



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS**

---

**PERÍODO ACADÉMICO:** 2024 – B

**ASIGNATURA:** DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

**PROFESOR:** Ing. Byron Loarte

**DESCRIPCIÓN:** PRUEBA COMPLEMENTARIA #1 DEL PRIMER BIMESTRE

**NOMBRE:**

**FECHA:**

---

**PARTE PRÁCTICA**

## Aprendiendo del Mundo Real



En los grupos establecidos, realizar los siguientes objetivos:

- Organización y trabajo en equipo (Toma de requisitos).
- Desarrollar las funcionalidades por parte del Product Owner.
- Desplegar la aplicación en un modelo de servicio en la nube.
- Realizar pruebas de rendimiento del sistema.
- Probar la funcionalidad del sistema (Defensa).

**3.0**

## 1. Organización y trabajo en equipo (Toma de requisitos).

Trabajar de forma grupal estableciendo roles en base la metodología SCRUM, para que cada integrante tenga una tarea a realizar dentro del equipo de trabajo.



## 2. Desarrollar las funcionalidades por parte del Product Owner.



El Scrum Master en conjunto con el Product Owner deben establecer los requisitos necesarios para la etapa de codificación, pruebas y despliegue de la aplicación.

Para lo cual, el **Sprint 0** debe realizar lo siguiente:

- Configuración del ambiente de desarrollo.
- Delimitación de requisitos.
- Estructura del proyecto.
- Definición de roles.

Posterior a ello, el **Sprint 1** debe realizar lo siguiente:

- Consumir una API RESTful privada de la siguiente [URL](#) para que el usuario pueda registrarse e iniciar sesión.



- Una vez que el usuario inicie sesión debe consumir una API RESTful pública de la siguiente [URL](#) o de la siguiente [URL](#)

## 3. Desplegar la aplicación en un modelo de servicio en la nube

Una vez finalizado la etapa de codificación se procede a trabajar en el **Sprint 2**

- Realizar el despliegue de la aplicación ya sea en un IaaS – PaaS – SaaS.



## 4. Realizar pruebas de carga y/o rendimiento de la aplicación.



Una vez terminado la etapa de despliegue se procede a trabajar en el **Sprint 3**

- Realizar pruebas de rendimiento utilizando las siguientes herramientas pagespeed o lighthouse.

## 5. Probar la funcionalidad del sistema (Defensa)

Finalmente, se procede a verificar la funcionalidad para su posterior aceptación del Product Owner y el registro del trabajo por medio de la siguiente [URL](#).

- Realizar la defensa del proyecto por parte del Product Owner.
- Entregar la documentación de los Sprints anteriores tomando como referencia el documento plantilla del padlet.



***Felicitaciones querid@s estudiantes han logrado trabajar en equipo y aplicar a un ejemplo del mundo real.***

- Para la entrega del documento, se debe nombrar el documento de la siguiente manera: **AW\_GRUPO#\_PRUEBA\_1**.
- El documento debe ser subido al aula virtual en formato PDF, utilizando el formato mencionado en el punto 5.