

# UniMap

Informe final de projecte

# Índex de continguts

<b>1. Repartiment de la feina</b>	<b>2</b>
<b>2. Treball per membre</b>	<b>3</b>
<b>3. Metodologia de treball col·laboratiu</b>	<b>3</b>
<b>4. Competències transversals</b>	<b>4</b>
<b>5. Dificultats en el desenvolupament</b>	<b>5</b>
<b>6. Millors i pitjors aspectes</b>	<b>6</b>
6.1 En quant a preferència	6
6.2 En quant a qualitat	6

# 1. Repartiment de la feina

Cada setmana, l'equip es distribuïa la feina que tocava fer per membre. Durant totes les setmanes hem intentat estar perfectament equilibrats en quant a pes de treball per tal de no carregar massa cap dels integrants però no deixar res per fer.

La **setmana 1**, vam haver de conformar l'equip, preparar totes les eines de treball i plataformes necessàries, i començar a treballar. El document de visió és el primer que vam fer i el vam voler fer tots alhora en reunió per tal de tenir una idea clara de com anavem a organitzar el nostre projecte, i quina era la idea general.

Vam començar també el cas de negoci, que vam repartir per apartats entre els diferents membres per tal de tenir-ho acabat abans de l'inici de la segona setmana. Vam iniciar el glossari, que aniríem ampliant setmana a setmana a mesura que apareixien nous mots que calia aclarir.

La **setmana 2**, calia fer una primera versió dels riscos del projecte, que vam fer, altre cop, tots junts en reunió per poder tenir una idea ben clara. Més endavant a la reunió vam repartir els apartats de la especificació de requisits entre els membres i vam marcar l'inici de la setmana següent com a data límit per a tenir acabats tots els apartats necessaris.

Tot just entre la **setmana 2** i la **setmana 3**, vam organitzar una reunió d'equip per tal de preparar un elevator pitch, que hauríem de presentar als nostres stakeholders per a interessar-los en la nostra idea.

La **setmana 3**, vam trobar molta feina i, per tant, vam haver de fer un bon treball organitzatiu per a distribuir-la de forma eficient. Per començar, un membre va fer la organització i l'equip del pla de desenvolupament software ben aviat en la setmana. Això permetia als altres membres avançar amb els estudis d'esforç i pressupost. Tota aquesta feina, alhora, s'anava compaginant amb l'elaboració d'un full de càlcul on es detallava tot el desenvolupament en taules i fórmules.

La **setmana 4**, va ser molt similar a la setmana anterior. Vam haver de fer nous apartats sobre el pla de desenvolupament software, que gràcies a la bona elaboració del full de càlcul, van ser prou senzills. Alhora, s'havia d'anar repassant feina anterior per a comprovar que tot seguís en ordre amb les noves propostes que podíem haver afegit o modificat.

Ja gairebé acabant, la **setmana 5** vam haver de fer el pla d'iteració de la fase d'Inception. En aquest cas vam ser capaços de fer-ho tots junts en una reunió, discutint les activitats i les hores necessàries per a cada una, arribant així a una durada aproximada de la fase en dies laborables.

Per últim, la **setmana 6** requereix d'un treball més lleuger, ja que s'han de repassar tots els documents treballats per tal de comprovar que estigui tot en ordre i no hi hagi incongruències. Finalment, per tal de tancar el projecte, cal elaborar aquest informe final on es detalla la feina realitzada.

## 2. Treball per membre

Com s'ha comentat a l'apartat anterior, hem intentat sempre mantenir un equilibri entre tots els membres de l'equip. Si bé és cert que algun membre no ha pogut treballar al 100% alguna setmana per qüestions personals, s'ha recuperat la feina la setmana següent. Aquesta metodologia de treball ens ha permès evitar malentesos per mala distribució de la feina, ja que mai ningú havia de dedicar moltes més hores que ningú altre. Per tant, considerem que cadascun dels membres ha aportat a l'equip les seves virtuts als apartats corresponents i tots hem treballat en una quarta part del projecte, és a dir, un 25%.

## 3. Metodologia de treball col·laboratiu

Per tal de poder treballar tots en un mateix projecte sense la necessitat de ser tots junts, hem utilitzat l'entorn de treball col·laboratiu Google Drive. Mitjançant aquesta eina, podem escriure tots quatre en un mateix document alhora, revisar la feina dels altres en temps real, i repartir còmodament la feina.

Per a portar al dia totes les tasques i dividir-les en fragments més còmodes de repartir, hem utilitzat Trello<sup>1</sup>, on teniem assignat a cada tasca el seu període de treball i el seu estat (Per fer, fent, o fet).

Per últim, en cas de necessitar fer reunions improvisades o consensuar aspectes sobre alguns apartats, hem fet servir l'aplicació Discord<sup>2</sup>, que permet crear grups d'usuaris, parlar entre tots i compartir documents i explicacions per aclarir tots els dubtes.

---

<sup>1</sup> Trello: Entrada nº18 del Glossari.

<sup>2</sup> Discord: Entrada nº6 del Glossari.

## 4. Competències transversals

Les competències transversals treballades en aquest projecte han estat essencialment dues:

En primer lloc, la **G1.3** se'ns demanava ser resolutius: Utilitzar coneixements i habilitats estratègiques per a la creació i la gestió de projectes, aplicar solucions sistèmiques a problemes complexos, i dissenyar i gestionar la innovació en l'organització, tot mostrant flexibilitat i professionalitat en el desenvolupament de la feina.

Aquesta competència l'hem pogut desenvolupar en gairebé tot el projecte ja que constantment hem estat solucionant problemes i organitzant-nos conjuntament per a poder seguir avançant la feina. Si haguéssim d'escollir apartats més concrets, es podria destacar el principi del projecte on teníem un gran problema a resoldre i moltes idees al cap i vam haver de focalitzar-nos tots en obtenir una idea que pogués resoldre el principal problema que se'ns va proposar: fer un sistema per a ajudar a la integració dels estudiants d'erasmus. A més a més, un apartat on també s'ha potenciat la resolució de problemes és el de Riscos, on pensem potencials problemes i com resoldre'ls.

L'altra competència transversal és la **G2.2** que ens parla d'aplicar els criteris de sostenibilitat i els codis deontològics de la professió en el disseny i l'avaluació de solucions tecnològiques. Identificar la necessitat d'aplicar la legislació, les regulacions i les normatives, en particular les que afecten l'exercici de la professió d'enginyer tècnic en informàtica, i analitzar i valorar l'impacte mediambiental de les solucions tècniques en l'àmbit TIC<sup>3</sup>.

Aquesta segona l'hem desenvolupat també durant tot el projecte ja que en tot moment hem hagut de tenir en compte els possibles efectes socials que el nostre projecte podia comportar i sempre intentant que fossin el més positius possibles. En concret, tot i no semblar veure's massa reflexat, ha tingut un fort impacte en la visió del projecte, donat que vam haver de pensar una solució d'acord als criteris.

---

<sup>3</sup> TIC:Entrada n°17 del Glossari.

## 5. Dificultats en el desenvolupament

Una de les dificultats que vam trobar, va ser el fet d'haver de repartir-nos la feina. Tot i haver fet un bon treball en la distribució vist ara en perspectiva, era molt difícil que no caigués massa feina sobre un sol integrant de l'equip.

Per una altra part, va ser bastant complexe seguir tots el mateix format de treball. Encara que tots treballem junts en un mateix document, no és senzill fer que un document sembli escrit per una sola persona, per a garantir una lectura fàcil. Les expressions pròpies d'una persona, les preferències de tamany i tipus de font, i l'estètica de les taules son exemples d'atributs que es van haver de posar en comú i discutir per tal d'arribar a un acord.

No obstant haver trobat aquestes dificultats, hem aconseguit superar-les totes amb èxit i reunir un conjunt de documents treballats de forma repartida però amb una estructura coherent entre tots.

## 6. Millors i pitjors aspectes

### 6.1 En quant a preferència

L'apartat que més ens ha agradat fer és alhora dins del primer document que vam completar: la Visió. L'apartat “el problema” d'aquest document ens va permetre imaginar bé la nostra proposta, quins problemes solucionava, i quina era la millor forma de afrontar-los. És el nostre preferit pel fet de que ens ha permès pensar de forma creativa i intentar ser originals per a presentar una solució única.

L'apartat que menys ens ha agradat ha sigut el càlcul de l'esforç i el pressupost dins del pla de desenvolupament software. Aquest apartat requeria de molts càlculs interns entre els valors, i de moltes comprovacions constants per a no generar cap incongruència. En definitiva, ens ha semblat un apartat una mica avorrit en comparació amb altres tot i que hi veiem perfectament la seva utilitat i necessitat per a fer avançar el projecte.

### 6.2 En quant a qualitat

Revisant tots els documents i apartats, el que més ens crida l'atenció en quant a la seva qualitat és el de MockUps, dins de l'especificació de requisits. Completar aquell apartat ens van permetre veure que el nostre projecte prenia forma. Un cop acabats tots, vam trobar en ells força per seguir endavant en un projecte que ara tenia cara i ulls.

Per l'altra banda, l'apartat que menys ens ha satisfet ha estat l'apartat de “Altres requisits” dins del document de Visió. Aquest apartat tracta els requisits no funcionals de forma molt lleugera i hi passa massa per sobre. Tot i que es cert que després es complementa amb l'apartat de “Requisits no funcionals” del document especificació de requisits, potser hi podria haver una descripció més detallada.