

Competencias

Cada una de las competencias se lograrán primeramente considerando todos los dominios del aprendizaje, es decir, los conocimientos, las habilidades o desempeños y las actitudes de los integrantes y de igual forma tomando en cuenta el propósito al que queremos llegar que es la aportación que queremos brindarles a los aspirantes de la carrera de ingeniería de software, así como experiencia y conocimientos.

Por otro lado, algunos aspectos a considerar para lograr del éxito de dichas competencias son el proceso para llevar a cabo que son los métodos que de igual forma ya fueron mencionados y dentro de estos está la planificación, la estimación, el análisis, el diseño, la arquitectura, la prueba y el mantenimiento.

Así como también lograremos esto con cada uno de los puntos a alcanzar que son las especificaciones de los requerimientos de usuario en donde el objetivo es el contestar las dudas que posiblemente les surjan a los aspirantes y de igual forma las dudas que se les ocurran a los alumnos de nuevo ingreso, y que no tengan a alguien que se las pueda responder de la manera más certera, seguido de los requerimientos que necesita el sistema en donde se pretende que con base en las respuestas recopiladas posterior a la aplicación de la encuesta se almacenen en un documento con la finalidad de operar dichas preguntas, seguido del requerimiento funcional que son las cosas con las que el usuario final interactúa de manera directa y consciente y por último los requerimientos no funcionales que son las cosas con las que el usuario final interactúa de manera inconsciente.

Otro punto importante para mencionar es que las competencias se deberán evidencia en forma directa cuando se accionen en un contexto real, en el que interactúan las capacidades que integran la dicha competencia.