**Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE**

**Departamento: Ciencias de la computación**

**Carrera: Ingeniería en Tecnologías de la Información**

**Taller académico Nª: 1**

**1. Información General**

* **Asignatura:** Metodología de Desarrollo de Software
* **Apellidos y nombres de los estudiantes:**

Tapia Mathias

Estrella Robinson

Toapanta Fenix

* **NRC:** 20967
* **Fecha de realización:** 28-04-2025

**2. Objetivo del Taller y Desarrollo**

**Objetivo del Taller:**  
Investigar un caso real de uso de una metodología de desarrollo de software. Puede ser un artículo, video o experiencia personal. Presentar un breve resumen en la próxima clase.

**Desarrollo:**

### Investigar un caso real de uso de una metodología de desarrollo de software. Puede ser un artículo, video o experiencia personal.

### 1.1 Resumen

Las metodologías de desarrollo de software son marcos de trabajo y filosofías que guían el proceso de construcción de software, un tipo de metodología es las metodologías ágiles, Google es una empresa que uso esta metodología ágil, específicamente la Scrum, aunque Google no usa esta metodología en todos sus proyectos, ha usado esta metodología para el desarrollo de AdWords(Google Ads) donde implementó Scrum escalado para coordinar equipos distribuidos en múltiples ubicaciones.

Google se organizó de la siguiente manera:

**1.2 Meta Scrum: Coordinación entre equipos**

### Objetivo: Sincronizar equipos que trabajan en proyectos relacionados. Dinámica:

### Reunión semanal con todos los interesados (Product Owners, Marketing, QA, UI, Ventas, etc.).

### Permite alinear la visión del producto y recibir retroalimentación constante.

### Evita reuniones separadas y mejora la comunicación transversal.

### 1.3 Roadmap: Planificación realista

Las fechas de lanzamiento no las imponen los ejecutivos, sino el equipo de desarrollo. Se basan en:

* Complejidad técnica.
* Capacidad del equipo.
* Calidad del código (no solo velocidad).

1**.4 Definition of Done (DoD): Calidad sobre velocidad.**

### No se fuerza un lanzamiento en una fecha arbitraria.

### La liberación depende del progreso real y la calidad demostrada.

### Ejemplo: En AdWords, esto evitó lanzamientos apresurados y bugs críticos

### 1.5 Factores clave del éxito

a) Liderazgo (no micromanagement)

* Jeff Sutherland destaca que Google evitó imponer cambios.
* Se usó un enfoque de guía, no control estricto.
* Equipos técnicos decidían prioridades, mientras el liderazgo facilitaba recursos.

b) Scrum Master como facilitador

* Rol crucial para mantener la agilidad.
* No solo coordina reuniones, sino que remueve obstáculos y promueve la mejora continua.
* En Google, los Scrum Masters evolucionaron hacia Agile Coaches, impulsando la transformación cultural.

**3. Referencias (Norma APA 7.0)**

Descubre miles de artículos colaborativos sobre más de 2.500 aptitudes. (s. f.). https://es.linkedin.com/pulse/3-gigantes-que-han-tenido-%C3%A9xito-con-scrum-google-23-matos-a%20rias

Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). Ingeniería de software: Un enfoque práctico (9.ª ed.). McGraw-Hill.