



¿Qué me pongo? 🤔



Trabajo Práctico Anual Integrador

-2019-



Introducción

Qué me pongo es un trabajo práctico anual basado en un parcial de persistencia y presentación, el cual a su vez está inspirado en un proyecto final que un equipo de ayudantes de la cátedra presentó durante 2018.

Contexto

QuéMePongo es una empresa dedicada al armado de atuendos adecuados a las condiciones climáticas y preferencias de sus clientes. El servicio que provee se basa en tomar las prendas del guardarropas de un usuario y generar diferentes combinaciones posibles que cubran las necesidades de los mismos en términos de distintos factores climáticos tales como temperatura, viento, sol, lluvia, etc. Asimismo, se busca que estos atuendos se adecuen de la mejor forma a las sensibilidades particulares respecto de dichos factores de cada usuario y a sus gustos en el aspecto estético.

Objetivos de aprendizaje

Estos objetivos están basados en las competencias del curriculum del ingeniero, y han de ser los siguientes:

- Ser capaz de seleccionar, especificar y usar los enfoques, técnicas, herramientas y procesos de diseño adecuados al trabajo, sus metas, requerimientos y restricciones.
- Ser capaz de evaluar y optimizar el diseño.
- Ser capaz de documentar el proyecto y comunicarlo de manera efectiva.
- Ser capaz de seleccionar las tecnologías apropiadas.
- Ser capaz de identificar y conseguir o desarrollar los recursos necesarios para el proyecto.
- Ser capaz de tomar decisiones por alteraciones o fallas en el proyecto.
- Ser capaz de planificar las distintas etapas manejando en el tiempo los objetivos, metodologías y recursos involucrados para cumplir con lo planeado.
- Ser capaz de respetar los compromisos (tareas y plazos) contraídos con el grupo.
- Ser capaz de expresarse con claridad y de socializar las ideas dentro de un equipo de trabajo.
- Ser capaz de representar al equipo, delegar tareas y resolver conflictos y problemas de funcionamiento grupal.
- Ser capaz de usar eficazmente las herramientas tecnológicas apropiadas para la comunicación del diseño.

Habilidades a desarrollar por los alumnos durante el desarrollo del trabajo

- Trabajo en equipo.

- Manejo de herramientas informáticas.
- Predisposición a adaptarse a nuevas tecnologías.
- Responsabilidad y compromiso en el trabajo.
- Capacidad de análisis.
- Motivación.
- Toma de decisiones con su correcta justificación.

Resultados de aprendizaje

A nivel general, los siguientes ítems presentan los resultados de aprendizaje principales. Cada entrega adjuntará, además, sus resultados de aprendizaje específicos.

- Diseñar aspectos de la solución propuesta al problema presentado.
- Formular los Modelos correspondientes en cada etapa del trabajo.
- Implementar las soluciones propuestas de forma correcta.
- Interpretar la problemática del dominio presentado.
- Reconocer los requerimientos funcionales y no funcionales del dominio; así como también el impacto que generan estos últimos en la arquitectura.
- Diseñar artefactos de prueba que permitan validar los requerimientos definidos.
- Construir un Modelo de Datos acorde a la implementación.
- Diseñar y Construir Interfaces de Usuario en distintas tecnologías.
- Diseñar la comunicación con una interfaz externa al sistema.
- Validar el Diseño propuesto utilizando herramientas de Testing.
- Comprender y Especificar la Arquitectura del Producto.
- Describir una posible solución al problema a resolver (o más de una).
- Comunicar diseño mediante los diagramas correspondientes.
- Debatir en forma grupal decisiones de diseño.
- Colaborar en forma activa con el grupo en el desarrollo de una solución posible.

Evaluación y condiciones de aprobación

A continuación se describe la forma de evaluación y las condiciones de aprobación del presente trabajo, cumpliendo con el currículum de un ingeniero según las competencias.

- El equipo de trabajo deberá estar conformado por 4 o 5 Integrantes.
- Se evaluará, en cada entrega, al equipo y a cada integrante de forma individual.
- La aprobación será de forma grupal e individual.
- Se le informará al equipo y a cada integrante del mismo la calificación obtenida.
- La calificación puede ser:
 - ☐ Insuficiente
 - ☐ Suficiente
 - ☐ Muy Bueno



❑ Excelente

- El alumno/equipo podrá tener solamente 2(dos) entregas con calificación insuficiente, que podrán ser recuperadas en 2(dos) instancias. En caso de obtener una tercera entrega con calificación insuficiente, el alumno/equipo no aprobará el presente trabajo práctico; condición necesaria para la aprobación de la asignatura.
- Cada docente decidirá las fechas de las entregas.
- Los docentes decidirán y comunicarán al inicio del presente trabajo cómo serán las evaluaciones grupales e individuales.
- Habrá una entrega final que deberá cumplir con todas las entregas anteriores. Ésta será una presentación grupal donde se deberá explicar la solución e implementación propuesta del trabajo práctico. El equipo docente podrá brindar casos de prueba (documentados anteriormente para que los integrantes del equipo ya los conozcan) que serán necesarios a la hora de la exposición. Existirá, además, la elección de los mejores 2 trabajos prácticos del curso: se hará una votación en la cual cada persona perteneciente al equipo docente tendrá un voto, y por equipo se contará, también, con un voto. La presentación no debe durar más de 20 minutos por equipo, apoyándose en las herramientas que los alumnos consideren necesarias.