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

PAP4N01B - PAP PROGRAMA DE LA INDUSTRIA DE ALTA TECNOLOGIA II

ORACLE, VALLE REAL

PRESENTA

Alumno: ISC, Yaotecatl Miguel Martinez Ramirez

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

Tlaquepaque, Jalisco, mayo 2025

ÍNDICE

REPORTE PAP 4

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional 4

Resumen 5

1. Introducción 6

1.1 Antecedentes 6

1.2 Justificación 7

1.3 Objetivos 7

1.4 Contexto 8

1.5 Inventario de Competencias 9

1.6 Plan Educativo 9

1.7 Entregables 10

1.8 Involucrados 10

2. Desarrollo del Proyecto PAP 11

2.1 Administración del Proyecto 11

2.2 Sustento Teórico y Metodológico 12

2.3 Descripción del Proyecto 12

2.4 Tipo de Proyecto 13

2.5 Plan de Trabajo 13

2.6 Equipo de Trabajo 14

2.7 Plan de Comunicaciones 15

2.8 Plan de Calidad 15

2.9 Seguimiento y Control 16

2.10 Cierre del Proyecto 16

3. Resultados del Trabajo Profesional 16

3.1 Productos Obtenidos 16

3.2 Estimación del Impacto 16

4. Reflexiones del alumno 17

4.1 Aprendizajes Profesionales 17

4.2 Aprendizajes Sociales 17

4.3 Aprendizajes Éticos 18

4.4 Aprendizajes Personales 18

4.5 Tareas Aprendidas 19

4.6 Desarrollo Profesional **19**

5. Conclusiones **21**

6. Bibliografía y Anexos (*en caso de ser necesarios*) **22**

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

A lo largo de este documento se realizará una descripción del trabajo llevado a cabo a lo largo de este segundo proyecto de aplicación profesional, PAP 2, durante el actual periodo de primavera del año 2025. En el mismo se describe e introduce a la empresa huésped, Oracle, mis expectativas y resultados de mi participación en el proyecto asignado. Por otro lado se explicarán las habilidades técnicas y no técnicas a desarrollar dentro del periodo estipulado y una planeación del mismo.

Se explicará de la manera más clara posible la estructura organizacional en la cual me vi involucrado, jefes y mentores, a los cuales se reportaron los resultados obtenidos, además se detallan los medios y planes de comunicación que se vieron establecidos durante el periodo de trabajo.

Finalmente se presenta una trayectoria de las actividades finalizadas y resaltando las de mayor impacto y dificultad, repasando cómo se superaron dichos retos y los aprendizajes obtenidos de tan enriquecedoras experiencias. El trabajo finaliza con mis conclusiones personales que intentan reflejar mis vivencias y la experiencia adquirida durante el trabajo hecho.

1. Introducción

En el presente capítulo se presentará la empresa huésped y su giro. Después pasaremos por el porqué se tomó la decisión de inscribir este PAP y no tomar algún proyecto alternativo que ofrece el ITESO, veremos cuáles son los aprendizajes que se tiene como objetivo obtener al finalizar el proyecto definiendo las capacidades actuales y los objetivos.

1.1 Antecedentes

Oracle Corporation es una de las empresas de tecnología más influyentes y diversificadas en el mundo, con un enfoque multifacético en diversas ramas tecnológicas clave. Esta organización se dedica principalmente al desarrollo de soluciones de software y hardware que están diseñadas para resolver problemas empresariales complejos, mejorar la eficiencia operativa y fomentar la innovación.

Principales Ramas Tecnológicas de Oracle

Bases de Datos y Gestión de Datos: Oracle es mundialmente reconocida por su sistema de gestión de bases de datos, Oracle Database

Computación en la Nube: Oracle ha hecho una transición significativa hacia la computación en la nube con Oracle Cloud Infrastructure (OCI)

Aplicaciones Empresariales: Oracle desarrolla aplicaciones empresariales como Oracle ERP, Oracle HCM, y Oracle SCM, que ayudan a las organizaciones a gestionar sus recursos, capital humano y cadenas de suministro de manera eficiente.

Inteligencia Artificial y Machine Learning: Oracle integra capacidades de inteligencia artificial y machine learning en sus productos para ofrecer soluciones más inteligentes y automatizadas.

La misión de Oracle es ayudar a las personas a ver los datos de nuevas maneras, descubrir ideas, desbloquear posibilidades sin fin.

Los valores de Oracle reflejan un compromiso profundo con la integridad, la excelencia, y la responsabilidad social. Oracle se esfuerza por actuar de manera ética y transparente en todas sus operaciones, apoyando la diversidad e inclusión en su fuerza laboral, y contribuyendo a la sostenibilidad medioambiental a través de prácticas empresariales responsables.

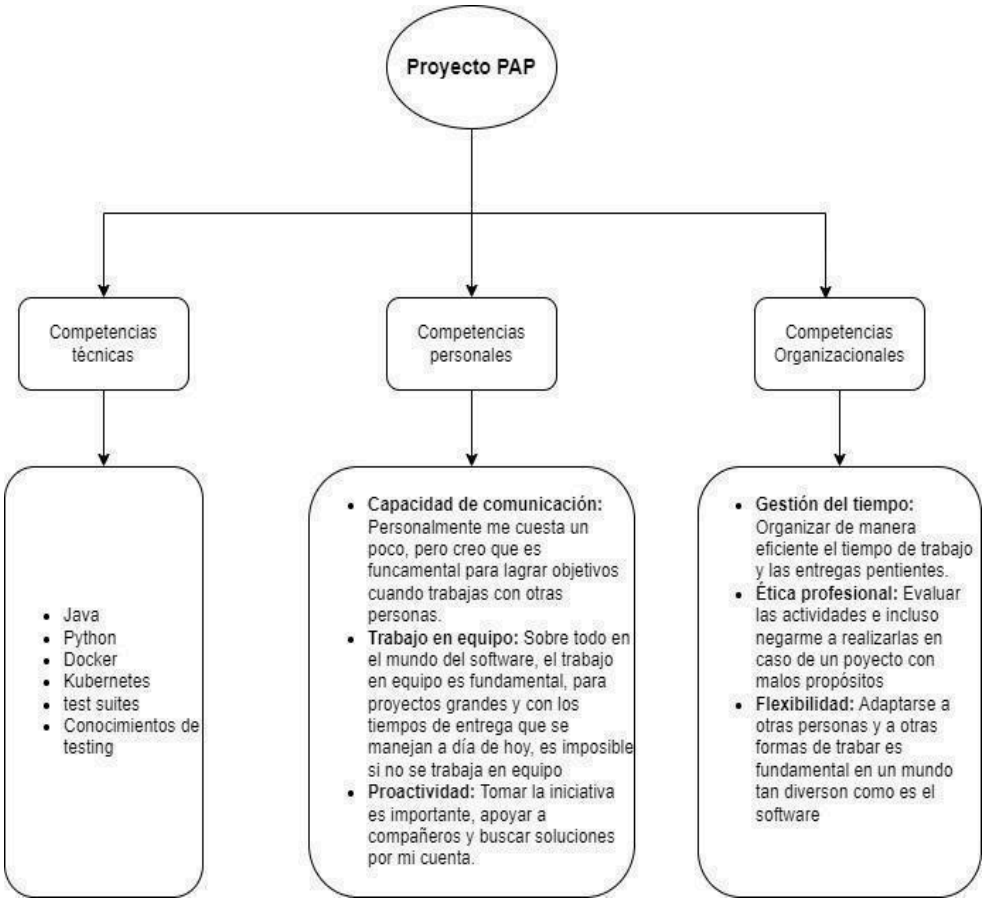
1.2 Justificación

Personalmente desde un inicio de la carrera tuve la idea de aprovechar el estatus de estudiante para realizar prácticas en una empresa, incluso cuando no conocía la opción del PAP. Al avanzar la carrera y ver que tenía la opción de entrar como interno a una empresa del calibre de Oracle y validar mi PAP, el entrar fue mi primera opción. Aunado a esto entra la oportunidad de aprendizaje, honestamente creo que aprenderé más dentro de la empresa que aplicando a un proyecto proporcionado por el ITESO.

En cuanto a horas semanales, será variable, aunque tenga el compromiso de dedicar 30 horas a la semana, la dedicación y el esfuerzo depende de las actividades que se tengan pendientes y el estado actual del proyecto. Personalmente, pensé en un horario que me permitiera mezclar perfectamente las dos actividades, comenzando temprano y terminando tarde pero minimizando los tiempos muertos. En cuanto a las actividades que hasta ahora me han asignado todo está relacionado a lo visto en la carrera, cierto es que he investigado específicamente muchas cosas, las bases y la lógica provienen de los años de formación en mis estudios universitarios.

1.3 Objetivos

A lo largo del presente periodo PAP, buscaré desarrollar habilidades que me permitan mejorar en mi carrera profesional y además en mi vida personal. De la mano del trabajo y las clases inscritas en el semestre buscaré desarrollar las competencias técnicas, además de las desglosadas en el diagrama me gustaría ver cómo se desarrolla javascript en el ámbito profesional pero aunque tenemos un servicio desarrollado en js dudo que me toque trabajar en ese servicio razón por la que no lo agregué.
Dentro de las competencias personales y organizacionales, creo que ya entra comenzar a desarrollarme como persona, y aunque me gustaría trabajar en más inicialmente me voy a enfocar en las que aparecen en el diagrama, creo que si agrego más puedo desviarme de mis objetivos principales y no cubrir todo como me gustaría. Sin más que agregar el punto 1.4 se resumen en el siguiente diagrama:



1.4 Contexto

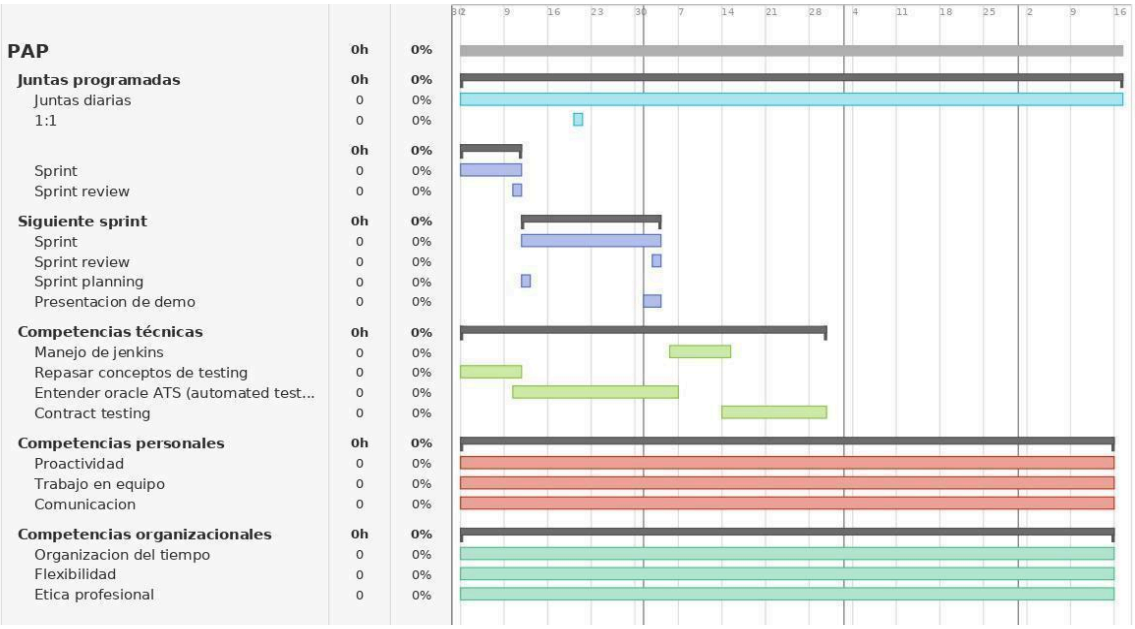
Yo entro como Student Intern a la empresa, tengo un contrato de 30 horas semanales y principalmente se busca una formación dentro del proyecto y de la empresa para potencialmente entrar de tiempo completo, cosa que tomaría como objetivo principal para poder seguir creciendo en mi carrera como tester. Como estoy en el área de QA mis tareas se basarán en buscar defectos, reportarlos y documentarlos. Pero también tendré tareas de creación y automatización de pruebas, estudio y conocimiento de las herramientas que el equipo utiliza para crear entornos y ejecutar las pruebas. Probablemente también siga apoyando un poco en las tareas de los desarrolladores ya que dentro del equipo no se cierran a los roles, sobre todo cuando hay trabajo pendiente y tenemos tiempo libre.

1.5 Inventario de Competencias

Este apartado enlista las competencias técnicas especificadas en el punto anterior, pero se agrega un desglose en cuanto a conocimiento actual y el objetivo.

No.	Competencia	Req	adq	Gap	Obj
1	Java	3	2	1	3
2	Python	3	3	0	3
3	Docker	3	3	0	3
4	Kubernetes	3	2	1	3
5	Jenkins	3	0	3	3
6	Conjunto de pruebas del equipo (ATS)	3	1	2	3
7	Conocimientos teóricos del testing	3	2	3	3
8	Contract testing	3	0	3	3

1.6 Plan Educativo



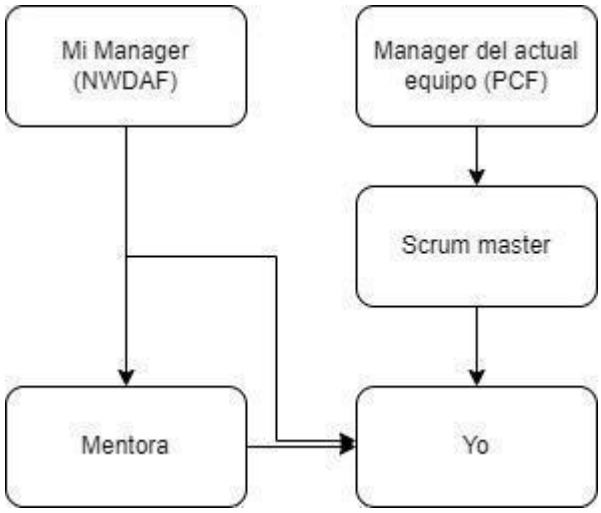
1.7 Entregables

Por parte de la empresa no se maneja un objetivo final, esto es así porque el producto ya existe y constantemente se le van agregando nuevas funcionalidades y corrigiendo errores que existan en el código. De mi parte cada tres semanas aproximadamente se van haciendo entregas de lo que se asigna y se trabaja en ese periodo, en caso de ser algo importante se graba un video en el que muestra la funcionalidad agregada y se explica cómo usarla.

1.8 Involucrados

A día de hoy, trabajo en el equipo PCF pero originalmente me contrataron para NWDAF. Mi principal responsable es mi Manager Kenia Ramirez responsable del equipo de México de NWDAF, me encuentro en constante contacto con ella para ver cómo voy y cómo me siento con lo que voy trabajando.

Día a día le rindo cuentas a mi scrum master, Rajesh Dugar, él me asigna tareas y va haciendo seguimiento de mi avance en las mismas y me orienta hacia a quién debo preguntar ciertas cosas. Por otro lado, está Sandeep que es el manager de PCF, cada 3-4 semanas tenemos junta con él y con los demás sub equipos para presentar demos de los avances. Fuera de ahí voy rolando con los miembros de mi equipo dependiendo de las actividades que me sean asignadas.



2. Desarrollo del Proyecto PAP

2.1 Administración del Proyecto

Inicio

El proyecto al que entré se encarga de manejar las políticas de los usuarios en el área de telecomunicaciones, más específicamente en área de 5G, como entré a un proyecto que lleva varios años de haber iniciado ya existe un trabajo sobre el cual seguir construyendo. El objetivo es cumplir con los requerimientos que diga el cliente (que por temas de confidencialidad no puedo especificar) de la mejor manera posible y cumpliendo los tiempos especificados

Planificación

En este caso se va planeando qué hacer y hacia dónde va el producto mes a mes, nuevamente como es un proyecto ya iniciado no hay una etapa de planeación de la arquitectura y como se trabaja sobre estándares de la 3GPP no podemos inventar lo que se puede o no hacer. En mi equipo se van haciendo iteraciones de 3-4 semanas en las que se trabajan y se aplican cambios según las necesidades del cliente.

Ejecución

Trabajamos en conjunto dependiendo de las actividades asignadas, normalmente se crean subequipos que se van rotando, una vez asignada la tarea, primero hay una etapa de aprendizaje e investigación en la que se busca entender qué se requiere y cómo funciona lo que se tiene. Después existe una etapa de desarrollo en la que se trabaja en conjunto y la comunicación es esencial. Finalmente, hay una etapa de revisión y correcciones en la que se decide si el código cumple con los estándares de calidad y se integra al código del producto que se tiene.

Seguimiento

El proyecto se va siguiendo día a día por el equipo de trabajo del que formo parte y mensualmente por parte del mánager responsable del proyecto.

Control

Se tienen muchas etapas de control dentro del proyecto, todo para asegurar la calidad del producto, desde un inicio en el que se cuida la calidad del código que se produce, hasta el cuidado de ver qué código está listo para unirse al producto final y cuál no.

Cierre

El cierre del proyecto no está marcado ni parece existir. En México el mercado de las redes 5G apenas está surgiendo por lo que lo único que puede pasar es tener más trabajo. En mi caso en particular, a final de año se hará una evaluación en la que el Manager evaluará mi desempeño y decidirá si voy a seguir en el proyecto o no.

2.2 Sustento Teórico y Metodológico

Scrum

Dentro de Oracle y de la mayoría de empresas tecnológicas en el mundo se utiliza un marco de trabajo llamado Scrum, el cual, permite desarrollar y mantener proyectos complejos mediante sus metodologías y prácticas [1]. Dentro de este vasto mundo llamado scrum existen los roles del equipo, usualmente se dividen en 3, Product owner es quien toma decisiones finales sobre los productos, scrum master que funge como moderador hacia los desarrolladores, planea las iteraciones, asigna tareas, entre otras cosas y finalmente equipo de desarrollo suele tener un tamaño limitado y son los encargados de producir las mejoras en el producto.

La idea principal es crear equipos de trabajo pequeños en los que se pueda fomentar la comunicación y transparencia, los tiempos de desarrollo se dividen en iteraciones cortas comúnmente de 3-4 semanas llamadas Sprints, el objetivo de este es presentar un incremento del producto (agregar funcionalidades o cambiar cosas que se hayan hablado con el cliente) al inicio de este periodo el scrum master hace una planeación que se comunica posteriormente al equipo de desarrollo. Durante las siguientes semanas se trabaja en lo asignado y se tienen juntas diarias para ver avances y bloqueos. Finalmente, se hace una recapitulación de la iteración en la que se miden métricas y se comparan con anteriores iteraciones para medir el rendimiento del equipo, tanto aquí como en la planeación se pueden realizar cambios según le parezca al cliente..

2.3 Descripción del Proyecto

Como mencioné anteriormente el proyecto se encarga de manejar las políticas de usuario, pero esto lo hacemos a través de una interfaz gráfica que se proporciona al cliente y en la cual él puede configurar las reglas que requiera. Para desarrollar entorno a esto se sigue la metodología ágil scrum en la que se hacen ciclos de trabajo de 3-4 semanas, antes de comenzar el ciclo se hace una planeación de las cosas que se van a desarrollar en este periodo y al finalizar las semanas se hace una recapitulación del trabajo hecho y se compara con ciclos pasados. Además de simplemente subir el código al repositorio, se hacen demostraciones en una junta mensual con el manager y los demás equipos de trabajo.

Utilizamos bastantes recursos dentro del proyecto, pero los más importantes para desarrollarlo diría que primero son los conocimientos y técnicas relacionadas a las redes 5G, primordialmente los flujos y protocolos de comunicación que utilizamos. En segundo lugar, en manejo y configuración de los clúster, es decir el conjunto de servidores físicos sobre los que realizamos la pruebas, y finalmente pondría el marco de pruebas propio de la organización, aunque somos el equipo de testing el que ejecuta las pruebas, los desarrolladores también acceden a estos test para realizar una primera prueba del código que van ejecutando por lo que todo miembro del equipo debe conocerla.

El alcance con respecto a mis competencias es total e incluso las supera, si se diera el caso en el que me tocara trabajar en todos los servicios que tenemos no solo cumpliría con las habilidades técnicas propuestas, sino que agregaría tecnologías como javascript, pipelines, diseño de interfaces, cómputo en la nube, integración de servicios, etc.

2.4 Tipo de Proyecto

Este proyecto al igual que la mayoría en el mundo tecnológico es tipo incremental, utilizamos ciclos de alrededor de 3 semanas. Este proyecto utiliza bases de datos para guardar la información de las sesiones y maneja toda la infraestructura dentro de un servidor de kubernetes

2.5 Plan de Trabajo

La siguiente tabla describe las competencias a desarrollar o mejorar durante este periodo PAP.

No.	Competencia	Nivel Adquirido al Inicio	Nivel Objetivo al final PAP	Objetivo final PAP	Prior
1	Conocimientos sobre Pruebas de Software	2	4	2	A
2	Programación Java	2	3	2	A
3	Jenkins	0	1	1	M
4	Contract testing	0	2	2	M
5	Trabajo en equipo	2	3	2	B
6	Comunicación	2	3	2	B
7	Proactividad	1	3	2	M
8	Organización	1	3	2	B

El siguiente diagrama describe la planeación para los aprendizajes en sus respectivas categorías.



2.6 Equipo de Trabajo

En mi equipo son alrededor de 15 personas y aunque no haya roles definidos como tal, sí se tiende a asignar cierto tipo de tareas a las mismas personas. Para no agregar información repetida no se agregó los roles de cada integrante ya que son prácticamente las mismas y sólo se distingue como se menciona a continuación.

Rol	*Responsabilidad*	*Nombre (opcional)*
Interno	Realizar pruebas y resolver bugs	Yaotecatl Martinez
Interno	Desarrollar nuevas funcionalidades y corregir bugs	
Tester	Realizar reportes de pruebas, realizar pruebas, escribir nuevas pruebas, revisar pruebas escritas por otras personas.	
Tester	Realizar pruebas, escribir nuevas pruebas, y resolver bugs.	
Desarrollador	Realizar revisiones de código, desarrollar nuevas funcionalidades y corregir bugs	
Desarrollador	Desarrollar nuevas funcionalidades y corregir bugs	

2.7 Plan de Comunicaciones

Mi equipo es completamente remoto por lo cual los medios de comunicación siempre son videoconferencias, mensajes de texto vía slack o correo electrónico.

Emisor	*Mensaje*	*Receptor*	*Medio*	*Frecuencia*
Scrum master	¿Cuál es el avance actual? o ¿Cuáles son las cosas que te detienen?	Integrantes del equipo	Videoconferencia	Diario
Scrum master	En caso de haber tareas sin asignar	Integrantes del equipo	Videoconferencia	semanal
Manager del equipo	Retroalimentación del sprint	Integrantes de los diferentes equipos	videoconferencia	3 -4 semanas
Product Owner y Scrum master	Explicación del alcance de las cosas que se van a trabajar en el sprint	Integrantes del equipo	Videoconferencia	3-4 semanas
Integrantes del equipo	División de tareas a hacer	Scrum master	Videoconferencia	3-4 semanas
Integrantes del equipo/ product owner/ scrum master	Cualquier inconveniente que no nos permita seguir trabajando.	Integrantes del equipo/ product owner/ scrum master	mensaje de texto/slack	Ocasionalmente

2.8 Plan de Calidad

Para el código y las pruebas tenemos un repositorio principal y varios secundarios, nosotros tenemos la oportunidad de realizar una versión de nuestro código de manera local o subirla a un repositorio en cualquier momento mediante algo que llamamos ramas, estas ramas son copias del código que podemos modificar y que sólo se mezclan con el repositorio principal o alguno secundario al acabar una funcionalidad. A la entrega del código la llamamos merge review o revisión, aquí otro desarrollador (suele ser un senior o el mismo scrum master) revisa el código para ver si cumple con los requisitos de calidad y si va hacia la rama correcta.

Emisor: *Quién Entrega*	***Entregable:*** *Qué Entrega (SubEntregable)*	***Receptor:*** *Quién recibe o Inspecciona*	***Criterios:*** *Condiciones de Aceptación*	***Siguiente paso.*** *Donde va Cuando se Autoriza.*
Desarrolladores, testers, yo	Código, documentación	scrum master u otro desarrollador o tester asignado	Limpieza del código, Variables correctamente nombradas, Pruebas unitarias aprobadas, etc.	Depende del estado de la funcionalidad, puede ser al repositorio principal o a uno secundario.

2.9 Seguimiento y Control

Este punto lo considero importante ya que se hace constantemente. Como expliqué en puntos anteriores hacemos juntas diarias en las que vamos comunicando avances y posibles bloqueos, en las mismas juntas el scrum master trata de dar solución a los bloqueos para que se puedan cumplir las fechas de entrega, también, si se da la ocasión, asigna nuevas tareas conforme vamos acabando las asignadas.

Por otro lado, tenemos juntas cada vez que se acaban los periodos de desarrollo, estas juntas son con el manager y con los demás equipos, yo estoy en Titans pero existen otros como Mayans, Aztecs, Incredibles, etc. En esta junta se hace una recapitulación del progreso de cada equipo, se checan métricas de tareas completadas, pruebas automatizadas, y se hacen demostraciones de las nuevas funcionalidades desarrolladas en el periodo concluyente

2.10 Cierre del Proyecto

En mi caso he estado en una ocasión que, a mi criterio, entran en este apartado. Dentro de los periodos establecidos en el equipo existe lo que llamamos PI (incremento del producto) que es básicamente el lanzamiento de una nueva versión del producto, dentro de esa experiencia se cumplió en tiempo y forma con todos los requisitos pero hubo un gran problema, una de las nuevas funcionalidades no cumplía con lo que el cliente había pedido se cree que hubo confusión en algún punto entre la toma de requerimientos y el desarrollo de la misma. Esto generó gran molestia por parte del cliente y una carga extra para el equipo ya que se tiene que arreglar lo que se hizo mal y seguir desarrollando con un ritmo similar al que se estima, esto es algo que estamos pagando en el PI actual.

3. Resultados del Trabajo Profesional

3.1 Productos Obtenidos

Durante este segundo PAP mi rol en el equipo ha comenzado a tomar mayor importancia ya que me asignaron la responsabilidad de planear las pruebas para nueva funcionalidad, y no sólo ejecutar los test cases que otro compañero creó. Con esto se agregaron tres principales entregables.

1. Plan de pruebas para la nueva funcionalidad
2. Conjunto de test cases utilizados
3. Pruebas automatizadas para la interfaz gráfica

3.2 Estimación del Impacto

Al igual que los entregables documentados en el PAP pasado todo se va a reutilizar de alguna manera. Comenzando con el plan de pruebas, este sirve como documentación para futuras implementaciones. Los test cases los hice parametrizados para que se reutilicen en otra ocasión y así evitar duplicidad de escenarios. Finalmente pero no menos importante, las pruebas automatizadas se utilizan como referencia cuando alguien nuevo busca ejemplos de la implementación y se corren cada vez que se integra una nueva funcionalidad, por lo que tendrán un gran impacto dentro del proyecto

4. Reflexiones del alumno

4.1 Aprendizajes Profesionales

Personalmente, la que más noté fue el tomar iniciativa, ahora me doy cuenta que es un entorno en el que avanzas muy poco y con muchas trabas si no buscas como resolver las cosas por tu propia cuenta, aunque al inicio me costó un poco, más por el miedo de hacer o romper algo que no debía, actualmente me siento más cómodo.

En segundo lugar, el uso de Python integrado a las pruebas que también implica el uso de Gherkin, Behave y su marco de trabajo para las pruebas llamado ATS. Esta parte supuso un reto desde el inicio porque es enorme y diverso, para entender las pruebas primero se necesitaba tener conocimiento básico sobre el funcionamiento de las telecomunicaciones y los flujos que hay entre los diferentes componentes, después conocer cómo se implementan estos servicios y flujos, pero con los componentes propios de Oracle y ya ahí podemos entender de qué van las pruebas que, aunque pertenezcan a un mismo equipo, pueden ser tan diversas como personas en el mundo.

En tercer lugar, quiero mencionar un bloque de habilidades blandas, trabajo en equipo, organización del tiempo y comunicación, conforme avanzaba el proyecto me di cuenta de lo importante que son y lo mucho que aportan al desarrollo del proyecto, la organización del tiempo me ayudó mucho a poder cumplir con mis responsabilidades escolares y laborales, y aún así tener un poco de tiempo para realizar deporte.

La comunicación me ayudó a entender bien lo que se iba a desarrollar y aclarar dudas de cosas que había entendido diferente creo que por la diferencia de idiomas (inglés y español). Y en último y más importante el trabajo en equipo, no creo que hubiera hecho todo lo que hice si no hubiera recibido ayuda de mis compañeros en los momentos clave en los que me apoyaron, también la experiencia de un amigo me hizo darme cuenta de lo importante que es tener a alguien que te guíe, él comenzó en una start up en la que acababa de renunciar el desarrollador por lo que estaba él y mucho código que no conocía, en mi caso había mucho código que no conocía pero mucha gente dispuesta a apoyarme y que sí conocía el proyecto.

4.2 Aprendizajes Sociales

A pesar de ser un proyecto de carácter completamente privado, la empresa sí organizó eventos benéficos durante este periodo, el primero fue hacer juguetes que posteriormente fueron donados a una casa hogar y el segundo fue una campaña para ayudar a perros y animales callejeros donde los alimentamos, bañamos y entregamos algunos en adopción.

4.3 Aprendizajes Éticos

Aquí lo principal fue la honestidad, como el trabajo fue de manera remota se presentaron ocasiones dentro de las juntas diarias en las que debía mencionar los avances o bloqueos y me di cuenta de que es fácil mentir y decir que vas más avanzado de lo que realmente estás, pero no me parece correcto, creo que es mejor decir la verdad porque puedes perjudicar a tu equipo. Otra cosa dentro de la misma honestidad está el horario laboral, conocí a otros internos que inventaron que tenían clases para irse a dar la vuelta o descansar, como no nos piden que les mostremos las materias agendadas o nuestro horario escolar se puede aprovechar eso.

Después de ver cómo se trabaja y viendo la flexibilidad que nos da la empresa, veo que los valores que se tengan definen mucho cómo se trabaja en conjunto. Personalmente me gustaría continuar dentro de la empresa, aunque eso no dependa de mí, y de ser así, cambiar a una modalidad híbrida en lugar de remota, pues creo que es lo mejor para seguir creciendo tanto personal como profesionalmente.

4.4 Aprendizajes Personales

Lo que creo que más cambió fue mi forma de ver las cosas, creo que he tomado una postura más relajada, antes me enfocaba en entregar todas las tareas aunque no estuviera aprendiendo realmente, esto se ha reemplazado por buscar hacer bien las cosas y ser consciente de lo que hago.

También mi visión de la escuela se ha visto alterada, creo que actualmente la disfruto más y como mencioné anteriormente me centro más en aprender que en cumplir, entiendo que el objetivo de la escuela es aprender, pero antes me sentía presionado por el pensamiento de que la escuela era lo más importante, ahora veo que no. Creo que esto ha cambiado por la convivencia con compañeros que no estudiaron una carrera relacionada a la industria sin embargo terminaron de este maravilloso mundo del software.

Justo por ese cambio de pensamiento mis metas y objetivos a futuro han cambiado y ahora los veo con más ganas, ya no es terminar la escuela y trabajar en una gran empresa, ahora es terminar la escuela y seguir aprendiendo otras cosas, como gastronomía, nutrición, idiomas o incluso hacer una maestría, mientras desarrollo mi carrera laboral.

4.5 Tareas Aprendidas

Dentro de estas tareas aprendidas entran varias, yo creo que pasé por un proceso de adaptación que fue muy enriquecedor para mí, comenzando el acostumbrarme a mis compañeros, este punto fue más parte de dejarme llevar, ya que ellos ya llevaban tiempo trabajando y ya conocían el proyecto, y al inicio eran ellos los que principalmente me buscaban o me preguntaban cómo iba, esto me dio la confianza de comenzar a buscarlos yo también e impulsar el trabajo en equipo.

Durante este segundo periodo pasé a ser yo el que lideraba las pruebas que me asignaban y crear el plan de pruebas, de esto creo que me ayudó a ver qué tareas y responsabilidades se tienen, realmente cambió mi punto de vista porque vi muchas cosas que se hacen pero que no me había tocado interactuar porque iba entrando al proyecto, como actualizar métricas, crear test cases en la plataforma que utilizamos y ver qué las pruebas que se adjuntan a cada prueba realmente demuestren que se hicieron. Creo que me falta mejorar mucho y espero volver a ver este trabajo en un futuro y ver una mejoría en mi trabajo.

4.6 Desarrollo Profesional

Personalmente soy una persona que le gusta trabajar en equipo, puedo utilizar lenguajes como python, java y javascript. Conozco los pilares del Well Architected framework utilizados para diseñar sistemas en la nube, conozco los servicios de aws y azure. También tengo la capacidad de realizar pipelines para automatizar deploys y manejar pruebas cada que se hace agrega código a un repositorio. Con estos conocimientos puedo desarrollarme en cualquiera de los puestos que mencioné al inicio y tener una carrera larga en cualquiera de ellos.

Creo que a día de hoy los roles de SRE y DevOps son los que más están creciendo ya que se necesita mano humana y de momento la inteligencia artificial necesita ayuda para poder resolver los problemas, veremos si en un futuro esto cambia. Lamentablemente los puestos de desarrollo y pruebas son los que se están viendo amenazados actualmente, veremos si sólo se vuelven más complejos o si la IA los termina reemplazando.

Actualmente la automatización de pruebas, refactorizar código y solucionar bugs son cosas que se me dan bien, y actualmente es lo que me encuentro haciendo y son tareas típicas de QA, área en la que me encuentro trabajando y planeo seguir desarrollando mi carrera profesional. A día de hoy mi plan es continuar en el área de pruebas varios años más para obtener experiencia y obtener una visión diferente al momento de desarrollar código, después de este par de años buscaré pasar a roles de desarrollador, ya sea dentro del mismo proyecto/empresa o buscar oportunidades en otro lado. Decido tomar este camino porque me existen diversas áreas y me gustaría trabajar en todas ellas o en la mayor cantidad que pueda.

5. Conclusiones

Este periodo de PAP ha sido muy enriquecedor para mi persona, tanto por la experiencia y ayuda del profesor, al cual agradezco mucho el tiempo y consejos durante el semestre, como por el trabajo realizado en la empresa huésped. Me siento muy feliz por haber tenido mi primera experiencia laboral en el área de tecnológica dentro de una empresa de la magnitud que tiene Oracle, creo que encajé bien con la dinámica que se maneja dentro del equipo y esto da pie a una posible renovación para un empleo de tiempo completo.

Por otro lado, creo que la realización de este documento me ayudó a ser más consciente y entender la forma en la que se estaba trabajando y darme cuenta de lo que ya había aprendido en comparación al primer PAP, me costó un poco porque llegué a un equipo con 4-5 años de existencia en el que se trabaja un producto que no tiene un objetivo final como tal ya que no hay un entregable final con el que concluya, tener que pedir ayuda y tener la necesidad de preguntar para poder contestar los diferentes apartados creo que me hizo involucrarme aún más de lo que tenía planeado.

6. Bibliografía

1. Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum* (Versión 2020). Scrum.org.