

Competencias Genéricas

En primer lugar, trabajamos mucho en la comunicación efectiva, ya que cada integrante del equipo debía expresar sus ideas de manera clara y respetuosa, así como escuchar y comprender las opiniones de los demás. Este aspecto fue fundamental para ponernos de acuerdo en las decisiones del proyecto y evitar confusiones.

Otra competencia que se fortaleció fue la colaboración y el trabajo en equipo. Aprendimos a dividir responsabilidades de manera justa y a que cada integrante cumpliera con lo que le correspondía. Esto nos permitió organizarnos mejor y avanzar en conjunto hacia un mismo objetivo para la app.

También desarrollamos la responsabilidad personal y colectiva, ya que cada miembro asumió compromisos específicos y debía cumplirlos en el tiempo acordado para que el resto del equipo pudiera continuar con sus tareas. Aquí fue evidente que el incumplimiento de uno podía afectar a todos, lo cual refuerza la importancia de ser disciplinados y responsables.

Finalmente, la elaboración de ElevEdu nos impulsó a practicar la solución de problemas, puesto que durante el proceso enfrentamos dudas y dificultades que exigieron analizar diferentes alternativas y tomar decisiones en conjunto. Esta competencia es valiosa porque fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de adaptarse a situaciones nuevas, lo cual no solo ayuda en la universidad, sino también en la vida profesional y personal.

Competencias Específicas

En cuanto a las competencias específicas relacionadas directamente con la Ingeniería de Software, el desarrollo del proyecto ElevEdu nos permitió poner en práctica varias de ellas.

Una de las más importantes fue la identificación y análisis de requisitos, tanto funcionales como no funcionales. Esto nos ayudó a pensar en lo que realmente necesita un usuario en el contexto académico, como la creación de grupos, el registro de tareas o las notificaciones, y también en aspectos de calidad, como la facilidad de uso o la accesibilidad.

Otra competencia específica fue la capacidad de modelar sistemas, lo que implica representar gráficamente cómo interactúan los usuarios con la aplicación mediante diagramas y casos de uso. Aunque todavía estamos aprendiendo estas herramientas, nos dimos cuenta de que son muy útiles para visualizar el funcionamiento del sistema antes de programarlo.

Además, trabajamos en la documentación técnica, que es fundamental para dejar evidencia clara del proceso seguido, las decisiones que se tomaron y la organización del trabajo en equipo. A través de la documentación, no solo entendemos mejor nuestro propio proyecto, sino que también facilitamos que otras personas puedan comprenderlo en el futuro.

Otra competencia específica que se relaciona con el proyecto es la planeación y reflexión sobre pruebas de software. Discutimos cómo se comprobaría que cada módulo cumpla su función y cómo se evaluaría que la experiencia del usuario sea adecuada. Esto nos permitió comprender la importancia de validar el producto antes de ponerlo en uso.

En conclusión, el desarrollo de ElevEdu nos mostró que un proyecto de Ingeniería de Software requiere tanto de competencias técnicas como de habilidades generales.