objetivos propuestos en el plan inicial?

De momento, el desarrollo del curso según lo planeado se encuentra en un 60%, por lo que hay actividades que aún no se han desarrollado, pero por supuesto que el avance que se tiene cumple con los requisitos previsto en el plan. Han existido algunos retrasos en ciertas actividades, pero hasta el momento se han cumplido.

¿Se llevaron a cabo las actividades en tiempo y forma de acuerdo con el cronograma de actividades?

La mayoría de éstas sí se han cumplido en tiempo y forma según el cronograma, aunque también existen algunas actividades que se han retrasado.

¿Qué actividades llevaron más tiempo y por qué crees que fue así?

Las actividades del inicio, que contemplaron la introducción a la tecnología, por un lado, y por el otro la parte del análisis, el desarrollo del plan del proyecto inicial, definición de roles y actividades, la ruta crítica del proyecto, los tiempos asignados a cada actividad, etc. Se tomó cierto tiempo debido a que son actividades del comienzo del proyecto y son indispensables para poder llevar la dirección del proyecto en buen rumbo.

En caso de que se haya tenido un atraso en las actividades, ¿a qué crees que se deba dicho atraso?

Principalmente a una falta de comunicación con el equipo de desarrollo en general, ya que nuestra situación de estudiantes no nos permite tener una hora destinada específicamente para el proyecto en donde los cuatro integrantes del equipo coincidamos para tratar estos aspectos del proyecto.

De acuerdo al rol que tenías definido dentro del equipo, ¿alcanzaste la meta propuesta en un inicio? Explica el proceso de mejora, así como qué problemas hubo y qué solución se le puede dar.

Pues el rol que me correspondía desde un inicio es el del líder del proyecto. Aunado a esta actividad, soy parte del equipo de diseño.

Con respecto a la meta del rol de líder del proyecto, pues no se ha cumplido como me hubiese gustado, ya que han existido algunos inconvenientes en hacer que el resto del equipo de desarrollo se interese en el proyecto, además de que mi falta de experiencia no me ha brindado de los mecanismos o cursos de acción adecuados para realizar dichas actividades. Me hubiese gustado ser un líder en el que los demás integrantes del equipo pudieran confiar plenamente, y que además existiera esa comunicación entre todos. Por supuesto que es algo complicado de realizar, debido a que se debe de conocer muy bien al equipo de trabajo, pero en general creo que sí he cumplido con la meta de que las actividades se entreguen en tiempo y forma.

Con respecto a ser parte del equipo de diseño, la meta es que se desarrollen modelos (robustez y secuencia) y que estos sean de utilidad a la hora de pasar a implementación. De la misma manera, nuestra falta de experiencia en el modelado de los casos de uso ha causado que no los artefactos generados no sean tan explícitos y descriptivos a la hora de escribir código, pero sin duda se han tomado y seguido una serie de estándares que determinan buenas prácticas de Ingeniería de Software, por lo que creo que sí se ha alcanzado la meta como diseñador.

LECCIONES APRENDIDAS

¿Qué aprendí?

Lo que me llevo de este proyecto son muchas cosas, debido a que lo podría considerar como el primer proyecto en el que me he involucrado y se ha tratado de seguir los pasos de un proyecto real. Para comenzar, la complejidad que se tiene al iniciar un proyecto es mucha, debido a que se debe de pensar en muchas cosas como la duración del proyecto, su factibilidad, los recursos que se necesitan, pensar en posibles riesgos y cómo contrastarlos; todo esto cuando no se tiene todavía muy claro sobre lo que se debe de hacer.

Después, la importancia de la comunicación con todas las personas que formamos parte del equipo de desarrollo. Es de suma importancia poder establecer técnicas en las que todos estemos comunicados con todos, y que se puedan aportar o resolver dudas de manera más rápida y de calidad.

5 cosas que volvería a hacer

1. Implementar mecanismos de comunicación con todo el equipo de desarrollo,
2. Generar documentos en donde se tenga un tipo de “storyboard” del proyecto en donde pueda ser fácilmente identificable el avance y rumbo del mismo, así como de aquellos aspectos que han cambiado y por qué ha pasado esto,
3. Utilizar herramientas que permitan que la dirección del proyecto de software sea más fácil, rápido y conciso, como Microsoft Project, el cuál provee una serie de características que ayudan a llevar un mejor control del proyecto,
4. Utilizar herramientas de control de versiones y respaldos para todos los artefactos generados a lo largo del desarrollo del proyecto,
5. Generar juntas periódicas con el equipo de trabajo para revisar avances, resolver problemas que puedan surgir y elaborar minutas y objetivos a cumplir en determinado tiempo.

5 cosas que no volvería a hacer

1. Dedicarle poco tiempo al análisis del proyecto, como las actividades iniciales y el esfuerzo necesario para concluir el mismo,
2. Dedicarle poco tiempo a la asignación de tareas, así como a la introducción y conocimiento de la tecnología a utilizar,

3. Establecer requerimiento demasiado generales; se necesita ser más específico en la declaración de estos, así como pasar un tiempo comprendiendo el contexto de la aplicación,
4. No tomarme un tiempo para conocer desde un principio a mis compañeros de trabajo; es indispensable conocerlos para formar un ambiente agradable y que de paso a una comunicación efectiva,
5. No definir claramente los objetivos que se buscan con el desarrollo del producto software, de igual manera dar más detalle en la descripción de los artefactos como los modelos, e incluir la documentación necesaria que dicte el curso que lleva el proyecto.

EVALUACIÓN DEL LÍDER DEL PROYECTO

¿Cómo fue la actuación del líder del proyecto?

La siguiente serie de preguntas las omitiré debido a que yo soy el líder del proyecto. Daré paso a contestar la autoevaluación.

¿Qué aspectos podría mejorar?

¿Qué aspectos debería conservar?

AUTOEVALUACIÓN

¿Cómo fue tu actuación en el proyecto?

Considero que mi actuación fue positiva, debido a que mostré interés por el desarrollo de la aplicación; además de que cumplí con todas las actividades que tenía asignadas en mi rol de trabajo.

Cabe mencionar que en ningún momento, el objetivo de la actividad de desarrollo fue hacer sentir mal a otros, o mostrarse superior a los demás, sin embargo si se llegó a dar alguna de estas circunstancias, creo que fue por la falta de experiencia como líder del proyecto. Por supuesto que mis intenciones eran las de llevar a cabo el desarrollo del producto según como se debería de hacer en un proyecto real. Y claro está que si hubo cierta presión sobre el equipo de trabajo fue precisamente porque en circunstancias reales es lo que sucede y porque las actividades que ya se habían establecido no se podían posponer.

¿Qué aspectos podrías mejorar?

Por supuesto que me gustaría mejorar en el trato para con mis demás compañeros de equipo, así como de conocer algunas técnicas que ayuden a guiar el proyecto por buen camino. De igual manera me gustaría mejorar el aspecto del liderazgo, ya que considero que no fue muy efectivo como me hubiese gustado.

También conocer acerca de alguna herramienta que facilite la comunicación con el equipo de desarrollo, que sea fácil de seguir y que se tengan buenos resultados.

¿Qué aspectos deberías conservar?

La iniciativa, el desempeño en las actividades, la motivación por desarrollar el proyecto de software, la comunicación con los demás compañeros y con los clientes del producto software y la investigación y el desarrollo de proyectos.

PROPUESTA PARA LA DISOLUCIÓN DEL EQUIPO EN BUENOS TÉRMINOS

¿Qué propones para quedar en buenos términos con el equipo de trabajo?

No hay nada que nos haga sentir cómodo y satisfecho con el trabajo realizado que una reunión con todo el equipo de desarrollo, donde se pueda celebrar los objetivos alcanzados, las lecciones aprendidas y sobre todo la experiencia que nos llevamos cada uno de los integrantes del equipo. Independientemente de si los resultados fueron favorables o no, es importante hacer una retroalimentación de aquellas circunstancias en las que no se fue tan efectivo, proponer soluciones a esto y mejorarlas en las siguientes situaciones. Digo, al final de cuentas ese es el objetivo de esta actividad, poder aprender de nuestros errores, mejorar en esos aspectos e ir generando experiencia que, sin lugar a dudas, en un entorno real se necesitará, y mucho.