



Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Departamento: Ciencias de la computacion

Carrera : Ingeniria en Tecnologias de la Informacion

Taller académico N^a: 1

1. Información General

Asignatura: Metodologia de Desarrollo de Software

Apellidos y nombres de los estudiantes:

Santiago Mauricio Nogales Pañora

Ian Escobar

De la Cruz Alejandro.

NRC: 20967

Fecha de realización: 24/04/2025

2. Objetivo del Taller y Desarrollo

Objetivo del Taller:

Investigar un caso de real de uso de una metodología de desarrollo de software, mediante materiales de apoyo como seria videos o documentación.

Desarrollo:

Investigación se realizará de la aplicación conocida como Uber se analizará en la 6 capitulo donde se hablará sobre los detalles del desarrollo de la aplicación

Capitulo 1. (Inicio e Historia)



Año 2008 se ubican 2 jóvenes con una necesidad de llegar un punto exacto deciden tomar un taxi, al esperar y no ver que ningún taxi les ayuda con el servicio y viendo esta mala experiencia deciden crear una aplicación pueda reducir el tiempo de enlace cliente y conductor.

Año 2025 con 31.100 empleados un valor en CAP. BURSÁTIL 163 mil M, los fundares Travis Kalanick Universidad de California en Los Ángeles (UCLA), donde se ha especializado en ingeniería y **Garrett Camp** se graduó de la Universidad de Calgary con una licenciatura en ingeniería eléctrica. Posteriormente obtuvo una maestría en ingeniería de software.

Capitulo 2. (Que realizaron)

Mediante el desarrollo de metodología Scrum team se divide diferentes áreas a desarrollar como son geolocalización, pagos, interfase, interfaces del conductor, etc., los que podemos ver en las ilustraciones 1,1 y 1,2.

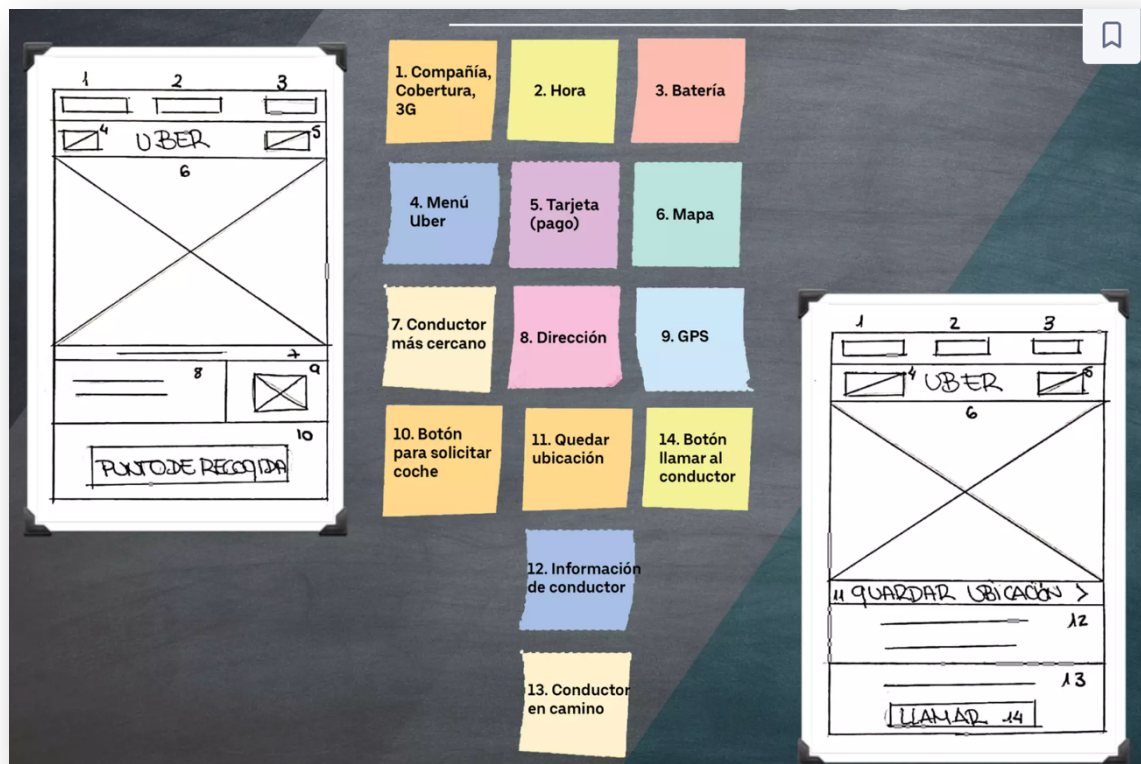


ILUSTRACIÓN 1.1 INTERFAZ DE DESARROLLO DE UBER VERSIONES BETA.

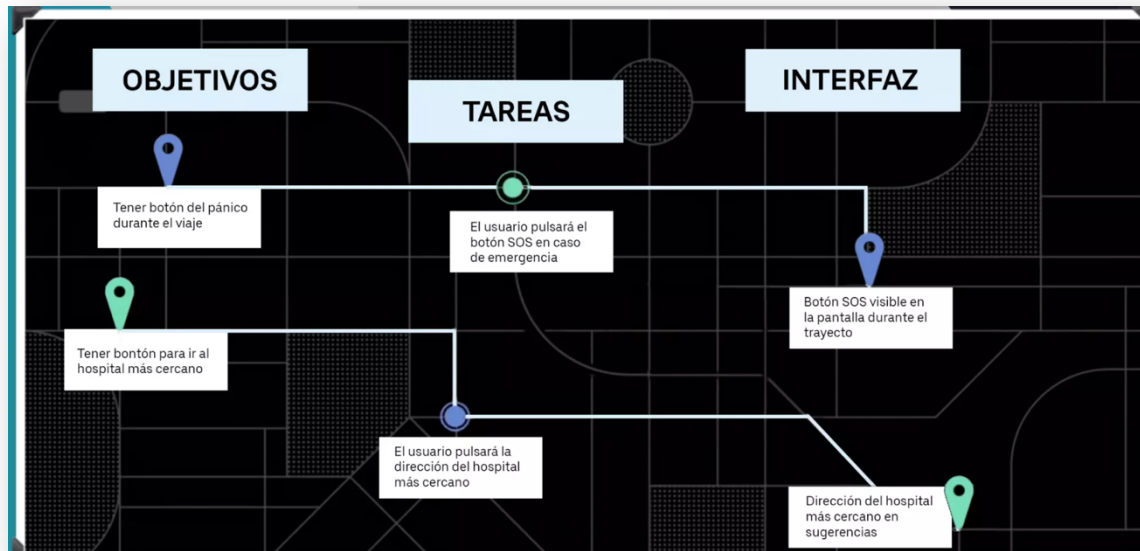


Ilustración 1.2 Diagrama de geolocalización.

Capítulo 3. (Como avanzaron)

Una vez segmentada la división de los equipos de desarrollo se dividen y crean jerarquías de desarrollo con supervisores con responsabilidades, como son Product Owner, Scrum Master y Developers.

Mediante este análisis y división de tareas para aumentar la producción y recortar tiempos y minimizar errores proponen Sprint de 2 semanas, donde aplican el concepto de Sprint, y aplicando lo que no se debe realizar en un Sprint ***“Durante el Sprint, tampoco debemos poner en compromiso la calidad del producto (por ejemplo, generando deuda técnica), sino adherirnos a la Definición de Hecho. Un Sprint puede cancelarse antes de que llegue a su fin, si así lo decide el Product Owner, si el Sprint Goal ha quedado obsoleto. La cancelación de un Sprint es poco frecuente, en todo caso.”*** (la cursiva me pertenece.) (Scrumio, 2024)

Capítulo 4. (Problemas que obtuvieron)

Al manejar un proyecto y minimizar gastos el tema de tiempo se procedió a trabajar con programadores de la india donde el tema de zonas horarias es muy diferente y otros programadores del mundo,

Para solucionar este problema se usó la metodología scrum of scrum para solventar la duda y que significa esto es ***“Una técnica a escala Scrum hasta grupos grandes (más de una docena de personas), que consisten en dividir los grupos en equipos ágiles de 5-10. Cada scrum***

diario dentro de un sub-equipo termina designando a un miembro como un “embajador” para participar en una reunión diaria con embajadores de otros equipos, llamada Scrum of Scrums.”(la cursiva es de mi pertenencia) (agilealliance, 2001), de una manera visual podemos ver en el gráfico 1.1 par ver como se dividiría el scrum of scrum.

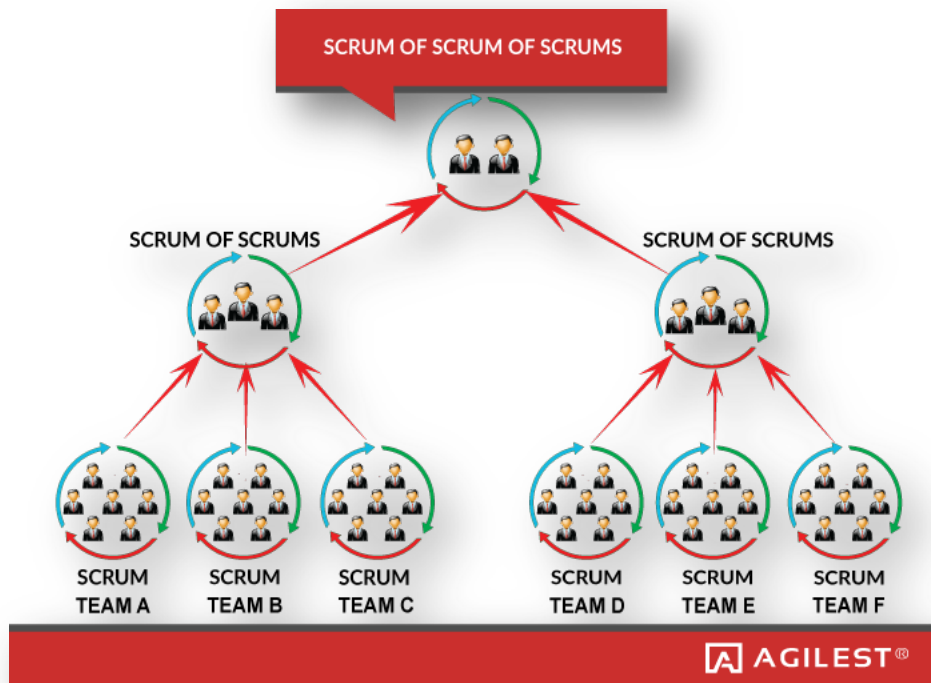


Ilustración 2 .1 lideres de scrums

Un proyecto de dimensiones grande produce un canarión y fatiga conocida de burnout.

Al mantener un avance constante y un equipo grande desarrolladoras los cambios proceden a ser más constante y al realizar estos cambios toca considerar la seguridad, en estos casos se mantienen un tema de normativas con el desarrollo todo adaptándoselos con el tiempo de sprint. (Rehkopf, n.d.)

Capitulo 5. (Cierre y objetivos cumplidos)

Al utilizar metodología scrums y el sprint se llegó a cumplir los objetivos del desarrollo como son:

- Entrega funcional y totalmente operativa
- Corrección de errores en tiempos.
- Realización de pruebas de usuarios



- Documentación técnica funcional.

Capítulo 6. (Comentarios y conclusiones)

- Al mantener una metodología en este caso usaron scrum donde se puede ver que tuvo un excelente resultado con un software de calidad.
- Usando estas metodologías nos hacen entender que la distancia no es un limitante para el desarrollo de app y con una excelente dirección va a tener resultados esperados.
- Aun que existieron muchos problemas los cuales por tema de seguridad y siguió no se publicaron por internet, pero las cosas importantes como el liderazgo y a ferrarse a una metodología como scrum nos dará resultados esperados.

3. Referencias

Bibliografía

agilealliance. (2001). <https://www.agilealliance.org/>. <https://www.agilealliance.org/:https://www.agilealliance.org/glossary/scrum-of-scrums/>

Rehkopf, D. M. (s.f.). <https://www.atlassian.com>. <https://www.atlassian.com:https://www.atlassian.com/es/agile/scrum/sprints#:~:text=gesti%C3%B3n%20de%20proyectos%3F-,Un%20sprint%20es%20un%20per%C3%ADodo%20breve%20de%20tiempo%20fijo%20en,con%20menos%20quebraderos%20de%20cabeza.>

Scrumio. (24 de 07 de 2024). [scrumio.com](https://www.scrumio.com). [scrumio.com: https://www.scrumio.com/scrum/](https://www.scrumio.com/scrum/)
