

Panel: Academia e Industria de Software

Este panel tuvo lugar el día 23 de Octubre del 2019 a las 13:30 horas.

En este panel, se tuvieron algunos invitados, los cuales eran académicos y trabajadores en la industria de software, a los cuales se les realizaron algunas preguntas, junto con una actividad.

A los académicos, se les realizó una pregunta referida a la preparación de los estudiantes en las carreras de ingeniería de software o afines a ella. En esta pregunta, los diversos académicos de distintas universidades hablaron de la forma en cómo se imparten estas carreras en sus instituciones, además de las oportunidades o ventajas que ofrecen a aquellos estudiantes a punto de egresar.

Con respecto a los trabajadores en la industria de software, a ellos se les preguntó como ha sido el trabajo que han realizado con diversos egresados universitarios, al igual que la manera en como ellos trabajan en diversos proyectos, es decir, la manera en como se labora en los campos afines a la tecnología.

Después de que se hubieron respondido estas preguntas, se les pidió a los invitados que participaran en una actividad. Esta actividad se planteó tomando en consideración que, un ingeniero de software egresado debe de tener conocimientos en tres rubros: procesos, productos y proyectos. Los procesos se representaban con fichas verdes, los productos con fichas amarillas y los proyectos con fichas azules. A los académicos se les pedía agarrar un máximo de 5 fichas de cada color, dependiendo de que tanto preparaban a sus alumnos en dichos rubros, siendo 5 una preparación muy alta y 0 nula preparación. A los trabajadores en la industria de software, también se les pedía lo mismo, pero el número de fichas que agarrarían dependería de que tan preparados estaban los alumnos egresados en cada rubro.

En la realización de esta actividad, se pudo apreciar que los académicos agarraban un promedio de 3 a 5 fichas en cada rubro, dando a entender que preparaban muy bien a sus alumnos en cada rubro, sin embargo, los trabajadores en la industria de software agarraban un promedio de 2 a 3 fichas en cada rubro, dando a entender que realmente los alumnos egresados tenían deficiencias en alguno que otro rubro, por lo que, se pudo determinar que si existe cierta discrepancia entre lo que dicen los académicos y lo que dicen los trabajadores en la industria de software.

Como resultado de esta actividad, se concluyó que los rubros donde más existe carencia en los alumnos, es en el rubro de proyecto, lo que quiere decir que los alumnos egresan con buenos conocimientos teóricos, pero con carencia en los conocimientos prácticos y en las habilidades sociales.

En mi opinión, este panel fue de bastante ayuda, pues nos ayuda a nosotros como alumnos a ver las necesidades que se están requiriendo en el campo laboral, las carencias con las que muchas veces egresamos, por lo tanto, con base en la información recabada, podemos determinar que también es de suma importante desarrollar aquellas habilidades sociales para poder trabajar en diversos proyectos con gentes de otras áreas y también para poder transmitir nuestras ideas hacia otras personas o a una empresa.