



Prácticas 9

Retrospectiva

Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos

7 de febrero de 2019

Felipe Peiró Garrido - felipepg@correo.ugr.es

Juan Carlos Serrano Pérez - jcsp0003@correo.ugr.es

Pedro Manuel Gómez-Portillo López - gomezportillo@correo.ugr.es

Índice

| | |
|---|----------|
| 1. Análisis post-mortem | 3 |
| 2. Propuestas de mejora | 5 |
| 3. Valoración de charlas invitadas | 6 |
| 3.1. Proyectos I+D+i internacionales | 6 |
| 3.2. PerkinElmer | 6 |
| 3.3. RTI | 6 |
| 3.4. MS2S Grammata Educación | 6 |
| 3.5. UGR Emprendedora | 7 |

1. Análisis *post-mortem*

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

Completar un proyecto para un hospital en el que desarrollásemos e implantásemos un sistema para manejar un suelo inteligente que detectara las caídas de los enfermos en las habitaciones del hospital. Dicho proyecto terminó prácticamente igual.

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

Seguramente hubiera ayudado mucho saber desde el principio el alcance del proyecto; lo subestimamos mucho y a la hora de hacer la planificación y utilizar las herramientas de medición nos dimos cuenta de que era mucho más extenso de lo que en un principio pensamos, y tuvimos que rehacer varias cosas a raíz de ello.

Seguramente podríamos haber hecho mejor esa parte directamente, y no dar tantas vueltas como dimos.

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

Realmente la única parte que nos dio problemas fue la estimación; el resto fue mucho más sencillo.

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

La estimación de costes.

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

Ninguna; en general el tiempo de cada práctica fue suficiente para terminarla.

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

En la planificación, ya que tuvimos que retocar varios parámetros para que usando las distintas herramientas los resultados fueran lo suficientemente parecidos.

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

Usamos Google Docs para la documentación y Project para realizar la planificación.

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

En la mayoría de partes sí, ya que pudimos hacer uso de herramientas y metodologías aprendidas durante la carrera, mientras que las que no habíamos estudiado

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

Sin duda, la planificación temporal y estimación de costes.

2. Propuestas de mejora

Realmente la asignatura está muy bien planificada, y los profesores son muy buenos explicando, por lo que más que quejas formales lo que aquí proponemos son pequeños puntos que nosotros cambiaríamos.

Lo primero sería quitar los juegos realizados con la profesora Rodríguez, como hacer pajaritas de origami para entender el concepto de calidad o fingir con dinero de monopoly que se lo tenemos que asignar a personas. Entendemos que el valor docente es .ingeniería sea el mejor sitio para hacerlo.

Por otro lado, creemos que las charlas han sido muchísimo menos interesantes de lo que podrían haber sido de haberse enfocado bien. En lugar de contar anécdotas o problemas que surgieron, que hubiera sido lo interesante, los ponentes se dedicaban o bien a vender su empresa o a explicarnos las metodologías de trabajo que usaban en profundidad, como si nunca hubiéramos oído hablar de ellas. Por otro lado, nunca se ajustaban al tiempo que tenían y terminábamos saliendo innecesariamente tarde de clase.

Y por último, queríamos hacer una pequeña mención a Fernando Berzal, ya que creemos que ha sido un profesor excelente que ha conseguido explicar conceptos muy complejos y difusos de un modo ameno e interesante.

3. Valoración de charlas invitadas

3.1. Proyectos I+D+i internacionales

En esta charla María Ros nos habló de las distintas ayudas que ofrece la Unión Europea para la realización de proyectos software, así como los distintos proyectos propuestos a los que podemos presentarnos mediante concurso. Nos pareció interesante esta información ya que nos ayuda a empezar la realización de un proyecto nada más salir al mercado laboral sin necesidad de hacer una gran inversión.

3.2. PerkinElmer

En esta charla Miguel Hernández nos presentó cómo trabaja la informática para la biología en dicha empresa. Nos estuvo comentando qué análisis se pueden realizar y las estadísticas que pueden generarse con las pruebas. Algunas de estas son muy costosas pero sirven de gran ayuda.

3.3. RTI

En esta charla Aída Jiménez nos comentó cómo funciona RTI y de su herramienta propia que permite la conectividad entre dispositivos IoT. Nos habló de la metodología de desarrollo y del software que utilizan y nos sugirió cuáles utilizar. También nos mostró los acuerdos que tienen con distintas empresas.

3.4. MS2S Grammata Educación

En esta charla Manuel González nos habló de su empresa así como de Papyre, su marca predecesora de ebooks que quebró. Ahora MS2S se dedica a la creación de sistemas de educación por todo el mundo que provee material educativo y una plataforma a la cual pueden acceder tanto alumnos como profesores. Tiene además distintos acuerdos con grandes marcas y trabajan para Intel, IBM y Microsoft.

3.5. UGR Emprendedora

En esta charla Alejandro Ramírez nos presentó UGR Emprendedora, la subdivisión de la Universidad de Granada encargada de la realización de programas y la otorgación de ayudas a aquellos alumnos que tienen una idea y no saben cómo llevarla a cabo. Desde esta división ayudan a sacarle provecho y poder hacerla realidad, algo muy importante para nosotros como parte de la comunidad. Además Alejandro nos habló de su proyecto “El universitario”, que consiste en una pulsera que haciendo uso de IoT permite a los comercios ofrecer descuentos especiales a los universitarios.