### Pauta de Autoevaluación de Competencias

(complemento de la Pauta de Reflexión Definición Proyecto APT)

Objetivo:

El objetivo de esta pauta de autoevaluación es que identifiques tus niveles de logro en las competencias de tu plan de estudio para que, a partir de tus fortalezas y oportunidades de mejora, puedas definir mejor tu proyecto APT. Esta pauta de autoevaluación es un complemento de las reflexiones iniciales de APT que también te ayudarán a definir tu Proyecto APT.

Instrucciones:

* Completa la tabla con las competencias de tu perfil de egreso (las puedes revisar con tu docente)
* Piensa en tu proceso de aprendizaje durante el tiempo que has estudiando en Duoc UC y evalúa el nivel de logro que alcanzaste en cada competencia de tu plan de estudio.
* Marca con una cruz el nivel de logro alcanzado para cada aprendizaje de las unidades de competencia según las siguientes categorías:

|  |  |
| --- | --- |
| **Categoría** | **Descripción** |
| Excelente Dominio (ED) | Tengo un excelente dominio en esta competencia y no necesito reforzarla. |
| Alto Dominio (AD) | Tengo un muy buen dominio de esta competencia, solo necesito reforzar pocos aspectos que no tengo completamente desarrollados. |
| Dominio Aceptable (DA) | Tengo un dominio básico de la competencia, que me permite lograr los aspectos centrales de ésta, pero aún tengo muchos que necesito reforzar. |
| Dominio insuficiente (DP) | Tengo un dominio muy básico de la competencia, solo manejo alguno aspectos de manera aislada. |
| Dominio no logrado (DNL) | Tengo un dominio no logrado de la competencia, no manejo casi ningún aspecto de manera clara. |

* En la columna de comentarios escribe por qué marcaste cada nivel.

|  |  |
| --- | --- |
| **Escuela** | |
| Nombre completo | Clemente Garreton |
| Plan de Estudio | Ing. Informatica |
| Año de ingreso | 2022 |

| Competencias de perfil de egreso | ED | AD | DA | DI | DNL | Comentarios |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Desarrollar software utilizando lenguajes de programación y metodologías de desarrollo. | X |  |  |  |  | He desarrollado Metagames desde cero, incluyendo backend, frontend y estructura de base de datos, aplicando metodologías ágiles y programación en Python y otras tecnologías. |
| Analizar y diseñar soluciones informáticas según requerimientos del cliente. | X |  |  |  |  | He identificado y documentado requerimientos para Metagames, diseñando la arquitectura del sistema y los flujos de interacción de usuarios. |
| Implementar y administrar bases de datos relacionales y no relacionales. | X |  |  |  |  | He diseñado y gestionado la base de datos JSON de Metagames para manejar usuarios, partidas y estadísticas, optimizando consultas y relaciones. |
| Integrar aplicaciones con servicios y APIs externas. | X |  |  |  |  | Metagames se conecta con APIs de pago y manejando datos en tiempo real y validaciones. |
| Gestionar proyectos tecnológicos aplicando metodologías de gestión. |  | X |  |  |  | He gestionado el desarrollo de Metagames planificando hitos, gestionando tiempos y recursos, aunque aún puedo mejorar en estimaciones y control de riesgos. |
| Desarrollar interfaces gráficas y experiencia de usuario (UI/UX). |  | X |  |  |  | Diseñé la interfaz y flujos de Metagames, cuidando la usabilidad, aunque aún me falta profundizar en pruebas con usuarios y optimización visual. |
| Implementar medidas de seguridad informática en sistemas y aplicaciones. |  | X |  |  |  | He aplicado autenticación segura mediante el flujo y usabilidad de la pagina y medidas básicas contra inyección de código ya que ni siquiera se requiere registro y la base de datos esta en un servidor tercero con seguridad incluida, pero puedo reforzar en temas avanzados como pentesting. |
| Trabajar en equipo y comunicar ideas técnicas de forma efectiva. |  | X |  |  |  | Durante el desarrollo de Metagames he coordinado ideas con colaboradores y explicado aspectos técnicos de forma clara, aunque la mayor parte fue trabajo individual. |
| Adaptarse a nuevas tecnologías y entornos de desarrollo. | X |  |  |  |  | He aprendido y aplicado rápidamente nuevas herramientas y frameworks según las necesidades de Metagames. React, Apache, Python Anywhere |
| Resolver problemas técnicos de forma creativa y eficiente. | X |  |  |  |  | He encontrado soluciones innovadoras para optimizar rendimiento y reducir costos de infraestructura en Metagames sin necesidad de crear una pagina super sofisticada e imposible de administrar. |