

Las competencias genéricas se promueven en el proyecto al trabajar en actividades como la elaboración de historias de usuario, la propuesta de valor y la definición de requisitos. Estas tareas impulsan la comunicación efectiva, el pensamiento crítico y la autogestión, ya que requieren expresar ideas con claridad, analizar diferencias frente a otras aplicaciones y organizar recursos y tiempos para cumplir objetivos. Así, se fortalecen habilidades transversales que permiten desenvolverse en distintos contextos académicos y profesionales.

Las competencias específicas se desarrollan al aplicar conocimientos técnicos de ingeniería de software en actividades como la definición de requisitos funcionales y no funcionales, la creación del croquis interactivo, el foro y el ranking de profesores. Estas acciones fomentan habilidades en análisis de sistemas, diseño de interfaces, estructuras de datos y metodologías ágiles, lo que asegura un mejor control y calidad en la elaboración del producto, además de preparar a los estudiantes para enfrentar futuros proyectos profesionales.