



# Tecnológico de Monterrey

**Campus Queretaro**

**Evidencia Desarrollo de Escenarios**

Juan José Goyeneche Sánchez  
A01712547

Integración de seguridad informática en redes y sistemas de software  
Grupo 401

29 de Septiembre del 2025

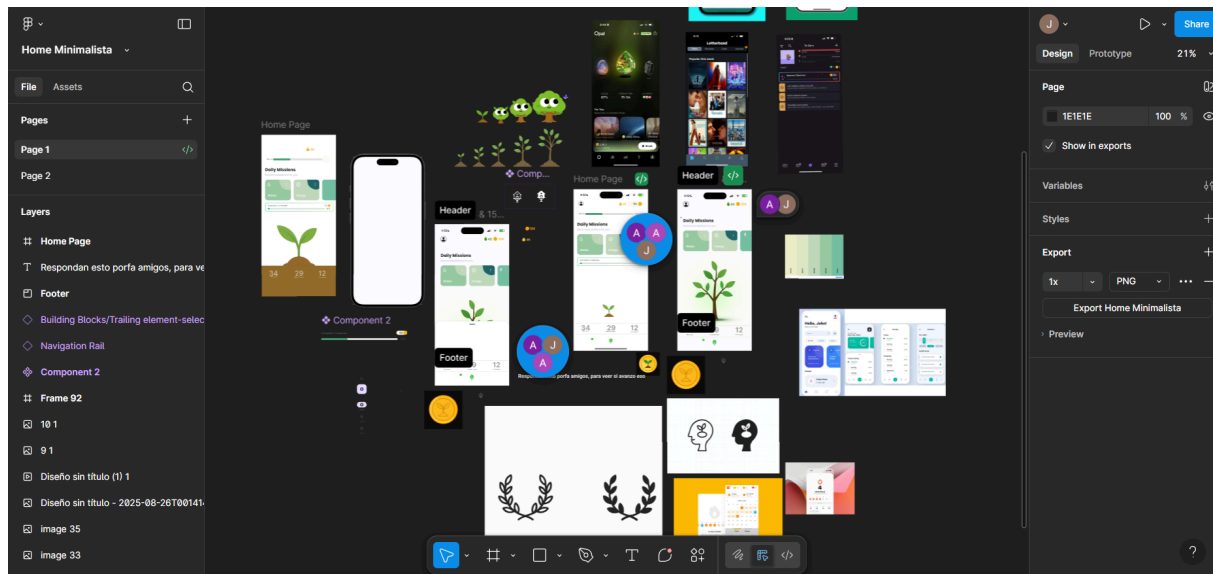
**Evidencia**

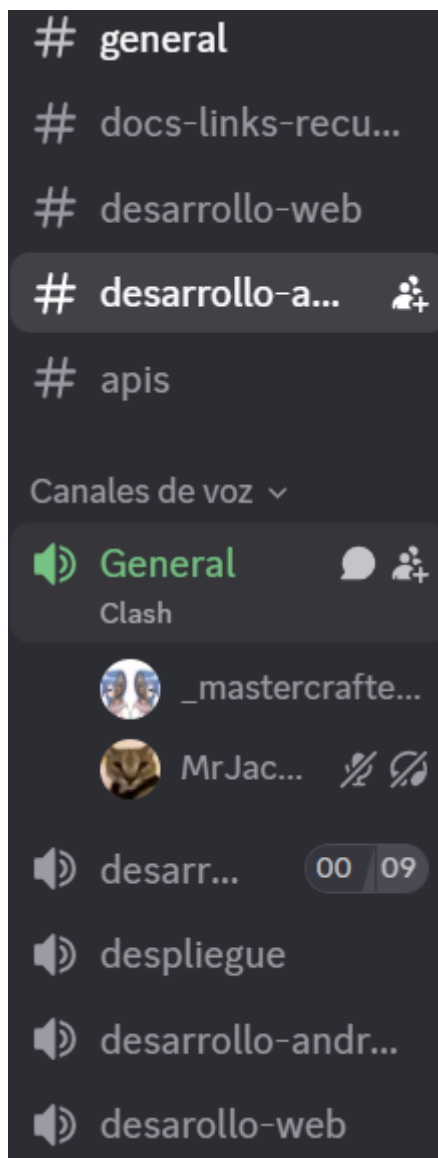
- Interacción con socio formador.
- Decisiones/propuestas fundamentadas en un análisis profundo.
- Uso de las herramientas vistas en clase

Nivel	Puntos
Incipiente B	-30
No hay evidencia o no se presentó	0%
Incipiente A	15%
Básico	70%
Sólido	85%
Destacado	100%

**Interacción con socio formador.**

Durante el desarrollo de este curso desarrolle esta competencia por medio de la interacción con el socio formador, esto mientras estaba en la tribu de diseño de la interfaz y teníamos reuniones constantes con el socio formador, para llegar a un diseño con el que este se sienta satisfecho.

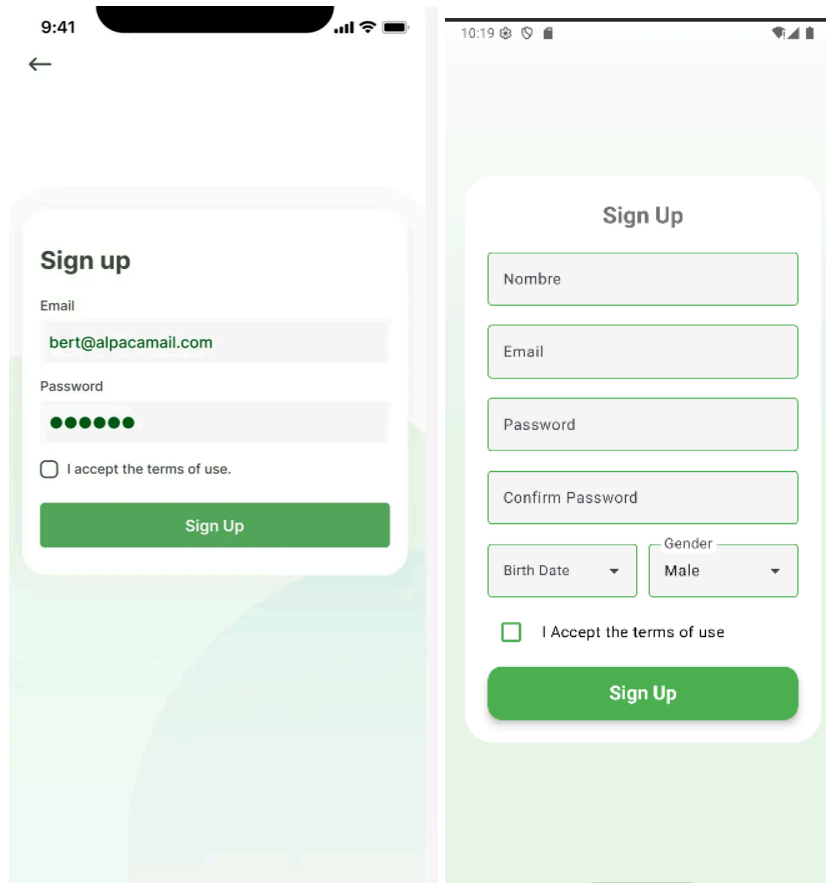




### **Decisiones/propuestas fundamentadas en un análisis profundo.**

Varios desafíos que enfrentamos y en el que implementamos esta competencia fue durante la creación de la ui, intentando equilibrar la experiencia de usuario, accesibilidad, y viabilidad. Tras esto nos encontramos del otro lado de la problemática, en la programación de lo diseñado, en mi caso enfrente el desafío de que la UI que se diseñó para mi historia no coincidía con lo especificado en la descripción de la historia, por lo que se tuvo que emplear otro diseño que siga respetando las reglas de diseño de la APP. (En la UI solo se contemplaban usuario y contraseña para el sign up y en la realidad la database pedia, contraseña, nombre, mail, gender y date birth).

[https://github.com/AndreyLira08/TRIBU\\_ANDROID/blob/release01/Habitree\\_App/app/src/main/java/com/example/habitree\\_app/views/sing\\_up/SignUpScreen.kt](https://github.com/AndreyLira08/TRIBU_ANDROID/blob/release01/Habitree_App/app/src/main/java/com/example/habitree_app/views/sing_up/SignUpScreen.kt)



### Uso de las herramientas vistas en clase

Las herramientas usadas en el proyecto vistas en clase fueron muchas, desde el modo de organización y de trabajo, haciendo dailys, asignando roles, y realizando sesiones de tribu todos los viernes.

- Design Thinking: Para entender de manera estructurada las necesidades del usuario y dar soluciones en base a ellas.
- Prototipado de interfaces: mediante bocetos y esquemas visuales que ayudaron a evaluar rápidamente posibles soluciones antes de su desarrollo.
- Historias de usuario: como medio para traducir requerimientos del socio formador en funcionalidades concretas.
- Kotlin: A pesar de ir enfocado por otro lado diferente de la competencia, fue una nueva herramienta que no habíamos usado antes.
- Dailys: Para llevar un registro de lo trabajado a lo largo del proyecto.

<https://www.notion.so/TRIBU-25117b1690218098adf1d14fb53b8220?pvs=18>