

Xalapa, Ver a 25 de febrero de 2020

Dr. Luis Gerardo Montané Jiménez
Coordinador de la Maestría en Sistemas
Interactivos Centrados en el Usuario

P r e s e n t e

Por medio de la presente informo que **C. Epsom Enrique Segura Jaramillo** con matrícula **S18016334** inscrito al **tercer semestre** en el programa educativo de posgrado **Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario** ha finalizado sus residencias en estas instalaciones, cubriendo un total de 300 hrs. en el periodo comprendido entre **01 de diciembre del 2019 y 25 de febrero del 2020** colaborando a mi cargo y cumpliendo en las siguientes actividades de desarrollo e investigación:

- Identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de las practicas utilizadas por los desarrolladores de la empresa
- Conocer las herramientas, tecnicas, metodologias y tecnologias utilizadas por los desarrolladores de la empresa
- Seleccionar una metodología ágil que cubra las necesidades de los desarrolladores y el tipo de desarrollos que hacen
- Seleccionar herramientas para medir usabilidad y experiencia de usuario para evaluar cada iteración de desarrollo de software
- Redactar un documento de referencia para generar software de calidad y centrado en el usuario

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente



David Alejandro Juarez Miguel
Representante legal
Abastecedora de bienes y servicios SAMA S.A. de C.V

Xalapa, Ver a 27 de noviembre de 2019

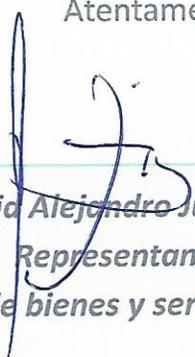
Dr. Luis Gerardo Montané Jiménez
Coordinador de la Maestría en Sistemas
Interactivos Centrados en el Usuario

P r e s e n t e

Por este medio me permito solicitar su valiosa intervención para que el **C. Epsom Enrique Segura Jaramillo** con matricula **S18016334** inscrito al **tercer semestre** en el programa educativo de posgrado **Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario**, pueda realizar sus residencias en las instalaciones de **Abastecedora de bienes y servicios SAMA S.A. de C.V.** colaborando a mi cargo en el proyecto que lleva por nombre **Guia de buenas prácticas para desarrollo de software centrado en el usuario**, con el objetivo de **generar una guía de apoyo para el desarrollo de software centrado en el usuario mediante una metodología ágil e introducir evaluaciones de usabilidad y experiencia de usuario para cada producto desarrollado por la empresa**, mismo que se describe con detalle en el documento (proyecto de residencia académica o industrial) anexo a esta solicitud.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente



David Alejandro Juarez Miguel
Representante legal

Abastecedora de bienes y servicios SAMA S.A. de C.V.

Xalapa, Ver. a 28 de noviembre de 2019

David Alejandro Juarez Miguel
Representante legal
Abastecedora de bienes y servicios SAMA S.A. de C.V.

Presente

Por este medio se le informa que el **C. Epsom Enrique Segura Jaramillo** con matrícula **S18016334** inscrito al **tercer semestre** en el programa educativo de posgrado **Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario** ha sido asignado para realizar su estancia académica/industrial en su institución, en el proyecto que lleva por nombre **Guia de buenas prácticas para desarrollo de software centrado en el usuario** durante el periodo comprendido del **02 de diciembre del 2019 al 31 de enero del 2020**.

Así mismo le informo que durante la estancia académica/ industrial, el estudiante deberá reportar mensualmente el avance de sus actividades atendiendo un total de 300 hrs. y hacer entrega de un reporte final de actividades, que incluya los productos comprometidos en el proyecto.

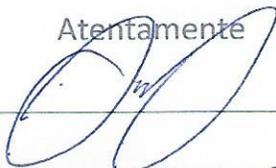
Al termino de la estancia, usted como respónsable del proyecto, deberá expedir la carta de liberación.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.



**FACULTAD DE ESTADÍSTICA
E INFORMÁTICA
XALAPA, VER.**

Atentamente



Dr. Luis Gerardo Montané Jiménez
Coordinador de la Maestría en Sistemas
Interactivos Centrados en el Usuario



Proyecto de Residencia Académica o Industrial

Datos generales del interesado

Matrícula:	S18016334
Nombre completo:	Epsom Enrique Segura Jarantillo
Maestría:	Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario

Datos Generales del responsable del proyecto

Nombre completo:	David Alejandro Juarez Miguel
Email:	sama.abastecedora@gmail.com
Institución	Abastecedora de bienes y servicios SAMA S.A. de C.V.
Departamento:	Tecnologías de la Información y Comunicación
Teléfono:	(228)140 1952
Dirección:	Basurto 36, Colonia Centro C.P. 91000
Ciudad:	Xalapa, Ver.
Pais:	México

Datos generales del proyecto

Nombre del Proyecto:	Guía de buenas prácticas para desarrollo de software centrado en el usuario
Tipo de Proyecto:	Académica Industrial
Descripción del proyecto:	El manejo de una guía de buenas prácticas para desarrollar software asegura la calidad de cada producto realizado por el equipo de programadores. Haciendo uso de una metodología ágil, en combinación con evaluaciones de usabilidad y experiencia de usuario, por cada iteración en el desarrollo, se asegura que el producto final mantiene una tendencia centrada en el usuario.
Objetivo del proyecto:	Generar una guía de apoyo para el desarrollo de software centrado en el usuario mediante una metodología ágil e introducir evaluaciones de usabilidad y experiencia de usuario para cada producto desarrollado por la empresa.
Áreas de Conocimiento requerida:	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de software Usabilidad Experiencia de usuario Metodologías ágiles Ingeniería de software



Actividades a realizar:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de las practicas utilizadas por los desarrolladores de la empresa 2. Conocer las herramientas, tecnicas, metodologias y tecnologias utilizadas por los desarrolladores de la empresa 3. Seleccionar una metodología ágil que cubra las necesidades de los desarrolladores y el tipo de desarrollos que hacen 4. Seleccionar herramientas para medir usabilidad y experiencia de usuario para evaluar cada iteración de desarrollo de software 5. Redactar un documento de referencia para generar software de calidad y centrado en el usuario 6. Introducir al equipo de desarrolladores al uso de herramientas para medir la usabilidad y experiencia de usuario con el objetivo de generar software centrado en el usuario.
Productos a entregar:	<ul style="list-style-type: none"> • Guia de apoyo para desarrollo de software centrado en el usuario
Duración del proyecto:	Del 02/12/2019 al 31/01/2020
Horario de trabajo:	Lunes a Viernes 9:00 - 18:00 Sabado 10:00 – 14:00 * Permiso para salir a clases
Número de personas requeridas para la realización del proyecto:	1
Fecha de llenado:	25 de noviembre de 2019
Fecha de inicio del proyecto:	02/12/2019

Nombre y firma del responsable del proyecto	Nombre y firma del alumno
 David Alejandro Juárez Miguel	 Efraim Enrique Segura Jaramila

Reporte Mensual

Reporte del 02 de diciembre del 2019 al 06 de enero de 2020

Nombre: Epsom Enrique Segura Jaramillo		Matricula: S18016334
Proyecto: Guia de buenas prácticas para desarrollo de software centrado en el usuario		
Responsable del proyecto: David Alejandro Juárez Miguel		
Actividades Realizadas Durante el Mes		
Actividad	% Avance	Observaciones
1. Identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de las practicas utilizadas por los desarrolladores de la empresa	100%	Se lleva a cabo esta actividad mediante la observación del equipo de trabajo, una breve entrevista a cada integrante y se documenta en un dictamen que se entregará al responsable del proyecto.
2. Conocer las herramientas, tecnicas, metodologias y tecnologias utilizadas por los desarrolladores de la empresa	100%	Se documenta todo lo relacionado con la obtención de la información de esta actividad y se documenta en un dictamen que se entregará al responsable del proyecto.
3. Seleccionar una metodología ágil que cubra las necesidades de los desarrolladores y el tipo de desarrollos que hacen	100%	Se selecciona la metodología ágil que cubre las necesidades después de presentar las diferentes metodologías ágiles existentes para el desarrollo de software al equipo de desarrollo. Posteriormente se profundizará la forma de trabajar. Se documenta en un dictamen que se entregará al responsable del proyecto.
4. Seleccionar herramientas para medir usabilidad y experiencia de usuario para evaluar cada iteración de desarrollo de software	100%	Se presentan las herramientas para medir la usabilidad en software web y otro tipo de software y se lleva a cabo una introducción a la realización de la tarea de evaluar la usabilidad y la UX a los miembros del equipo de desarrollo.
5. Redactar un documento de referencia para generar software de calidad y centrado en el usuario	0%	Al terminar la introducción al uso de la metodología ágil seleccionada y las herramientas para evaluar la usabilidad y UX se iniciará la redacción del documento que guiará a los



		desarrolladores a crear software de calidad y centrado en el usuario.
6. Introducir al equipo de desarrolladores al uso de herramientas para medir la usabilidad y experiencia de usuario con el objetivo de generar software centrado en el usuario.	20%	Se da a conocer la forma de utilizar las herramientas para medir la usabilidad y la UX, posteriormente se harán ejercicios para medir la usabilidad en software desarrollado dentro de la empresa para tener una experiencia práctica en el uso de estas herramientas.
Compromisos Para El Siguiente Mes		
Actividad	% Avance	Observaciones
1. Identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de las practicas utilizadas por los desarrolladores de la empresa	-	Terminado.
2. Conocer las herramientas, tecnicas, metodologias y tecnologias utilizadas por los desarrolladores de la empresa	-	Terminado.
3. Seleccionar una metodología ágil que cubra las necesidades de los desarrolladores y el tipo de desarrollos que hacen	-	Terminado.
4. Seleccionar herramientas para medir usabilidad y experiencia de usuario para evaluar cada iteración de desarrollo de software	-	Terminado.
5. Redactar un documento de referencia para generar software de calidad y centrado en el usuario	100%	Redactar el documento para entregar al responsable del proyecto e introducir al equipo de desarrollo a crear software bajo un esquema de software centrado en el usuario con el apoyo de la guía creada en este proyecto.
6. Introducir al equipo de desarrolladores al uso de herramientas para medir la usabilidad y experiencia de usuario con el objetivo de generar software centrado en el usuario.	100%	Llevar a cabo ejercicios prácticos para evaluar software creado por el equipo de desarrollo mediante las herramientas adecuadas e interpretar los resultados para mejorar la calidad de sus desarrollos en cada iteración.

Firma del Responsable del Proyecto

Firma del Alumno



Reporte Mensual

Reporte del 07 de enero del 2020 al 25 de febrero de 2020

Nombre: Epsom Enrique Segura Jaramillo		Matricula: S18016334
Proyecto: Guia de buenas prácticas para desarrollo de software centrado en el usuario		
Responsable del proyecto: David Alejandro Juárez Miguel		
Actividades Realizadas Durante el Mes		
Actividad	% Avance	Observaciones
1. Identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de las practicas utilizadas por los desarrolladores de la empresa	100%	Se lleva a cabo esta actividad mediante la observación del equipo de trabajo, una breve entrevista a cada integrante y se documenta en un dictamen que se entregará al responsable del proyecto.
2. Conocer las herramientas, tecnicas, metodologias y tecnologias utilizadas por los desarrolladores de la empresa	100%	Se documenta todo lo relacionado con la obtención de la información de esta actividad y se documenta en un dictamen que se entregará al responsable del proyecto.
3. Seleccionar una metodología ágil que cubra las necesidades de los desarrolladores y el tipo de desarrollos que hacen	100%	Se selecciona la metodología ágil que cubre las necesidades después de presentar las diferentes metodologías ágiles existentes para el desarrollo de software al equipo de desarrollo. Posteriormente se profundizará la forma de trabajar. Se documenta en un dictamen que se entregará al responsable del proyecto.
4. Seleccionar herramientas para medir usabilidad y experiencia de usuario para evaluar cada iteración de desarrollo de software	100%	Se presentan las herramientas para medir la usabilidad en software web y otro tipo de software y se lleva a cabo una introducción a la realización de la tarea de evaluar la usabilidad y la UX a los miembros del equipo de desarrollo.
5. Redactar un documento de referencia para generar software de calidad y centrado en el usuario	100%	Al terminar la introducción al uso de la metodología ágil seleccionada y las herramientas para evaluar la usabilidad y UX se iniciará la redacción del documento que guiará a los



		desarrolladores a crear software de calidad y centrado en el usuario.
6. Introducir al equipo de desarrolladores al uso de herramientas para medir la usabilidad y experiencia de usuario con el objetivo de generar software centrado en el usuario.	100%	Se da a conocer la forma de utilizar las herramientas para medir la usabilidad y la UX, posteriormente se harán ejercicios para medir la usabilidad en software desarrollado dentro de la empresa para tener una experiencia práctica en el uso de estas herramientas.
Compromisos Para El Siguiete Mes		
Actividad	% Avance	Observaciones
1. Identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de las practicas utilizadas por los desarrolladores de la empresa	-	Terminado.
2. Conocer las herramientas, tecnicas, metodologias y tecnologias utilizadas por los desarrolladores de la empresa	-	Terminado.
3. Seleccionar una metodología ágil que cubra las necesidades de los desarrolladores y el tipo de desarrollos que hacen	-	Terminado.
4. Seleccionar herramientas para medir usabilidad y experiencia de usuario para evaluar cada iteración de desarrollo de software	-	Terminado.
5. Redactar un documento de referencia para generar software de calidad y centrado en el usuario	-	Terminado
6. Introducir al equipo de desarrolladores al uso de herramientas para medir la usabilidad y experiencia de usuario con el objetivo de generar software centrado en el usuario.	-	Terminado


 Firma del Responsable del Proyecto


 Firma del Alumno