



Biblioteca INFOTEC

Ciudad de México, a 28 de abril de 2025

VISTO BUENO DE TRABAJO TERMINAL

Técnico Superior Universitario en Desarrollo de Software

UNIDAD DE POSGRADOS PRESENTE

Por medio de la presente se hace constar que el **Reporte final** desarrollado por el alumno: **Luis Gustavo Polio Fernández** cumple con el formato de Biblioteca, así mismo, se ha verificado la correcta citación para la prevención del plagio; por lo cual, se expide la presente autorización para entrega en digital del proyecto terminal al que se ha hecho mención. Se hace constar que el alumno no adeuda materiales de la biblioteca de INFOTEC.

No omito mencionar, que se deberá anexar la presente autorización al inicio de la versión digital del trabajo referido, con el fin de amparar la misma.

Sin más por el momento, aprovecho la ocasión para enviar un cordial saludo.



Dr. Juan Antonio Vega Garfias
Subgerente de Innovación Gubernamental


JAVG/jah

C.c.p. Mtra. Anely Mendoza Rosales. – Encargada de la Gerencia de Capital Humano. - Para su conocimiento.
Luis Gustavo Polio Fernández. – Alumno Técnico Superior Universitario en Desarrollo de Software.- Para su conocimiento.





Reporte final

Alumno: Polio Fernández Luis Gustavo.

T.S.U: Desarrollo de Software en Código Abierto.

Datos eliminados: matrícula, correo, celular; con fundamento en lo establecido en los artículos 65, fracción II, 98, fracción III, 113, fracción I y último párrafo de la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública, 44, fracción II, 106, fracción III y 116 de la Ley General de Transparencia y Acceso a la Información Pública, así como a lo establecido en los Lineamientos Generales en Materia de Clasificación y Desclasificación de la Información, así como para la elaboración de versiones públicas, por tratarse de datos personales concernientes a una persona física identificada, en la modalidad de confidencial. Área Dirección Adjunta de Innovación y Conocimiento. Periodo indefinido, toda vez que no está sujeta a temporalidad alguna y solo podrán tener acceso a ella los titulares de la misma. Aprobada en la Primera Sesión Extraordinaria del Comité de Transparencia de INFOTEC ejercicio 2025.



Índice

Índice	1
Introducción.	2
Práctica profesional.....	4
Estructura organizacional.	5
El sector de actividad.	5
Presentación de la empresa e historia de la empresa.	5
La organización de la empresa.....	6
Informe de la práctica profesional	7
Descripción de las funciones.	7
Desglose de actividades.....	8
Bitácora de prácticas	8
Conclusiones.	25
Cuadro CQA de mi estancia en la organización.	27
Evaluación de desempeño.	28
Evidencias.	29
Referencias	32
Índice de figuras.	32
Índice de tablas.	32

Introducción.

El presente reporte detalla la experiencia adquirida durante las prácticas profesionales realizadas en Qrsof, una empresa dedicada al desarrollo de software, en el periodo comprendido entre el 5 de septiembre de 2024 y el 11 de diciembre de 2024. Durante este tiempo, tuve la oportunidad de sumergirme en el mundo del desarrollo web, aplicando los conocimientos adquiridos en la carrera de Desarrollo de Software en Código Abierto.

El objetivo principal de esta práctica fue complementar mi formación académica con la experiencia laboral, adquiriendo habilidades prácticas y conocimientos técnicos en un entorno profesional real. A lo largo de doce semanas, participé dentro de la empresa, colaborando con un equipo multidisciplinario y aplicando metodologías ágiles como Scrum.

Este reporte se estructura de la siguiente manera:

1. **Datos generales:** Se presenta información básica sobre el estudiante y la empresa.
2. **Estructura organizacional de Qrsof:** Se describe la organización interna de la empresa, destacando la ausencia de una estructura formal y la importancia del trabajo en equipo.
3. **Descripción de las funciones:** Se detallan las responsabilidades asignadas durante la práctica, incluyendo el desarrollo de código, testing y participación en reuniones diarias.
4. **Desglose de actividades:** Se presenta un registro detallado de las actividades realizadas semana a semana, incluyendo los proyectos desarrollados y las tecnologías utilizadas.
5. **Bitácora de prácticas:** Se incluye una bitácora detallada de las actividades realizadas, con énfasis en los aprendizajes obtenidos y los desafíos enfrentados.
6. **Conclusiones:** Se presentan las conclusiones generales de la experiencia, destacando los logros alcanzados y las áreas de mejora.

7. **Cuadro CQA:** Se presenta un cuadro comparativo que resume los conocimientos previos, los aportes realizados y los nuevos conocimientos adquiridos durante la práctica.
8. **Evaluación del desempeño:** Se realiza una autoevaluación del desempeño, destacando los aspectos positivos y negativos de la experiencia.

A través de este reporte, se busca demostrar cómo la experiencia práctica en Qrsof ha enriquecido mi formación académica y me ha preparado para enfrentar los desafíos del mundo laboral en el área de desarrollo de software.



Práctica profesional.

Datos personales del estudiante			
Nombre completo:		Luis Gustavo Polio Fernández	
Matrícula:	Eliminado	Teléfono:	Eliminado
Correo:		Eliminado	
Especialidad de TSU:		Desarrollo de Software en Código Abierto	
Año:	2024	Celular:	Eliminado
Número de horas de práctica profesional:		280 h	

Datos de la institución	
Nombre de la institución:	Qrsof
Departamento en el que realizarás tus prácticas:	Desarrollo de software.
Nombre de la persona responsable del departamento:	Carlos Hernández Pérez

Estructura organizacional.

El sector de actividad.

El sector de actividad es de servicios, ya que la empresa se dedica principalmente al desarrollo de software, creando soluciones tanto para uso interno como para clientes externos.

Presentación de la empresa e historia de la empresa.

Como se menciona posteriormente, la empresa no cuenta con una estructura organizacional formal, ya que el director general carece de este perfil. Aunque se llevan a cabo actividades administrativas, estas no se realizan de forma sistemática ni estandarizada, por lo que la organización no tiene una misión o visión definidas.

Sin embargo, la organización presenta las siguientes características:

- **Cordialidad:** Al llegar, se realiza una inducción a la empresa, se te presenta a los demás colaboradores y se te indica la forma de trabajo, así como a quién dirigirte en caso de dudas laborales o administrativas.
- **Autonomía:** Desarrollas tu trabajo a tu propio ritmo, siempre y cuando cumplas con los plazos de entrega de las tareas.
- **Compañerismo:** Cualquier duda es resuelta por cualquier miembro de la empresa.
- **Aprendizaje continuo:** Se te permite estudiar temas nuevos que te interesen o aquellos que no te hayan quedado claros, dedicándoles tiempo específico.
- **Ambiente de trabajo:** El ambiente es tranquilo y se cuenta con ciertos insumos a tu disposición durante la jornada laboral.

Además, se aplican algunas técnicas y herramientas para el desarrollo de actividades relacionadas con el software:

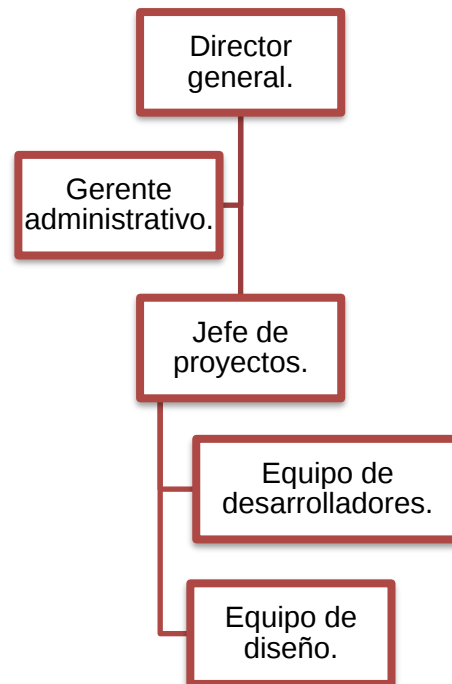
- Clean Code.
- Clean Architecture.

- Test-Driven Development (TDD).
- Se utiliza el marco de Scrum para la gestión de proyectos.
- Uso de técnicas de UX.

La organización de la empresa.

Figura 1

Organigrama de la empresa



Fuente: Elaboración propia

Dentro de la empresa, no se identifica una estructura organizacional formal ni una división clara por departamentos. Sin embargo, durante el desarrollo de las actividades, se observaron funciones específicas que desempeñan los integrantes de la organización.

Esta dinámica operativa presenta algunas características que recuerdan a una organización lineal. Según Rus Arias (2024), una organización lineal se define como:

“Una estructura organizativa donde la autoridad fluye de arriba hacia abajo de forma jerárquica y rígida, similar a una cadena de mando. Cada miembro de la organización tiene un superior directo y conoce su posición dentro de la estructura. Es como una pirámide, donde el poder se concentra en la cúspide y se distribuye hacia abajo por niveles.”

En este contexto, el director general se encarga de la gestión estratégica y gerencial de la empresa, la contratación de personal, las reuniones con clientes, y apoya en la creación y el despliegue de proyectos. Por su parte, el gerente administrativo se dedica a las tareas administrativas, la gestión de documentación y recursos humanos, algunas actividades relacionadas con la nómina y la organización de reuniones.

El jefe de proyectos apoya en el análisis de requerimientos y usualmente verifica el trabajo diariamente. También suele realizar actividades relacionadas con el desarrollo.

El equipo de diseñadores se encarga del maquetado de las soluciones que se presentarán al cliente, utilizando técnicas de UX/UI.

Finalmente, el equipo de desarrollo lleva a cabo la codificación de acuerdo con las historias de usuario y el maquetado propuesto por los diseñadores. Este equipo desarrolla el código según la tarea asignada, lo documenta y lo prueba.

Informe de la práctica profesional

Descripción de las funciones.

Las funciones principales asignadas fueron las siguientes:

- Capacitación y revisión de recursos relacionados con el stack de tecnologías que utiliza la empresa en sus proyectos.

- Reunión diaria (daily) con las actividades realizadas el día anterior, actividades a realizar en el día e impedimentos para realizar las actividades.
- Desarrollo de código con base en las historias de usuario.
- Testing del código desarrollado.

Desglose de actividades.

- Desarrollo del código.
- Versionar el código desarrollado.
- Subir el código a GitLab.
- Diseñar la parte Front-End con base en los maquetados propuestos.
- Testear el código.
- Llevar a cabo reuniones diarias.
- Mantener actualizado el software de donde se publican las historias de usuario.
- Mantener actualizados los diagramas de bases de datos.
- Revisar los cursos recomendados.

Bitácora de prácticas

Tabla 1

Bitácora de prácticas

Semanas	Actividades realizadas	Observaciones
1 a 2	1. Semana 1: Durante la primera semana, las actividades encomendadas fueron revisar un framework front-end llamado	Actividades de capacitación. Definición de Angular: “Angular es un framework web que permite a los desarrolladores crear

	Angular. Los temas abordados durante esta semana incluyeron: la configuración del entorno de trabajo y conceptos esenciales de Angular, tales como la estructura de un proyecto en Angular, los componentes, el estilado de componentes, el uso del CLI de Angular, el manejo del estado en Angular (incluyendo Signals), servicios e inyección de dependencias, directivas en Angular, CSS dinámico, pipes y el uso del Local Storage. También se trabajó con módulos y componentes independientes (standalone components), y finalmente, cómo realizar debugging en una aplicación Angular. Durante la primera semana se desarrollaron los siguientes proyectos:	aplicaciones rápidas y confiables. Angular, mantenido por un equipo dedicado de Google, proporciona un amplio conjunto de herramientas, API y bibliotecas para simplificar y optimizar su flujo de trabajo de desarrollo. Angular le brinda una plataforma sólida sobre la cual crear aplicaciones rápidas y confiables que escalan tanto con el tamaño de su equipo como con el tamaño de su código base.” (Angular, 2024)
--	--	--

	• Una aplicación de tareas. • La aplicación de tareas se transformó en una aplicación modular. • Una calculadora de inversión. 2. Semana 2: Durante la segunda semana, continué con el estudio de Angular, profundizando en los componentes, la mejora de elementos con directivas, la transformación de valores con pipes y la detección de cambios a fondo. Para la segunda semana se trabajaron los siguientes proyectos: • Un dashboard acerca del estatus de un servicio (de forma estática). • Un login (de forma estática). • Un conversor de grados del clima. • Una aplicación de tareas.	
--	---	--

	• Un contador y una caja de mensajes.	
3 a 4	1. Semana 3: Durante la tercera semana, los temas en los que estuve trabajando fueron el uso de RxJS, una librería de la cual hace uso Angular y que aplica los principios de la programación funcional y reactiva. También trabajé con peticiones HTTP y el consumo de APIs, y finalmente, con el manejo de formularios. Para la tercera semana se realizaron los siguientes proyectos: • Un selector de imágenes. • Formulario de inicio de sesión y de registro. 2. Semana 4: Durante la cuarta semana, trabajé con los siguientes temas: routing (enrutamiento), que	Actividades de capacitación. Definición de RxJs: “RxJS es una biblioteca para construir programas asincrónicos y basados en eventos mediante el uso de secuencias observables. Proporciona un tipo central, el Observable, tipos de observables (Observer, Schedulers, Subjects) y operadores inspirados en métodos de Array (map, filter, reduce, every, etc.) para permitir el manejo de eventos asincrónicos como colecciones.” (RxJs, 2024)

permite navegar entre diferentes vistas o páginas dentro de una misma aplicación, y el manejo de múltiples páginas en Angular, dado que este framework funciona como una Single Page Application (SPA), es decir, una aplicación de una sola página que carga dinámicamente su contenido sin recargar toda la página. También se abordó el lazy loading (carga perezosa), técnica que permite cargar módulos solo cuando son necesarios para optimizar el rendimiento, y las deferrable views, que posponen la carga de ciertas vistas hasta que se requieren.

Se trabajó con el despliegue de una aplicación Angular utilizando diferentes enfoques: como SPA; como SSR (Server-Side

	Rendering, o renderizado del lado del servidor); y como SSG (Static Site Generation, o generación de sitios estáticos), empleando servicios como Firebase y Netlify para alojar y publicar la aplicación. Finalmente, también se trabajó con la autenticación de usuarios y la protección de rutas dentro de la aplicación. Para la cuarta semana se elaboraron los siguientes proyectos: • Se retomó la aplicación de tareas de la primera semana para agregar rutas. • Se agregó lazy loading a la aplicación de tareas. • Se hizo deploy de la aplicación de tareas. Link: https://ng-spa-82477.firebaseio.com/ • Login con autenticación.	
5 a 6	1. Semana 5: Durante esta semana, continué	Actividades de capacitación. Definición de Play

	estudiando sobre el framework Angular. Los temas que abordé fueron: la librería NgRx para el manejo del estado en Angular, animaciones en Angular, Service Workers en Angular para la creación de PWAs (Progressive Web Apps) y Testing en Angular. Durante la semana 5 se desarrollaron los siguientes proyectos: • Un contador con Angular utilizando NgRx. • Aplicación de tareas en PWA utilizando Service Workers. 2. Semana 6: Durante esta semana me asignaron la revisión de un framework backend para Scala llamado Play Framework. Para estudiar este framework, se consultó su documentación y artículos en internet de	Framework: “Play es un framework de aplicaciones web Java y Scala de alta productividad que integra los componentes y API que necesita para el desarrollo de aplicaciones web modernas. Play se basa en una arquitectura liviana, sin estado y compatible con la web y presenta un consumo mínimo de recursos (CPU, memoria, subprocesos) para aplicaciones altamente escalables gracias a su modelo reactivo, basado en Pekko Streams. ” (Play Framework, 2024)
--	--	---

portales como Medium y DEV.to.

Lo primero que abordé fue el lenguaje Scala. Para esto, consulté un curso en internet donde se vieron temas como la sintaxis, la declaración de variables, estructuras de control, pattern matching, estructuras de datos y la programación orientada a objetos.

Durante la semana 6 se desarrollaron los siguientes proyectos:

- Primer proyecto con Scala: Hello world, variables, operaciones, funciones, estructuras de control.
- Ejemplos en Scala con estructuras de datos.
- Aplicación de la programación orientada a objetos en Scala (Clases, objetos, Constructores, getters y setters, Case Class, Companion objects, Traits, Abstract class, Singleton Objects,



	Herencia).	
7 a 8	3. Semana 7: Durante esta semana continué estudiando acerca de Scala, aunque esta vez aplicado a la programación funcional, y otras características generales del lenguaje. También comencé a estudiar la documentación, dentro de la documentación se encuentran distintos proyectos de ejemplo, los cuales fui replicando. Lo primero que hice fue la configuración del entorno de desarrollo. Continué con un Hello World en el patrón MVC y examiné la estructura de un proyecto con Play Framework. Dentro de la documentación revisé temas como Programación HTTP y Programación HTTP asíncrona. Algunos	Actividades de capacitación.

otros temas como Twirl para el desarrollo de interfaces Web en este Framework. Uso de JSON y el Manejo de archivos.

Durante la semana 7 se desarrollaron las siguientes prácticas:

- Aplicación de la programación funcional en Scala.
- Configuración del entorno de desarrollo para Play Framework, ya contaba con algunas herramientas como el IDE IntelliJ IDEA, JDK y Scala, que se utilizó para estudiar el lenguaje, solamente se agregaron algunos plugins. Se construyó el primer Hello World y se analizó la estructura del proyecto generado.
- Elaboración de API REST sin conexión a Base de datos.

4. **Semana 8:**

Durante la semana trabajé con Play Framework, abordando

	temas como el acceso a Bases de datos, inyección de dependencias, el testing. Y por último elaborar una prueba de concepto utilizando una estructura de proyecto que maneja la empresa. Durante la semana 8 se desarrollaron las siguientes prácticas: • CRUD con patrón MVC, acceso a la base de datos PostgreSQL. • API REST con acceso a la base de datos PostgreSQL. • API REST, con CRUD con Clean Architecture, estructura similar que manejan en la empresa utilizando inyección de dependencias, y acceso a Base de datos. • Se realizó un repaso a Bases de datos SQL.	
9 a 10	5. Semana 9: Durante la semana me asignaron revisar el framework Spring con Spring Boot y el lenguaje Java.	

	Durante la semana 9 se desarrollaron las siguientes actividades: • Se revisó el lenguaje Java, principalmente como un repaso para reforzar los conocimientos. Se abordaron aspectos básicos del lenguaje como variables, estructuras de control y repetitivas, estructuras de datos, funciones, Programación Orientada a Objetos (clases y objetos, clases abstractas, herencia, polimorfismo, interfaces), manejo de excepciones, Stream API para el manejo de datos, Method Reference, default Method, Time API y Optional para variables que pueden tener un valor nulo, Records y Sealed Class. • Comencé a revisar Spring Framework con Spring Boot. 6. Semana 10: Se revisó	
--	---	--

	la creación de APIs con Spring, la conexión a Bases de datos con Hibernate y JPA. Durante la semana 10 se desarrollaron las siguientes actividades: • Creación de una API REST con Spring. Se abordaron temas como el uso de la herramienta para iniciar un proyecto con Spring, las anotaciones específicas para una API, la arquitectura recomendable para trabajar, buenas prácticas, DAOs (Data Access Objects), DTOs (Data Transfer Objects). Se trabajó con otras herramientas de Spring como Spring Security para la autenticación y autorización dentro de la API, JPA (Java Persistence API) e Hibernate para la conexión a la base de datos y su respectivo mapeo, el uso de Lombok, la	
--	---	--

	documentación con Swagger, la migración de la base de datos con Liquibase y pruebas con Postman.	
11 a 12	7. Semana 11: Asignación de proyecto, llamado EmpresaLit. Durante la semana 11 se llevaron a cabo las siguientes actividades: • Se me asignó un proyecto interno llamado EmpresaLit, el cual es básicamente un ERP (Enterprise Resource Planning), que es un software de gestión empresarial. Se me explicaron los cambios y las nuevas características que tendría el software, las tecnologías en las que está construido (Scala, Play Framework y PostgreSQL para el back-end, y Angular en el front-end), las funcionalidades actuales y la forma de trabajo dentro de la	Asignación a proyecto.

	empresa para llevar a cabo las actividades (se trabaja con Scrum, por lo que se me asignaron tareas). • Se realizó la configuración del ambiente de desarrollo. • Revisión del proyecto tanto en el front-end como en el back-end. • Revisión de la base de datos. • Maquetado del proyecto. • Migración del front-end de Angular 16 a Angular 18. • Como primera tarea realizada, obtuve un listado de los clientes para cada empresa, mostrándolo en una tabla con filtrado y paginado. 8. Semana 12: Para la semana 12, continué trabajando con el listado de clientes y también se me asignó una historia de usuario que consistía básicamente en construir	
--	---	--

	un tablero Kanban. Se llevaron a cabo las siguientes actividades: • Creación de componentes para el listado de clientes, tales como la tabla e inputs de búsqueda para la búsqueda de clientes por nombre y RFC. • Para el tablero Kanban, se contó con un maquetado a seguir y una historia de usuario con criterios de aceptación. Se realizaron los componentes como un Kanban board, las columnas de estatus y las cards con el contenido de cada tarea. Esto referente a la parte del front-end, mientras que para el back-end se realizó un ajuste en la base de datos para agregar una tabla con tareas y otra tabla con estatus. En	
--	---	--

	cuanto a la API, se desarrolló un servicio para la recuperación de las tareas y los estatus, clasificando las tareas por estatus.	
--	---	--

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones.

Durante mi periodo de prácticas profesionales en Qrsof, tuve la oportunidad de sumergirme en el mundo del desarrollo de software, aplicando los conocimientos adquiridos durante mi formación académica. La experiencia me permitió consolidar mis habilidades en tecnologías como Angular, Scala, Play Framework y Spring, al tiempo que adquirí nuevos conocimientos en metodologías ágiles como Scrum y buenas prácticas de desarrollo como Clean Code y Clean Architecture.

La estructura informal de la empresa me brindó un ambiente de trabajo flexible y colaborativo, donde pude tomar decisiones autónomas y aprender de manera constante. La posibilidad de trabajar en proyectos reales y de colaborar con un equipo multidisciplinario fue invaluable para mi crecimiento profesional.

Los reportes subidos al aula virtual sirvieron como un registro detallado de mi progreso y aprendizaje durante las prácticas. Al documentar las actividades realizadas, los conocimientos adquiridos y los desafíos enfrentados, pude identificar mis fortalezas y áreas de oportunidad. Además, los reportes me permitieron reflexionar sobre la aplicación práctica de los conceptos teóricos aprendidos en el TSU.

Comparar los reportes con los resultados obtenidos en los proyectos reales me permitió valorar la efectividad de las estrategias de aprendizaje aplicadas, así como la manera en que los conocimientos fueron transferidos al entorno laboral. Además, estos reportes funcionaron como una guía útil para identificar áreas de mejora y servirán como referencia en futuras oportunidades de formación y crecimiento profesional.

Algunas conclusiones específicas son:

- **Desarrollo de habilidades técnicas:** Adquirí un sólido dominio de las tecnologías utilizadas en la empresa, especialmente en el desarrollo front-end con Angular y back-end con Scala y Play Framework.

- **Trabajo en equipo y colaboración:** La interacción constante con mis compañeros me permitió mejorar mis habilidades de comunicación y trabajo en equipo.
- **Aplicación de metodologías ágiles:** La implementación de Scrum en los proyectos me brindó una visión práctica de cómo gestionar proyectos de manera efectiva y adaptativa.

Mientras que la asignación de un proyecto real me permitió poner en práctica lo visto durante el TSU y mi capacitación, la implementación de un listado de clientes filtrable y paginado en el proyecto EmpresaLit, por ejemplo, me permitió aplicar mis conocimientos en Angular y mejorar mis habilidades de diseño de interfaces de usuario. Además, la resolución de errores (bugs) en el código existente me ayudó a desarrollar un pensamiento crítico y a comprender mejor los principios de programación orientada a objetos y, de la misma forma, la programación funcional. Esta experiencia me ha brindado una sólida base para continuar mi desarrollo como desarrollador de software.

Cuadro CQA de mi estancia en la organización.

Tabla 2

Cuadro CQA

C ¿Qué Conozco ?	Q ¿Qué aporte ?	A ¿Qué Aprendí ?
- Lenguajes de programación como C#, Java, Kotlin y JavaScript. - Librerías como React. - Tecnologías de desarrollo web como HTML, CSS. - Framework CSS como Bootstrap. - Estructura de datos y programación orientada a objetos. - Desarrollo móvil con Android. - Metodologías ágiles para la gestión de proyectos. - Herramientas de	- Uso de las tecnologías conocidas. - Ideas sobre como mejorar la implantación de Scrum. - Propuestas para el desarrollo de Bases de datos. - Nuevas librerías para el desarrollo de mis actividades.	- Nuevos lenguajes como Scala y Typescript. - Nuevos Frameworks como Play Framework y Angular. - Nuevos Frameworks CSS como PrimeNg y Prime Flex. - Uso de Git para el trabajo en equipo y GitLab. - Uso de PostgreSQL. - Programación funcional con Scala. - Programación Reactiva con RxJs. - Clean Code. - Clean Architecture. - Pruebas unitarias en Angular. - Configurar distintos ambientes como: dev, QA y Producción. - Contenedores con Docker. - Uso de JWT.

versión de código como Git.		• Diseño web Responsivo.
• Conocimiento en bases de datos SQL y NoSQL.		

Fuente: Elaboración propia.

Evaluación de desempeño.

De acuerdo con la retroalimentación proporcionada por mi jefe inmediato, considero que mi desempeño fue satisfactorio. Las tareas asignadas se desarrollaron con éxito y, ante problemáticas relacionadas con el código o las librerías, busqué soluciones en diversas fuentes de información especializadas como Stack Overflow, GitHub, foros en internet, grupos oficiales de Discord de las tecnologías utilizadas y la documentación, además de consultar con mis compañeros. También brindé apoyo a otros compañeros que realizaban sus prácticas, lo cual considero refleja una buena comprensión del trabajo asignado.

Desde una perspectiva personal, considero que he desarrollado habilidades blandas importantes como la comunicación, el trabajo en equipo, el liderazgo, la adaptabilidad y la creatividad.

Sin embargo, de forma introspectiva, destaco algunos puntos negativos. A pesar de la flexibilidad horaria, llegué tarde con frecuencia, y aunque esto no afectó la entrega de actividades, reconozco que es un hábito que puede resultar molesto. Inicialmente, también tuve dificultades para mantener una comunicación efectiva y un buen trabajo en equipo, aspectos en los que he mejorado significativamente con el tiempo dentro de la empresa.

En general, me siento satisfecho con los logros y aprendizajes obtenidos durante mis prácticas.

Evidencias.

Evidencias relacionadas con el diseño dentro del proyecto asignado.

Figura 2

Evidencia de proyecto asignado No. 1

The screenshot displays the EMPRESALIT web application interface. A modal form for creating a new client is open in the center. The form includes the following fields and sections:

- RFC *:** A text input field containing "RFC".
- Régimen Fiscal:** A dropdown menu with "Seleccionar" as the selected option.
- Razón Social *:** A text input field containing "Razón social".
- Dirección:** A section containing:
 - Calle:** A text input field.
 - Numero exterior:** A text input field.
 - Numero interior:** A text input field.
 - Estado:** A dropdown menu with "Seleccionar" as the selected option.
 - Municipio:** A dropdown menu with "Seleccionar" as the selected option.
 - C.P.:** A text input field.
- Buttons:** "Cancelar" and "Continuar" buttons at the bottom right of the modal.

The background shows the main dashboard of the application with a sidebar menu on the left and a top navigation bar. The sidebar menu includes options like "Principales", "Cuentas por cobrar", "Cuentas por pagar", "Facturación", "Banco", "Empleados", "Módulos", "Inventarios", "Integración", "Colecciones", "Subsistemas", and "Proyectos". The top navigation bar has tabs for "Equipos Activos", "Pendientes por revisión", "Asignados", and "No autorizados".

Fuente: Elaboración propia.

Figura 3

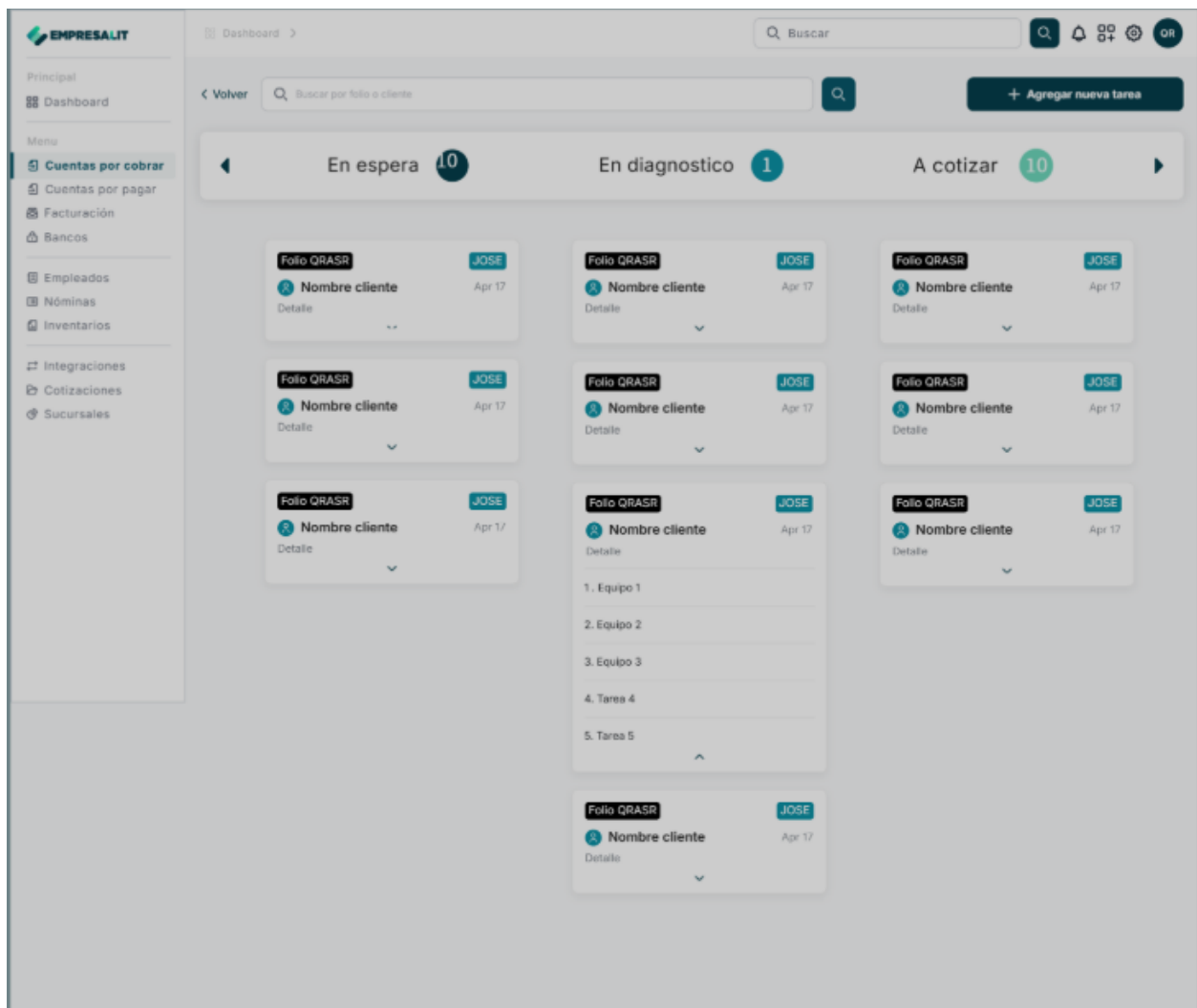
Evidencia de proyecto asignado No. 2

CUENTE	FOLIO	CANTIDAD	TÉCNICO	STATUS
Argeniz Ramos	EQP20325	3	Marcos Román	En progreso
Argeniz Ramos	EQP20325	1	Sin Asignar	Pendiente
Argeniz Ramos	EQP20325	4	Carlos Roberto	Disponible
Argeniz Ramos	EQP20325	2	Cesar Fuentes	En proceso

Fuente: Elaboración propia.

Figura 4

Evidencia de proyecto asignado No. 3



Fuente: Elaboración propia.



Referencias

Angular. (2024). *OverView*. Obtenido de <https://angular.dev>: <https://angular.dev/overview>

Play Framework. (2024). *Documentation*. Obtenido de Play Framework:

<https://www.playframework.com/documentation/3.0.x/Home>

Rus Arias, E. (2024). *Organización Lineal: Qué es y cómo funciona*. Obtenido de

Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/organizacion-lineal.html>

RxJs. (2024). *Overview*. Obtenido de <https://rxjs.dev>: <https://rxjs.dev/guide/overview>

Índice de figuras.

Figura 1.....	6
Figura 2.....	29
Figura 3.....	30
Figura 4.....	31

Índice de tablas.

Tabla 1	8
Tabla 2	27