

7. Competencias de la asignatura

COMPETENCIAS	CARACTERÍSTICAS
UNIDAD 1: Analiza la evolución disciplinar de la Ingeniería de Software, así como las características del profesionalista vinculado con la misma, de acuerdo con el marco teórico y los modelos curriculares de la disciplina.	<ul style="list-style-type: none">• Se generó la idea y el objetivo del proyecto con base en los conceptos básicos de Ingeniería de Software• Se aplicaron los principios de Ingeniería de Software para empezar la comunicación con el cliente y los involucrados en el proyecto.
UNIDAD 2: Analiza los principales métodos, técnicas, procedimientos y buenas prácticas utilizados en la fase de requisitos, diseño, codificación, pruebas y mantenimiento de software, de acuerdo con el cuerpo de conocimientos reconocido por la disciplina.	<ul style="list-style-type: none">• Se adoptó Trello, Slack, GitHub y Soapbox como herramientas de apoyo en el proyecto.• Se realizaron encuestas para conocer las necesidades de la gente y poder acoplar el objetivo de una manera eficiente.• Se redactaron los requerimientos del producto.
UNIDAD 3: Selecciona el Modelo de Ciclo de Vida del Software en el inicio de un proyecto, con base en las características del equipo de desarrollo, del cliente y de la problemática.	<ul style="list-style-type: none">• Se empezó a trabajar con Scrum• Se realizaron Sprints semanalmente.• Se identificaron las diferencias entre modelos ágiles y tradicionales.
UNIDAD 4: Analiza los principales métodos técnicos, procedimientos, y buenas prácticas utilizados en los procesos de estimación, planificación, seguimiento, control, calidad y configuración del software, de acuerdo con el cuerpo de conocimientos reconocido por la disciplina.	<ul style="list-style-type: none">• Se buscó la satisfacción del usuario mediante el producto.• Se adoptaron los factores de calidad de Garvin y se compara con el proyecto.• Se entregó un producto <i>útil</i> con las funciones y características que el usuario desea.

UNIDAD 5: Identifica los principales factores humanos que inciden en el éxito o fracaso de los procesos de software, de acuerdo con el marco teórico de la disciplina.

- Se asignaron roles en el equipo
- Se organizaron las tareas de acuerdo con las habilidades de cada miembro del equipo.
- Se evaluó la contribución individual de cada miembro del equipo.