

Reflexiones- Pineda Alvarado Frida

- *IS Retrospectiva*

La perspectiva que tenía con respecto a la licenciatura en ingeniería de Software se vio afectada desde los inicios de clases. Para empezar, la idealización de la carrera con la que la mayoría de alumnos entramos retorció la idea principal de lo que en verdad significa el ser un ingeniero en este ámbito. Desde mi enfoque, venía pensando en que aprenderíamos a programar y lenguajes de programación, hasta ahí. Al paso de los días mi mente se abrió un mundo completamente “inesperado”, como por ejemplo, la creación de un proyecto en esta unidad y lo que en verdad significa ser partícipe.

Retomando lo que un exalumno de la facultad comentó, donde en palabras más, palabras menos, expresó que se dio cuenta que era un ingeniero de software al diseñar y no programar. Me hizo deliberar que, muchos a pesar de culminar con la carrera y entrar al mundo laboral, siguen sin saber el significado de lo que en verdad significa ser ingeniero de software, entran y salen con la idea plasmada de “programadores”, cuando en realidad, eso no lo es todo y como nos han comentado, son muy pocos los que de lleno se dedican a la programación.

Sin embargo, basándonos en la malla curricular observamos que, efectivamente, la mayoría de asignaturas están enfocadas al área de programación aunque este no sea el fin último de esta ingeniería. Para culminar, mi perspectiva cambió al comprender más por medio esta asignatura, debido a que entre todas, es la que más te recalca que estás estudiando, ámbitos donde un ingeniero de software se desarrolla y con ayuda de las experiencias de egresados de la misma carrera, por ello mi perspectiva se ha expandido a uno completamente más amplio y diferente.

- *Tema Libre U1*

Este video me hizo reflexionar en 3 aspectos que usualmente dejamos muy por fuera y creemos innecesarios en el mundo laboral. En primer lugar, menciona que en una entrevista lo rechazaron por no saber qué contestar a la pregunta de cuál es su objetivo en la vida y que está buscando. Con ello, nos damos cuenta que no importa que tan bueno seas, tus estudios, papeles, muchas veces lo que una empresa busca es a alguien

con objetivos, alguien con softskills y esto, no es una materia que te enseñen en la escuela. Nos olvidamos del lado humano y nos quedamos con el lado académico, cuando este no lo es todo.

En segundo lugar, menciona que él no estudió Ingeniería de Software para convertirse en ingeniero de software. Este punto fue uno ya abarcado en clase, donde la realidad es que hoy en día existen tantos cursos en internet que para saber programar o desarrollar otras actividades del área, ya no es necesario invertir en ir a una escuela para dedicarte a ello. Existen miles de casos, donde estudian otra carrera pero se desempeñan en el área de software y con ello consiguen muy buenos trabajos.

Se ha comprobado que los adultos tienen miedo al fallo dado que, en México no nos han enseñado por el sistema educativo a fallar, lo cual, es un grave error. El equivocarse nos hace aprender grandes cosas, nos damos cuenta en que nos fue mal, que nos faltó y que nos falta por mejorar. Por ello, el tercer punto es el miedo a equivocarse. En el video nos comenta como gracias a errar aprendió más cosas, ya que iba a las entrevistas y no lo contrataban, pero al anotar todo lo que le decían durante estas logró al final conseguir un excelente trabajo. Nunca desistir es una clave, debemos aprender a fallar rápido, pero debemos aprender a recuperarnos más rápido.

[1] Xavier Reyes Ochoa. 2020. ¿Cómo me convertí en programador? Video. (9 de Octubre de 2021. Recuperado el 14 de octubre de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=AkhlguVbebU>

- *IS vs Otros Roles*

La comparación que elegí fue de IS y Back End. Para comenzar, un ingeniero especializado en Back-End es quien se encarga de implementar un sitio web o aplicación web en todos sus componentes y también es responsable de desarrollar la lógica y las soluciones para que las acciones solicitadas por la página o aplicación web se realicen correctamente.

La más grande diferencia es que Ingeniería de software es un título genérico y más global con respecto a Back-End, el cual es un subconjunto de esta ingeniería. Por ello, los ingenieros de software tienen conocimiento de mayores temas pero a menor escala y se

pueden dedicar a cualquiera que elijan, mientras que el campo de un Back-End se limita a ser obligatoriamente expertos en 3 áreas: algoritmos, sistemas de datos y operativos. También, los IS son los que crean y diseñan el software, verificando que este trabaje correctamente y cumpla con los requisitos del cliente, pero es responsabilidad de B-E que todo lo realizado por el IS funcione bien con los servidores y sus bases de datos.

Las ventajas de especializarse en esta área es ser experto en temas de servidor, asimismo otra ventaja es la remuneración, el promedio de paga para uno especializado es de \$40 dólares la hora, mientras que para un IS es 20-25 dólares la hora. En desventaja tenemos que ser ingeniero en Back-End es más complicado, incluso a lado de Front-End, ya que se necesita tener dominio de más lenguajes y mayor complejidad, por otro lado, el tiempo invertido a especializarte en los temas mencionados lleva más tiempo con respecto al IS, que usualmente, solo ve lo básico y superficial.

- *Alcance de Competencias*

Una forma objetiva de medir competencias sería participar en la creación de un proyecto donde se demuestre cada una. Dividir de manera equitativa las actividades a realizar para que cada quien con lo aprendido pueda realizar la parte correspondiente a él. De igual manera una buena forma de corroborar, sería mediante una autoevaluación final, donde, con sinceridad pongamos como creemos que estamos o nos fue en el proyecto y el profesor nos dé una retroalimentación junto con evaluación para su respectiva comparación.

Con respecto a mis competencias, considero que si conseguí la mayoría, aún tengo conflicto y me falta aprender otras nociones, como son los vocablos de los ingenieros de esta área o sitios usados, como lo puede ser GitHub.