**7. Competencias de la asignatura**

|  |  |
| --- | --- |
| COMPETENCIAS | **CARACTERÍSTICAS** |
| **UNIDAD 1: Analiza la evolución disciplinar de la Ingeniería de Software, así como las características del profesionista vinculado con la misma, de acuerdo con el marco teórico y los modelos curriculares de la disciplina.** | * Se utiliza Trello como herramienta para la calendarización y la asignación de responsabilidades. * Se emplea GitHub como repositorio donde se almacena la información relacionada al 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.** | * Se establecieron objetivos del producto y los requerimientos correspondientes del mismo. * Se realizaron encuestas y entrevistas para poder entender mejor a los usuarios. * Se utiliza la comunicación (mediante Slack y presencial) como parte esencial para el entendimiento del problema y de los requerimientos. |
| **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.** | * Se empezó a trabajar con Scrum * Se realizan Sprints semanalmente. * Se diseñan casos de uso para poder realizar las guías. |
| **UNIDAD 4: Analiza los principales métodos técnicas, 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.** | * Se busca la satisfacción del usuario mediante el producto. * Se entrega un producto *útil* 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 recopilan la opinión de maestros y estudiantes para entender mejor la problemática y las necesidades para garantizar el éxito del producto. * Todos los cambios que se hagan en el software quedan registrados en una bitácora. |