



FACULTAD DE
INGENIERÍA
DE SISTEMAS

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

Ingeniería de Software II

Nombre: Luis Enrique Pérez Señalín.

Fecha: Miércoles 16 de Julio de 2025.

Taller: Crear y analizar un dominio de los 7 de PMI ACP

Describir el dominio que consideren más relevante y crear un caso de estudio donde se apliquen todas las tareas del dominio.

Respuesta:

El dominio más importante para mí es el Dominio IV.

Descripción: Se enfoca en la capacidad del equipo por afrontar los conflictos durante el desarrollo, creando un espacio de confianza, aprendizaje, colaboración y resolución de los posibles conflictos que ayudan a que el equipo se autoorganice, mejorar le relaciones interna de los miembros de equipo y que fomente una cultura de alto rendimiento.

Las reglas tratan de la autoorganización con ayuda de la creación de procesos internos, reglas básicas para favorecer la comunicación del equipo, ayudar a que los miembros desarrollen las habilidades y técnicas necesarias para llevar a cabo los objetivos del proyecto en conjunto, alentar a que los miembros sean capaces de cumplir las actividades de varios especiales con el fin de reducir el tamaño del equipo creando un equipo multidisciplinario.

Caso de estudio: Desarrollo de una app móvil para gestión de citas médicas.

Un startup de tecnología en salud decide desarrollar una aplicación móvil para que clínicas pequeñas puedan gestionar citas, historiales médicos y recordatorios a pacientes. El equipo ágil está formado por desarrolladores, UX designers, un Product Owner y un Scrum Master.

A continuación, se describe cómo aplican todas las tareas del Dominio 4:

Subdominio 1: Formación de Equipo

Tarea 1: En la reunión de inicio, todo el equipo define reglas básicas como: comunicación asíncrona por Slack, Daily Scrum de 15 min, código limpio obligatorio y revisión por pares. Esto promueve cohesión y responsabilidad compartida.



Tarea 2: El Scrum Master coordina una evaluación de habilidades. Se identifica que hace falta experiencia en seguridad de datos, por lo que se contrata un consultor externo temporal y se asigna tiempo de capacitación al equipo.

Subdominio 2: Autonomía del Equipo

Tarea 3: Se promueve que cada desarrollador aprenda más allá de su rol principal. Por ejemplo, una desarrolladora backend empieza a apoyar en pruebas automatizadas. Esto reduce la dependencia y mejora la agilidad del equipo.

Tarea 4: El equipo decide reorganizar sus tareas sin intervención del Scrum Master, fomentando liderazgo emergente. Una UX designer asume liderazgo para mejorar la experiencia del usuario tras recibir feedback negativo.

Tarea 5: Se realiza una encuesta anónima cada dos semanas para medir motivación. Cuando detectan baja moral por sobrecarga, se ajusta la planificación y se celebra una sesión de reconocimiento informal.

Subdominio 3: Colaboración y Compromiso del Equipo

Tarea 6: Como el equipo es remoto, se establecen herramientas como Miro y Zoom para ideación y coordinación. Se usan integraciones con Jira y Slack para minimizar malentendidos y tareas duplicadas.

Tarea 7: El equipo reserva bloques de tiempo sin reuniones (Focus Time) y se limita el uso de canales informales para evitar distracciones.

Tarea 8: Cada Sprint inicia con una recapitulación de la visión del producto. El PO conecta las tareas técnicas con el impacto en la experiencia de pacientes y médicos.

Tarea 9: Usan burndown charts y velocity en Jira para medir rendimiento. Con los datos de iteraciones previas, ajustan la planificación de Sprints futuros con mayor precisión.

Conclusión:

El dominio de Desempeño del Equipo es clave para lograr resultados sostenibles en proyectos ágiles. En este caso, el equipo logró mantener una velocidad constante, reducir errores y mejorar la calidad del producto, gracias a un entorno colaborativo, autónomo y motivado.