

Lecciones aprendidas Proyecto I – Grupo 7

La ejecución del proyecto I fue relativamente exitosa para el grupo en el sentido en que se cumplieron con las expectativas de trabajo, manteniendo muy en cuenta las capacidades del equipo. Sin embargo, es importante resaltar las buenas prácticas y las prácticas por mejorar en el equipo

Lecciones aprendidas positivas (Qué hicimos bien)

Para este proyecto conseguimos hacer una distribución efectiva de las tareas, en comparación con otros cursos en los que hemos participado. Para ello fue clave la libertad de poder definir flujos de trabajo que se alinearan a nuestras habilidades. Por ejemplo, parte del equipo tenía más experiencia con Figma y pudo priorizar el desarrollo de los prototipos visuales, mientras que el resto se encargaba de la configuración de infraestructura en la nube

Empezar con la generación de un modelo de dominio, y acompañándolo idealmente con uno de contexto, fue la mejor forma de entender la dimensión del modelo de negocio y poder construir las agregaciones necesarias para simplificar el modelo funcional. Esto fue clave para construir las tareas de los diferentes sprints.

El proceso de desarrollo de arquitectura es iterativo y la experimentación permite evaluar cual es la mejor forma de iterar y generar cambios en la arquitectura inicial. Esto con el fin de cumplir los supuestos de arquitectura que generamos basándonos en el documento que plantea el proyecto.

El documento del proyecto es muy amplio y el alcance puede generar un desarrollo de cascada y no un proceso iterativo ágil. Como actividad académica, este proyecto permite que en el equipo haya debates sobre el alcance que se desea y las diferentes formas para alcanzar esta meta.

Aprendimos como un pequeño cambio en la arquitectura puede tener un efecto directo en todos los atributos de calidad del sistema. En nuestro caso, implementar la autenticación tuvo un impacto directo en la latencia y disponibilidad del sistema, obligando a replantear tácticas para la arquitectura

Postergar la definición de los frameworks y herramientas de trabajo hasta la construcción de los diagramas fue muy útil para poder tener libertad de diseño, y para poder hacer una elección de estos a partir de lo construido. De esta manera la metodología de trabajo se acomoda al equipo y no al contrario

Lecciones aprendidas negativas (Qué debemos mejorar)

En cuanto a los entregables, es crítico mostrar las evidencias y avances realizados a los demás stakeholders del proyecto.

Las especificaciones y el alcance de las Historias de Usuario pueden ser ambiguas si se hacen de forma individual. Es importante que el equipo este reunido o en comunicación constante para estar todos alineados a las definiciones y alcances.

El manejo de un tablero de tareas para el proyecto y un tablero de tareas para el desarrollo fue un proceso enredado para el equipo pues se utilizaron dos aplicaciones diferentes. Buscar una misma aplicación donde se puedan gestionar estas dos actividades es importante para que todos los integrantes tengan visión y claridad de las actividades que se están desarrollando y planeando.

Los prototipos del diseño visual deben tener en cuenta los atributos de calidad desde la construcción inicial y no ser implementados posteriormente. En nuestro caso, el diseño debió contemplar la accesibilidad, localización e internacionalización desde el primero momento para evitar la mayor cantidad de retrabajos posible

Aunque no es crítico, realizar una segunda revisión a las propuestas finales de arquitectura después de un tiempo puede ser clave para encontrar relaciones entre entidades del modelo que no se tenían identificadas. Por ejemplo, para el caso de la experimentación, fue necesario revalidar los atributos de las entidades de producto