

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Departamento de Electrónica, Sistemas e Informática

Desarrollo Tecnológico y Generación de Riqueza Sustentable

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)



ITESO
Universidad Jesuita
de Guadalajara

4A05 VINCULACIÓN NXP, DISEÑO Y PRUEBAS

NXP., Tlaquepaque, Jal.

PRESENTA

Programa Educativo y Nombre Completo del Alumno,

IE Erick Ortega Prudencio

Profesor PAP: Act. Juan Manuel Islas Espinoza, PMP®

Tlaquepaque, Jalisco, Mayo de 2018.

ÍNDICE

Contenido

REPORTE PAP	3
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	3
Resumen	4
1. Introducción	5
1.1. Objetivos	5
1.2. Justificación.....	5
1.3 Antecedentes	5
1.4. Contexto.....	6
2. Desarrollo	7
2.1. Sustento teórico y metodológico	7
2.2. Planeación y seguimiento del proyecto	7
3. Resultados del trabajo profesional.....	9
4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto	13
5. Conclusiones	16
6. Bibliografía.....	17
Anexos (en caso de ser necesarios).....	17

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son una modalidad educativa del ITESO en la que el estudiante aplica sus saberes y competencias socio-profesionales para el desarrollo de un proyecto que plantea soluciones a problemas de entornos reales. Su espíritu está dirigido para que el estudiante ejerza su profesión mediante una perspectiva ética y socialmente responsable.

A través de las actividades realizadas en el PAP, se acreditan el servicio social y la opción terminal. Así, en este reporte se documentan las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo del proyecto, sus incidencias en el entorno, y las reflexiones y aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

El presente documento tiene como objetivo principal presentar las experiencias y conocimientos que adquirí durante mi estancia en la empresa tecnológica NXP, desarrollando mi proyecto de aplicación profesional.

Dentro de los diversos apartados del documento se podrán observar cuales fueron los motivadores del proyecto, cuales fueron los conocimientos técnicos que aprendí durante el desarrollo del proyecto y cuales fueron los principales resultados obtenidos al finalizar mi estancia en la empresa. Además, también se podrá observar cuales fueron las competencias suaves que desarrolle durante mi estancia en la empresa y algunos ejemplos donde fue necesario utilizarlas.

Otro de los aspectos importantes que este documento abordara consiste en como es que se llevo al cabo la planeación del proyecto, así como el tipo de metodología que se empleó durante mi estancia en la empresa.

1. Introducción

1.1. Objetivos

La empresa huésped, NXP, pretende que al finalizar este proyecto PAP se tenga un sistema que permita agilizar el proceso de atención a clientes, además de enseñarme los valores y aptitudes que un trabajador de esa empresa debe tener para poder desempeñarse de manera correcta.

El conjunto de competencias profesionales que espero obtener al finalizar este proyecto PAP consiste en la habilidad de poder aprender nuevos lenguajes de programación de una manera rápida y eficaz, así como la habilidad de poder explicar en idioma inglés aspectos técnicos de distintas herramientas WEB. Otra competencia que espero desarrollar durante mi estancia en la empresa consiste en la habilidad para poder realizar la configuración de un servidor web.

1.2. Justificación

Considero que participar en este proyecto PAP es algo que vale completamente el esfuerzo adicional ya que el conocimiento que se aprende dentro de una empresa es algo que nos ayuda a complementar el conocimiento que aprendemos dentro de la academia. Además, no solamente obtendré conocimiento, sino que también conoceré diferentes personas de distintas culturas ya que es una empresa que es internacional.

Trabajar en este proyecto PAP y a la vez seguir participando en actividades Educativas en la universidad es una oportunidad que tengo para poder realizar mi transición de la vida académica a la vida laboral de una manera suave y poco abrupta. Aunque cumplir con mis deberes como estudiante y como trabajador requiera una cantidad grande de disciplina y esfuerzo mayor, estoy completamente convencido que las experiencias que aprenderé serán increíbles.

1.3 Antecedentes

Actualmente estoy laborando en la empresa NXP Semiconductors N.V, que es una empresa cuyo principal objetivo es crear infraestructura tecnológica que permita realizar conexiones seguras para hacer un mundo más inteligente. Esto lo hace creando soluciones avanzadas en tecnología para hacer la vida más fácil, segura y mejor. Las ramas tecnológicas en las que trabaja la empresa principalmente son los procesadores y los sistemas embebidos para automóviles. Actualmente la tendencia mundial de este tipo de tecnologías es facilitar el desarrollo de nuevas tecnologías automotrices que permitan revolucionar la industria de los autos.

Mi proyecto PAP tendrá lugar en el departamento TIC, que es el acrónimo de “Technical Information Center”, cuyo objetivo principal es brindarle información técnica de manera rápida y cuando lo requieran a los clientes de NXP. Además de brindar soporte a los clientes de NXP, el departamento del TIC también realiza proyectos con microcontroladores con fines de demostrar

las capacidades de estos mismos, para que los clientes los puedan tomar como referencia y agilizar su proceso de desarrollo.

Decidí involucrarme en un PAP dentro de la empresa tecnológica NXP para poder poner en práctica los conocimientos de electrónica que he aprendido a lo largo de mi carrera y además poner en práctica los conocimientos que he adquirido en las materias de saberes complementarios relacionadas a los sistemas computacionales, ya que es algo que me apasiona. Otro de los aspectos por los cuales decidí tomar este PAP fue para poder entender y observar de cerca cómo es que una empresa internacional de semiconductores tan grande puede brindar soporte a los usuarios de distintas partes del mundo.

1.4. Contexto

El departamento en el que participare es el "TIC", cuyo objetivo principal es brindar soporte a los clientes de NXP en distintas partes del mundo. El motivo principal del proyecto es mejorar y agilizar el proceso de soporte a los clientes de NXP. El objetivo principal es que los miembros del departamento "TIC" puedan dar soporte de una manera más ágil y sencilla.

El resultado final de este proyecto que se espera obtener es la segunda versión de una herramienta web ya existente, que facilite y agilice el proceso de soporte que los miembros del TIC brindan a los clientes de NXP. Esta herramienta debe ser fácil de mantener.

A continuación, describo la lista de interesados del proyecto.

- Líder del Proyecto: Manager global del TIC
- Cliente o Área interna solicitante: Departamento TIC
- Miembros del Equipo de Trabajo (número participantes): 4

El rol que realizare como becario será de desarrollador de software. Mis tareas principales serán las siguientes:

- Configurar una máquina virtual para los futuros desarrolladores que les permita comenzar a desarrollar de manera rápida. Además, configurar el ambiente de programación de modo que sea fácil depurar el código y hacer pruebas del mismo.
- Definir una metodología adecuada de GIT que permita producir código de calidad.
- Configurar un servidor para que pueda tener una base de datos con información relevante para el TIC.
- Programar la herramienta Web de modo que su código sea fácil de mantener y por ende fácil de entender.

Puedo observar que con las experiencias técnicas que aprenda durante mi estancia en la empresa NXP podre tener oportunidad de desarrollo profesional como desarrollador de software en este tipo de líneas de negocio, es decir, en empresas de tecnología.

2. Desarrollo

2.1. Sustento teórico y metodológico

La metodología que se utiliza dentro del equipo de trabajo para el desarrollo del proyecto y la planeación de los entregables es la metodología SCRUM, que es una metodología Agile. Se eligió esta metodología principalmente para poder desarrollar el proyecto en un periodo de tiempo reducido. Cada junta del equipo de trabajo se define los siguientes entregables, el estado de los entregables definidos anteriormente y si es necesario se solicita apoyo para poder salir de bloqueos lo más pronto posible. Los entregables, como la metodología Scrum sugiere, son priorizados con base en los beneficios que aportan al receptor del proyecto.

Además, como se utiliza la metodología Scrum siempre existe comunicación constante dentro del equipo de trabajo para poder superar los bloqueos de una manera rápida y en caso de ser necesario realizar cambios o pivotes al proyecto.

2.2. Planeación y seguimiento del proyecto

- Descripción del proyecto

Los entregables del grupo de trabajo del proyecto consisten en la elaboración de la segunda versión de una herramienta Web ya existente. Esta segunda versión de la herramienta web deberá facilitar y agilizar el soporte que los miembros del departamento "TIC" brindan a los clientes externos de la empresa. Además, deberá ser fácil de mantener y escalar.

El rol que realizo como becario consiste principalmente en el rol de un desarrollador de software. Para poder producir los entregables a los que me he comprometido tengo que desarrollar varias competencias que me ayuden a mejorar mi nivel de conocimiento en el área de la programación Web. En la siguiente tabla se pueden observar las competencias que requiero para poder realizar los entregables del proyecto, así como el nivel de prioridad de cada una de las competencias.

Los niveles de competencia que alcanzare al final de mi desarrollo dentro de la empresa PAP se pueden observar en la siguiente tabla:

No.	Competencia	Req	Adq	GAP	Obj	Prior
1	Programación en JavaScript	3	1	2	3	3
1.1	Entender conceptos Básicos	3	1	2	3	1
1.2	Entender "Closures" en JavaScript	2	1	1	2	1
1.3	Entender JavaScript en navegadores Web	3	1	2	3	3
2	Framework AngularJs	3	2	1	3	3
2.1	Entender proceso de Bootstrap de AngularJS	3	1	2	3	3
2.2	Uso de Bootstrap con AngularJS	3	2	1	3	3
2.3	Creación de servicios en AngularJs	2	1	1	2	2
3	PHP	2	1	1	2	3
3.1	Conexión de PHP con base de datos	2	1	1	2	3
3.2	Uso e instalación de phpmyadmin	2	1	1	2	3
4	HTML y CSS	3	2	1	3	3
4.1	Comprender elementos de un DOM	3	2	1	3	3
4.2	CSS básico para modificar elementos	3	2	1	3	3
1.3	Uso de Bootstrap	3	2	1	3	3
5	Uso y programación en Linux	3	1	2	3	3
5.1	Uso de Linux como usuario	2	1	1	2	2
5.2	Uso de Linux como administrador	3	1	2	3	3
5.3	Creación de servidor en Linux	3	1	2	3	3
6	Uso de microcontroladores	2	1	1	2	2
6.1	Aprender uso del LPC	2	1	1	2	2
6.2	Aprender uso del NFC	2	1	1	2	2
6.3	Aprender uso de Kinetis	2	1	1	2	2

- Plan de trabajo

En la siguiente grafica se puede observar mi plan de actividades educativas de mi inventario de competencias.

No.	Actividad Educativa	Tipo Actividad	Prereq	Total Hrs	Fecha Inicio	Fecha Termino	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Obj
1	Programacion en JavaScript																						
1.1	Lectura del libro: "The Definitive Guide of JavaScript"			10	15/01/2018	5/2/2018																	
2	Framework AngularJS																						
2.1	Curso de udemy de AngularJS		1.1	10	5/2/2018	26/02/2018																	
3	PHP																						
3.1	Curso de PHP basico de W3 schools			4	26/02/2018	5/3/2018																	
3.2	Prueba de instalacion de php server en computadora propia		3.1	4	5/3/2018	12/3/2018																	
4	HTML y CSS																						
4.1	Curso basico de HTML y CSS en W3 schools		1.1	4	12/3/2018	19/03/2018																	
5	Linux																						
5.1	Lectura de curso de Linux de Cisco			10	19/03/2018	12/4/2018																	
5.2	Prueba de instalacion de server en maquina virtual		5.1	4	12/4/2018	19/04/2018																	
6	Uso de Microcontroladores																						
6.1	Lectura de partes de algunas partes de los manuales de referencia de algunos de los microcontroladores			10	19/04/2018	Fin de semestre																	

- Comunicaciones

En la siguiente tabla se puede observar el plan de comunicación del equipo de trabajo en donde podemos observar la comunicación entre el grupo de trabajo y lo interesados del proyecto.

Emisor	Mensaje	Receptor	Medio	Frecuencia
Erick Ortega Prudencio (yo)	Tareas y trabajos de la materia PAP	Juan Manuel Islas Espinoza	Plataforma Web	1 s juntas de seguimiento.
Erick Ortega Prudencio (yo)	Documentación, reportes y entregables del proyecto.	Project Manager del TIC	Email y plataforma web	juntas de seguimiento cada 3d.
Project Manager del TIC	Información y documentación del proyecto	Erick Ortega Prudencio (yo)	Email y plataforma web	juntas de seguimiento cada 3d.
Erick Ortega (yo)	Documentación, reportes y entregables del proyecto.	Global Project Manager del TIC	Email, plataforma web	video conferencias 1s.
Global Project Manager del TIC	Información del proyecto	Erick Ortega Prudencio (yo)	Email, plataforma web	video conferencias 1s.
Erick Ortega Prudencio (yo)	Entregables del proyecto.	Administrador de plataforma Web interna del TIC	Email y video conferencias	Video conferencias 2 por semana
Administrador de plataforma Web interna del TIC	Información del equipo de trabajo y del proyecto.	Erick Ortega Prudencio (yo)	Email y video conferencias	Video conferencias 2 por semana

- Calidad

<i>Quién Entrega</i>	<i>Qué Entrega (Entregable)</i>	<i>A Quién recibe o Inspecciona</i>	<i>(Criterios de Aceptación)</i>	<i>Siguiente paso. Cómo Autoriza?</i>
<i>Erick Ortega Prudencio (yo)</i>	<i>Etapas funcionales del proyecto</i>	<i>Ingeniero de IT y Global Project Manager del TIC</i>	<i>Que las etapas cumplan con los escenarios propuestos al inicio del proyecto.</i>	<i>Por Email envía un correo con las correcciones que hay que hacer si hacen falta</i>
<i>Erick Ortega Prudencio (yo)</i>	<i>Configuración de plataforma Web de la empresa</i>	<i>Administrador de plataforma Web interna del TIC</i>	<i>Que la configuración cumpla con los reglamentos internos de la empresa</i>	<i>Por Email envía un correo con las correcciones que hay que hacer si hacen falta</i>

- Equipo de Trabajo

<i>Rol</i>	<i>Responsabilidad</i>	<i>Nombre</i>
<i>Desarrollador de Software</i>	<i>Desarrollar la versión 2 de la herramienta Web de modo que sea fácil de mantener.</i>	<i>Erick Ortega Prudencio</i>
<i>Project Manager del TIC</i>	<i>Conseguir los recursos necesarios para la elaboración del proyecto y hacer lo posible para que el desarrollo del proyecto siempre avance.</i>	<i>Project Manager del TIC</i>
<i>Administrador de la plataforma Web interna</i>	<i>Conseguir accesos a las plataformas web internas para poder avanzar en el desarrollo del proyecto.</i>	<i>Administrador de plataforma Web interna del TIC</i>
<i>Ingeniero de IT</i>	<i>Proporciona retroalimentación y sugerencias acerca de la arquitectura de software de la herramienta.</i>	<i>Ingeniero de IT</i>

- Seguimiento

Cada semana se realiza una junta del equipo de trabajo para poder revisar los avances que he tenido en los entregables del proyecto y si hace falta también se hablan de cambios en el los objetivos finales del proyecto. Es en esa misma junta donde se definen los dead lines para los siguientes entregables del proyecto y se realiza la retroalimentación de los entregables hechos hasta el momento en caso de existir. En caso de que hubiese algún bloqueo que impida el desarrollo de un entregable se habla de ello para poder encontrar una solución entre todos los miembros del equipo de trabajo.

Por parte del profesor de la materia PAP del ITESO tenemos horarios de clase en donde podemos externar cualquier duda referente a nuestro proyecto PAP, así como solicitar apoyo en caso de una situación donde no sepamos como actuar. Además, también nos ayuda a observar con mayor claridad las habilidades que estamos desarrollando en nuestro PAP y como desarrollar las habilidades de las que carecemos.

Por último, el profesor de la materia PAP también nos ayuda a solventar las dudas que existen referentes a la elaboración de nuestro reporte final PAP y nos entrega retroalimentación detallada al respecto.

3. Resultados del trabajo profesional

3.1 Productos obtenidos

El entregable principal que realice en mi estancia PAP consiste en la versión 2 de una herramienta Web que ayuda a que el proceso de soporte de la empresa NXP sea mucho mas ágil y sencillo para los miembros del equipo TIC. Esta segunda versión será utilizada por los miembros del equipo del TIC que se encuentran distribuidos en distintas partes del mundo. A continuación, se puede observar de manera detallada los entregables que realice para poder producir el entregable final:

- Realice la configuración de una máquina virtual para los futuros desarrolladores del equipo que les permita comenzar a desarrollar de manera rápida.
- Realice la configuración de un servidor Web en Linux que le permite a nuestro equipo obtener la versión mas reciente de nuestra herramienta web.
- Desarrolle la segunda versión de la herramienta web en AngularJs para facilitar su mantenimiento y soporte.

3.2 Estimación del impacto

Los entregables que realice en este proyecto PAP ayudaran en un futuro muy cercano a que los miembros del equipo de soporte "TIC" de NXP puedan coordinarse mejor entre ellos al momento de dar soporte a los clientes de NXP, causando una mejora en el proceso de soporte a los clientes de NXP.

Además, con la nueva configuración del ambiente de desarrollo que implemente será mucho mas sencillo agregar nuevas funcionalidades a la herramienta Web, de modo que será más fácil adaptarse a los cambios que puedan surgir dentro de la empresa.

Por otra parte, la configuración del servidor que realice permite que los futuros desarrolladores de la herramienta puedan modificar los archivos del servidor de una manera más sencilla y rápida de la que se utilizaba anteriormente, de modo que pueden actualizar una mayor cantidad de archivos en menor tiempo.

4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto.

4.1 Aprendizajes profesionales

Durante el desarrollo de mi proyecto de aplicación profesional en la empresa NXP desarrolle varias competencias de mi carrera profesional y también competencias de otras disciplinas. Las competencias profesionales que más trabajé y desarrollé fueron las siguientes:

- La capacidad para poder entender un problema, analizarlo y proporcionar una solución utilizando sistemas de cómputo y lenguajes de programación.
- La capacidad de redactar código que sea fácil de mantener y entendible para distintas personas.
- La habilidad de interactuar con profesionales de otras disciplinas y de la propia para un abordaje integral de las problemáticas bajo estudio.
- La destreza para poder entender lenguajes de programación nuevos y código ya existente de manera rápida y eficaz.

Dentro de las competencias aprendidas de otras disciplinas, las que más trabajé y desarrollé en este proyecto fueron las siguientes:

- La capacidad para elaborar, desarrollar y administrar un proyecto tomando en cuenta metodologías Ágiles como Scrum.
- La habilidad para configurar y administrar un servidor Web en un ambiente compartido.

Otros aprendizajes que obtuve dentro de mi estancia en la empresa NXP fueron sobre el contexto económico y sociopolítico dentro del campo profesional. Pude observar lo importante que es para una empresa mantener buenas relaciones con los clientes y sobre todo lo crítico que es poder dar soporte, de manera rápida y eficaz, a los clientes. Me di cuenta que sin una buena relación entre los clientes y la empresa, es prácticamente imposible poder crecer como empresa.

También pude entender lo importante que es para una empresa priorizar procesos o clientes, ya que la atención adecuada al cliente indicado o a algún proceso en específico puede llevar a la empresa a tener ganancias económicas enormes.

Durante mi estancia en la empresa puse a prueba varios de mis conocimientos y saberes que adquirí en la carrera, desde saber el funcionamiento básico de un servidor, hasta el conocimiento acerca de sistemas de bases de datos, comprensión de algoritmos de programación básicos y programación en lenguaje C.

Todas las experiencias que viví me ayudaron a entender y definir más mi proyecto de vida profesional, ya que pude visualizar como es que quiero desarrollarme en un futuro y observar cuales son las cualidades y actitudes que necesito para poder llegar a donde quiero.

4.2 Aprendizajes sociales

En este proyecto de aplicación profesional pude contribuir a mejorar la velocidad y eficacia del proceso de soporte que la empresa da a los distintos clientes que tiene alrededor del mundo. Esto significa que distintas empresas en el mundo, que sean clientes de NXP, podrán recibir ayuda de manera mas pronta y terminar con sus proyectos con mas velocidad, beneficiando más rápido a la sociedad.

Con todas las experiencias que viví en este periodo de tiempo me siento mucho mas capaz de preparar un proyecto, dirigirlo y proporcionar un bienestar a la sociedad. Así mismo siento mas confianza en mi persona para tomar decisiones importantes dentro del proyecto, ya que en mi estadía PAP tuve que tomar algunas decisiones importantes por mi cuenta.

Con el proyecto realizado pude contribuir a mejorar la comunicación entre los clientes de NXP y los ingenieros dentro del departamento del TIC. Los impactos que puede evidenciar del proyecto en mi estadía dentro de la empresa fue una mejora en los tiempos de atención a clientes de varios segundos. Además, también pude observar que los ingenieros de soporte estaban agradecidos con algunas de las características del proyecto, ya que les permitía realizar su trabajo y priorización de una manera más rápida y sencilla.

El proyecto en general beneficio a distintos grupos sociales: Empleados dentro de la misma empresa que se dedican a brindar soporte a los clientes de la empresa, los clientes NXP y por ende a los usuarios de los productos de los clientes de NXP.

El proyecto, al agilizar el proceso de soporte de NXP, ayuda a que los proyectos que utilizan software o hardware de NXP en distintas partes del mundo y realizados por diferentes startups y empresas, puedan desarrollarse más rápido. Esto ocasiona que se puedan generar bienes sociales, dependiendo de la finalidad individual de cada proyecto. También, si el proceso de soporte que se da es a alguna empresa mexicana o que radica en México, se contribuye a la economía del país en general.

El seguimiento que se le puede dar al proyecto para que siga contribuyendo al beneficio social es que mas empresas, con fines de beneficio social, utilicen productos de NXP, para que así el proceso de soporte siga en marcha y mejore con el paso del tiempo.

Mi visión del mundo social ha cambiado un poco ya que ahora entiendo mas la importancia de brindar soporte a los clientes de una empresa. Al brindar soporte a una empresa contribuyes a tu crecimiento como empresa y al crecimiento de las demás empresas.

4.3 Aprendizajes éticos

Dentro de mi proyecto de aplicación profesional tuve que tomar distintas decisiones que pusieron a prueba mi ética personal. Una de las decisiones mas importantes que tome fue sobre la seguridad de un servidor que estaba bajo mi supervisión. Tenía la opción de dejar la seguridad del servidor bastante frágil o la opción de mejorar la seguridad del servidor, lo cual me llevaría varias horas de investigación. Decidí optar por mejorar la seguridad del servidor a pesar de la mayor cantidad de trabajo que esto llevaba, ya que los datos que habia era información

importante para el equipo de trabajo. Esto tuvo buenas repercusiones ya que no solamente aprendí mas acerca de la seguridad en un servidor de Linux sino que también el equipo puede tener la mente un poco mas tranquila al saber que el servidor y sus datos se encuentra más seguro que antes.

Otra decisión que tome en el trabajo fue la de cuestionar algunas sugerencias de mi jefe de trabajo. Esto me ayudo a desarrollar una mejor autonomía y habilidades de dialogo y también ayudo a que nos entendiéramos e integremos mejor como equipo de trabajo.

Estas experiencias adquiridas me invitan a seguir experimentando en el mundo de las empresas donde el hardware y el software se juntan para poder aprender mas acerca de estos temas tan interesantes. Después de esta experiencia PAP estoy seguro que ejerceré mi profesión para beneficio del mundo y de manera honesta e innovadora.

4.4 Aprendizajes en lo personal

El proyecto de aplicación profesional me ayudo a conocer varios aspectos de mi mismo. Puede observar que si me dedico a solucionar un problema, con perseverancia y valentía, puedo lograrlo. También pude observar que mis habilidades para redactar informes en inglés y en español son bastante buenas. Así mismo, me di cuenta que todavía debo mejorar mis habilidades de comunicación con otras personas, ya sea en persona o en llamadas telefónicas.

Con el proyecto PAP, como lo mencioné anteriormente, pude darme cuenta que la ayuda a otros es algo indispensable en el mundo laboral, ya que sin la ayuda de los demás (personas y empresas) es bastante difícil desarrollarse en la vida laboral y en la sociedad.

Dentro de la empresa NXP pude convivir con personas de distintas culturas y distintas nacionalidades, lo que me ayudo a aprender nuevas culturas y formas de comunicarme con diferentes personas de mi disciplina y de otras disciplinas.

También me quedo claro que necesito mejorar mis habilidades de comunicación con las diferentes personas para poder desarrollar mi proyecto de vida como yo quiero.

5. Conclusiones

Durante el desarrollo de mi proyecto de aplicación profesional dentro de la empresa NXP pude desarrollar varias competencias profesionales, aptitudes y valores. Lo primero que desarrolle fue mi capacidad para poder entender un problema, analizarlo y proporcionar una solución, ya que era indispensable que comprendiera la situación actual del proyecto u cuales eran las problemáticas con las que tenia que enfrentarme.

Para poder entender de manera completa la problemática tuve que comunicarme con personas de distintas disciplinas y por distintos medios. Esto me ayudo a mejorar mi manera de redactar, mi inglés y mi lenguaje corporal. Además, también tuve que aprender las bases de nuevos lenguajes de programación para poder entender que código existente era útil para mi proyecto. Las habilidades que desarrolle para comunicarme con distintas personas no solo me serán útiles en mi futura vida profesional sino que también en mi vida diaria ya que puedo comunicarme con mayor fluidez y de manera mas clara con las personas que interactuó diariamente.

Después de aprender a comunicarme con diferentes personas involucradas en el proyecto tuve que aprender a redactar informes y reportes para poder mostrar los avances que tenia del proyecto. Esto me llevo a pedir consejos sobre documentación a distintos compañeros de trabajo y aprender de ellos varios puntos importantes que un informe debe de llevar.

Además de aprender las bases de distintos lenguajes de programación también tuve que investigar e informarme acerca de servidores web ya que tenia que configurar mi propio servidor web para el proyecto. Esto me enseno varios aspectos técnicos importantes de un servidor web que desconocía antes de comenzar el proyecto, algo que estoy seguro que me será bastante útil para mi vida profesional y para proyectos personales.

Durante mi estadía en la empresa puse a prueba varios de mis conocimientos y saberes que adquirí en la carrera, desde saber el funcionamiento básico de un servidor, hasta el conocimiento acerca de sistemas de bases de datos, comprensión de algoritmos de programación básicos y programación en lenguaje C.

Todas las experiencias que viví me ayudaron a entender y definir más mi proyecto de vida profesional, ya que pude visualizar como es que quiero desarrollarme en un futuro y observar cuales son las cualidades y actitudes que necesito para poder llegar a donde quiero.

Estoy muy contento de haber podido ser parte de este proyecto de aplicación personal ya fue una oportunidad excelente para aprender mucho acerca de la vida profesional en una empresa internacional, con una gran diversidad de culturas y disciplinas.

5.1 Tareas Aprendidas

Durante el desarrollo del proyecto hubo varios factores de vital importancia que permitieron que el proyecto se desarrollara de manera exitosa. El principal factor fue el acompañamiento de los lideres del equipo de trabajo ya que sin ellos no hubiera podido haber conseguido los recursos necesarios, como el servidor, de manera rápida. También fue bastante importante el

acompañamiento y apoyo que la empresa en general brinda a los becarios de esta. Sin los servicios de apoyo y la flexibilidad en el horario de trabajo considero que hubiera sido bastante difícil para mi poder trabajar de manera optima en el proyecto.

Otro factor no menos importante fue tener una actitud profesional y una gran disposición a aprender cosas nuevas. Sin las ganas de aprender nuevas cosas considero que el proyecto hubiera sido imposible de terminar, ya que se requirió una gran cantidad de esfuerzo para aprender sobre nuevas tecnologías a las que no estaba acostumbrado a manejar.

Algo que considero que puede realizarse mejor en un proyecto siguiente es programar mas juntas con el equipo de trabajo en las primeras semanas del proyecto, ya que al comienzo del proyecto es cuando mas dudas se tienen del mismo y no hay suficiente tiempo para aclarar todas.

Considero que redactar este documento me ayudo a reforzar el aprendizaje obtenido en el proyecto y también me ayudo a comprender de mejor manera el impacto de este en la sociedad. También pienso que con la redacción de este documento se pueden aclarar distintas ideas y pensamientos que uno tiene sobre su desarrollo profesional en un futuro. También, el redactar este documento, ayuda a entender en que te quieres desarrollar en el futuro, que cualidades y aptitudes son las que necesitas trabajar para ser una mejor persona y te ayuda a identificar cuales son las cualidades más fuertes que tienes.

6. Bibliografía

Proyectos Agiles. (2018, March 16). Qué es SCRUM. Retrieved April 16, 2018, from <https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>

Mazario, M., & Canive, T. (2017, May 29). Metodología SCRUM: ¿qué es y cómo aplicarlo en tu proyecto? Retrieved April 16, 2018, from <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/metodologia-scrum>

Anexos (en caso de ser necesarios)