

UNIVERSIDAD MARIANO GÁLVEZ DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN



GUATEMALA, AGOSTO 2024.

Índice

Resumen.....	3
Lecciones aprendidas	3
Conclusión	3

RESUMEN

Las lecciones aprendidas reflejan los conocimientos adquiridos durante la planificación, desarrollo y pruebas del proyecto.

Estos puntos servirán como guía para mejorar futuros desarrollos y optimizar la comunicación del equipo.

LECCIONES APRENDIDAS

No.	Situación / Experiencia	Lección aprendida	Recomendación futura
1	Configuración inicial de herramientas (SonarQube, JMeter, ZAP) tomó más tiempo del previsto.	Planificar pruebas técnicas con anticipación y realizar instalaciones previas.	Crear una guía interna de instalación y configuración.
2	La comunicación entre QA y desarrollo fue esencial para corregir errores detectados en pruebas.	Reuniones cortas de revisión diaria permiten resolver incidencias más rápido.	Mantener comunicación directa entre roles en futuras iteraciones.
3	La integración de seguridad con OWASP ZAP reveló vulnerabilidades no previstas.	Realizar pruebas de seguridad desde etapas tempranas.	Incluir pruebas ZAP o SonarQube desde el Sprint 2.
4	La validación del Product Owner evitó retrabajos antes de producción.	Las revisiones con el cliente deben realizarse antes del despliegue.	Incorporar pruebas de aceptación al cierre de cada sprint.
5	La carga del sistema en entornos limitados de red afectó algunas pruebas.	Simular condiciones reales del entorno de uso antes del despliegue.	Probar rendimiento en equipos con especificaciones distintas.

CONCLUSIÓN

El proyecto “Sistema de Gestión para Gasolinera” demostró que una adecuada gestión de control de cambios y la documentación de lecciones aprendidas permiten mejorar la calidad final del software, reducir riesgos y fortalecer la coordinación entre los miembros del equipo Scrum.