



UNIVERSIDAD DE LA SERENA
ESCUELA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN



PRACTICA II: INFORME DEL ALUMNO

Con el fin de evaluar el trabajo realizado durante su práctica y recabar información sobre su preparación académica e inserción laboral, Ud. debe completar el siguiente informe. La entrega oportuna de este documento con la información solicitada es requisito para que apruebe su práctica.

Datos del Alumno

Irarrázabal	Callejas	Norton John
Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres
18.919.953-8	+56946683785	
RUT	Teléfonos	
norton.dante.i@gmail.com		
Correo Electrónico		

Datos del Empleador

77.189.678-2	ONCREATE SpA	
RUT Empresa	Nombre o Razón Social	
Servicios informáticos; Otras actividades de servicios; Servicios de ingeniería y actividades conexas de consultoría técnica.		
Productos y/o Actividades Principales		
Av. Juan Cisternas #4191		
Dirección Empresa		
	+569 68436765	
Teléfonos/Fax		
Departamento de desarrollo y programación.		
Unidad Organizacional donde Realizó la Práctica		
Manuel Sirera Tirado		
Nombre Supervisor		
Director ejecutivo/ Director creativo/ Encargado de RRHH		Diseñador UX/UI
Cargo Supervisor		Profesión Supervisor
	+569 68436765	
Teléfonos Supervisor		
manuelsirerat@gmail.com		
Correo Electrónico Supervisor		

Datos de la Práctica II

12 de julio 2021	12 de agosto 2021	Horario de jornada completa durante días hábiles.
Fecha de Inicio	Fecha de Término	Horario
Desarrollador / Depurador		
Cargo o Rol Desempeñado.		
Modalidad remota Los Girasoles #4570, La Serena		
Dirección del Lugar donde Realizó la Práctica		

Anexe la información solicitada y responda las siguientes preguntas en hojas adicionales (máximo 5). Estas respuestas son obligatorias y se consideran parte integral del presente informe. Incluya su nombre y firma en cada hoja adicional.

4
Cantidad de Hojas Adicionales

1. Describa la unidad organizacional donde realizó su práctica ¿Cuál es su principal función, producto y/o actividad? ¿Cómo se inserta en la empresa? ¿Cuántas personas la componen? ¿Cuáles son sus perfiles profesionales?
2. Describa su proceso de inserción laboral y el ambiente de trabajo ¿Le explicaron claramente sus tareas? ¿Cómo calificaría las condiciones de trabajo (lugar, equipamiento, horarios, etc.)? ¿Cómo fue su relación con su supervisor directo? ¿Se presentó algún conflicto? ¿Fue resuelto? ¿Quién o quienes lo resolvieron? ¿Cómo fue resuelto? ¿Cómo fue la relación con los demás empleados? ¿Participó en actividades sociales o recreativas de la empresa?
3. Describa en orden cronológico y de importancia las actividades que desarrolló durante su práctica ¿Correspondían estas tareas a lo acordado antes de iniciar la práctica? ¿Se sintió capacitado/a para realizarlas? Explique por qué ¿Cuáles fueron sus principales dificultades? ¿Cuáles fueron sus principales aportes?
4. Incluya en no más de una página la información adicional que le parezca relevante (Opcional).

Uso Escuela de Ing.
en Computación

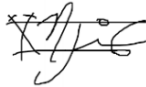
Fecha de Presentación
Fecha de Aprobación



FIRMA ESTUDIANTE

Nombre: Norton John Irarrázabal Callejas

Firma:



Pregunta 1.

R. La unidad organizacional es el Departamento de desarrollo y programación, su función es generar productos software, mediante actividades como la producción del Back-end, Front-end y QA. Para que los productos de la empresa se encuentren al nivel de lo que exige el mercado.

R. Es el área central de ONCREATE, se inserta mediante la consolidación de sus productos.

R. La componen 3 personas.

R. Sus perfiles profesionales son: Ingeniero en electrónica, técnico en informática, Diseñador UX / UI.

Pregunta 2.

R. Si explicaron claramente las tareas que debía desempeñar.

R. Bueno en todos los aspectos mencionados en el enunciado.

R. La relación con el supervisor directo fue buena.

R. No se presentó ningún conflicto.

R. La relación con los demás trabajadores fue buena.

R. Si participe en actividades recreativas.

Pregunta 3.

R. Las tareas en orden cronológico son las siguientes:

a. **Interés de la empresa** (importancia alta): A diferencia de la practica I, que había un código sobre el cual trabajar, en esta practica II la empresa lo que buscaba era migrar a una herramienta multiplataforma, es decir que a partir de un solo código el software funcione correctamente tanto en sistema operativo Android como en iOS, con motivo de adquirir ventajas como la reducción de costos, reducción de tiempo de desarrollo y mejorar la portabilidad del software.

b. **Selección de herramienta** (importancia alta): La herramienta que se decidió para este propósito fue "React Native" que es un Framework de aplicaciones móviles, basado en "Components" para propósito de Front-end, y lenguaje de programación TypeScript (también admite .js, pero en este caso concreto se trabajó con .tsx) para codificación del Back-end.

c. **Generación de documentación** (importancia alta): Debido a lo anteriormente mencionado no se trabajó sobre un código ya establecido (como en la práctica I) sino crear desde 0 la misma aplicación, pero en la herramienta y lenguaje mencionado anteriormente. Por lo que el primer

paso fue documentar el ERS y Diagramar el diseño de la aplicación, el cual tiene algunas diferencias leves con su anterior diseño.

d. **Inducción** (importancia alta): Debido a que esta es una herramienta nueva para el equipo, primero se llevó a cabo una etapa de estudio sobre la herramienta, en la cual se trataron los siguientes tópicos:

Primera sección React native:

- Introducción a React Native.
- Componentes principales y nativos:
 - Text.
 - Alert.
 - Flatlist.
 - ScrollView.
 - Touchable.
 - TouchableWithoutFeedback.
 - View.
 - Header.
- Fundamentos de React.
 - Control de Inputs.
 - States.
 - Handlers.
- Navegación en React native.
 - Stack.
 - Tab.
 - Drawer.
- Uso de StyleSheet.
- Implementación de View pager.
- Manejo de imágenes.
- Uso de icon.
- Bifurcación de código según sistema operativo, Java o Swift según se requiera.
- Paso de parámetros entre Components.

Segunda sección TypeScript:

- Datos primitivos.
- Uso de let, var.
- Objects.
- Types.
- Interface.
- Function.
- Class y constructor.
- Ciclos, sentencias, Arrays.
- En general tópicos comunes en el estudio de cualquier lenguaje de programación.

e. **Incorporación del proyecto a un controlador de versiones** (Importancia Alta).

f. **Implementación** (Importancia Alta): Posteriormente a la inducción se procedió a implementar el software.

- Creación del proyecto en React native mediante consola.
- Configuración emulador.
- Definición de estructura del proyecto.
- Instalación de dependencias mediante consola (Yarn) y configuraciones varias de los archivos del proyecto (babel, declaration, proguard):
 - React Navigation Tab.
 - React Navigation Drawer.
 - React native maps.
 - React native vector icons.
 - React native svg.
 - React native transformer.
 - React native blur.
 - Reanimated 2.
- Definición plantillas de estilos.
- Definición de componentes:
 - Card.
 - Flatlist.
 - Image.
 - Indicator.
 - ScrollView.
 - Slider.
 - Switch
 - Text.
 - TextInput.
 - Touchable.
 - TouchableWithoutFeedback.
 - View.
 - Icons.
 - Modal.
- Pantalla login.
- Pantalla register.
- Pantalla introducción.
- Pantalla map.
- Pantalla notificaciones.
- Pantalla configuración.
- Pantalla tus mascotas.
- Pantalla editar datos de usuario.
- Pantalla editar mascotas.
- Navegación: Stack
- Navegación: Custom drawer.

- Reutilización de componentes.
- Optimización de código.

g. **Pruebas de QA** (importancia baja): se realizaron mediante depuración, ya que resulta fundamental para la empresa que sus productos no tengan fallas o bug's.

h. **Solución de bug's de la aplicación** (importancia media): mediante depuración y trazas.

R. Si las tareas anteriormente mencionadas correspondían a las actividades acordadas antes de iniciar la práctica.

R. Si me sentí capacitado para aprender y realizarlas, ya que manejaba el aspecto teórico del desarrollo de software además de tener habilidades para la programación adquiridas durante el periodo universitario y otras actividades laborales relacionadas.

R. Las principales dificultades fueron:

- a. Desconocimiento de la herramienta multiplataforma, sin embargo, el aprendizaje fue bastante rápido.
- b. Problemas de compatibilidad con las dependencias debido a que estas tienen múltiples versiones en constante cambio al igual que React native.

R. Mi principal aportación fue contribuir directamente a la implementación del producto software.

Nombre: Norton John Irarrázabal Callejas

Firma:

