

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI, FACULTAD DE INGENIERÍA**

**PROYECTO ACTAS DE EVALUACIÓN TESIS DE POSGRADO**

**ESTUDIANTE: Santiago Serna Zapata**

**AUTOEVALUACION**

**Descripción de mi experiencia**

De manera general, la experiencia que tuve realizando este proyecto-parcial fue buena, pero pudo ser mejor. Programar siempre ha sido para mí algo interesante: materializar mis ideas en un “lenguaje” con el cual puedo instruir mi ordenador hacer lo que planeo es cuanto menos un ejercicio intelectual bastante divertido (aunque a veces no tanto). Aquellas ocasiones en que programar no es tan divertido, al menos las que creo desde mi perspectiva, son: cuando se tienen otras actividades por realizar que generan presión; cuando no se programa algo en lo que se tenga particular interés o cuando la frustración llega a un tope insostenible. La experiencia en este proyecto cabe dentro de las primeras dos.

Soy estudiante de noveno semestre, donde no solo debo responder por materias y sus deberes derivados, sino también por terminar mi trabajo de grado; participar en los procesos de selección previos a las prácticas estudiantiles que se avecinan, además de tener entre ojos las pruebas *Saber Pro*. Por tal motivo, aunque incluso encontré el tiempo para hacer el proyecto con mi compañero, la sensación de *hacer por aprender* se esfuma y se termina por *terminar cuanto antes*. Sencillamente odio eso. No me gusta que cualquier cosa que haga, por mínima que pareciere, no me deje algo. Aunque no debo negar que también de la presión se aprenden cosas, eso sí, más conductuales y temperamentales.

El proyecto me pareció interesante en la medida en que era más aterrizado a una necesidad real de software que los clásicos *holaMundos* que usualmente se practican en los primeros cursos de programación que se toman en la vida. Sin embargo, estaba expectante que el proyecto fuera algo un poco más interesante que las aplicaciones típicas de consola que hemos hecho desde inicio de carrera. No quiero que esto se tome como queja, sino más como sugerencia.

Por otro lado, lo que más me gustó es la etapa de diseño. Me parece que un ingeniero está más cerca de esta faceta del diseño de software que de la misma codificación. Por lo que me gusta poner a prueba mi capacidad de prever situaciones adversas de implementación o idear formas alternativas de hacer algo.

**Autoevaluación**

**Santiago Gamboa Ortega: 5.0**

**Santiago Serna Zapata: 5.0**

Ya sé que estas notas son un poco osadas. Pero no reflejan de ninguna manera la perfección del programa que resultó de nuestro trabajo, sino más bien el esfuerzo puesto, que obviamente derivó en un programa funcional (mas no libre de errores). Mi compañero aportó mucho con su paciencia, practicidad y competencia a la hora de programar. Por mi parte, aporté con mi competencia para programar y mi capacidad de ver errores en el código que podrían afectarlo nocivamente.