



Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Departamento: Ciencias de la computacion

Carrera: Ingeniería en Tecnologías de la Informacion

Tarea Nª: 1

1. Información General

- **Asignatura: Metodologia de Desarrollo de Software**
- **Apellidos y nombres de los estudiantes:** Sandoval Espinosa José

María, Pinto Segovia Diego Xavier, Peñaherrera Rojas Jhaldry Santiago

- **NRC: 20967**
 - **Fecha de realización: 24/4/2025**
-

2. Objetivo del Taller y Desarrollo

Objetivo del Taller:

Investigar acerca de los métodos de desarrollo de Software y las empresas que lo utilizan



Desarrollo:

Spotify y su método mixto entre SCRUM y Agile

La metodología Agile es un conjunto de técnicas las cuales, aplicadas en cortos tiempos de trabajo, y en un ciclo de trabajo definido se realiza la entrega de un proyecto de manera eficiente. Ya que con esta técnica cada etapa transcurrida entrega un producto, dejando de lado la necesidad de esperar hasta el término del proyecto para presentar avances paulatinos y recibiendo una retroalimentación del mismo (Zendesk, 2023). El método SCRUM es parte de la metodología ágil, la primera aparición del mismo ocurrió en el artículo de Harvard Business Review en 1986 llamado “El nuevo juego de desarrollo de nuevos productos (The New Product Development Game)”, escrito por Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka (Martins, 2025). El método Scrum consiste, como se mencionó en la metodología ágil, en ciclos de trabajos corto o denominados “sprints” que pueden durar de semanas hasta meses, donde se presentan avances del proyecto en etapas continuas siendo cada una de las mismas mejor que la anterior hasta llegar al proyecto final (Zendesk, 2023).

Spotify es un servicio de streaming de música, podcast e incluso videos. El equipo de Spotify guio su proceso de desarrollo de su aplicación en base a la metodología ágil, mas específicamente con SCRUM, pero al avanzar con su proyecto, se fueron dando cuenta de que este método, no les funcionaba en su totalidad, por lo que poco a poco fueron creando su propio método, el cual se basaba en la creación de reglas las cuales mientras avanzaban en su ciclo de proyecto se rompían y actualizaban con las necesidades actuales. Además de que para el equipo de Spotify no les gustaban los roles



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA



definidos en el framework de SCRUM y para ello han renombrado su SCRUM Master como Agile Coach, y los SCRUM Teams como Squads.

Una explicación del método usado por Spotify es dividir su grupo en roles y agrupaciones comenzando por Squads.

Squads.- Consiste en un pequeño equipo multifuncional y autoorganizado de hasta 8 personas. Es un equipo con responsabilidad de principio a fin y trabajan juntos hacia una meta a largo plazo (Anónimo, 2019).

Cada una de las squads tiene su autonomía lo que les permite decidir como hacer sus avances, más aun así es necesario tener una alineación para la realización del producto por lo que debe existir un líder el cual mantendría la alineación del equipo.

Tribus.- Las tribus son agrupaciones de squads lo que pretende mantenerlos bajo un objetivo a todo el equipo. Es decir, las tribus mantienen a las squads bajo una vista de negocio. Las tribus se ubican bajo un mismo espacio físico y el número de squads por tribu no debe exceder las 100 (Anónimo, 2019).

Al inicio de la fabricación de este método las tribus poseían un solo líder, pero con el tiempo esto fue cambiando y ahora los lideres son un grupo de personas que permiten que el proyecto salga adelante con ayuda de los squads.

Chapters.- Estos son otro tipos de grupos esta vez divididos por afinidad o lo que se denomina cross-squad, que se centra en áreas de competencia. Estos



‘chapters’ están liderados por un ‘chapter leader’ el cual tiene como propósito apoyar y enfocar el trabajo de sus compañeros.

Guild.- Esta organización es parecida a un grupo de interés, donde se juntan todas las personas de la compañía que quieren compartir conocimiento en un área determinada. Las personas pertenecientes a un guild pueden pertenecer a distintos gremios, y por lo tanto, estas mismas pueden decidir cuan de activos o inactivos es en relación a cada uno de los gremios.

3. Referencias (Norma APA 7.0)

- Ciocca, Sophia. (2021). *Achieving Team Purpose and Pride with Scrum*. <https://engineering.atspotify.com/2021/05/achieving-team-purpose-and-pride-with-scrum/>
- Anonimo. (2019). *Introducción al modelo ‘agile’ de Spotify*. <https://www.deloitte.com/es/es/services/consulting/blogs/todo-tecnologia/introduccion-modelo-agile-spotify.html>
- Martins, Julia. (2025). *Scrum: conceptos clave y cómo se aplica en la gestión de proyectos*. <https://asana.com/es/resources/what-is-scrum>
- Zendesk. (2023). ¿Qué es la metodología ágil y cuáles son las más utilizadas?