**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 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.** | * 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.** | * 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 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 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 *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 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. |