



Industrial Data

ISSN: 1560-9146

ISSN: 1810-9993

industrialdata@unmsm.edu.pe

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Perú

Pando Soto, Brian; Rodríguez Rafael, Glen  
Habilidades de Personal Software Process (PSP) para la industria del software en Latinoamérica  
Industrial Data, vol. 23, núm. 1, 2020, -Junio  
Universidad Nacional Mayor de San Marcos  
Perú

DOI: <https://doi.org/10.15381/idata.v23i1.17243>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81664593013>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UNMSM  
redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso  
abierto

# Habilidades de Personal Software Process (PSP) para la industria del software en Latinoamérica

BRIAN PANDO SOTO <sup>1</sup>  
 GLEN RODRÍGUEZ RAFAEL <sup>2</sup>

RECIBIDO: 03/01/2020 ACEPTADO: 25/02/2020 PUBLICADO: 16/10/2020

## RESUMEN

La investigación abarca las habilidades técnicas y blandas requeridas en el desarrollo de *software*, puesto que es una actividad demandada por el mundo. Estas habilidades son necesarias para desempeñarse con destreza en una carrera tan globalizada y competitiva. Estudios previos muestran la existencia de una brecha entre la industria y la academia; los centros de formación proveen a los profesionales de habilidades técnicas, pero en estos últimos tiempos, se manifiesta la necesidad de contar con habilidades blandas, por lo que es clave estudiarlas y encontrar maneras de poder insertarlas en los profesionales que se integran a la industria. La aplicación de la metodología Personal Software Process (PSP) ayuda al estudiante a fortalecer sus destrezas en el proceso de desarrollo de *software*; no obstante, no es muy difundida en la academia ni en la industria. Este artículo muestra la importancia de las habilidades blandas, según las empresas latinoamericanas y el aporte del PSP para reducir la brecha de estas habilidades.

**Palabras clave:** Personal Software Process (PSP); habilidades blandas; brecha; industria del *software*.

## INTRODUCCIÓN

De acuerdo con Bosch (2016), la producción de *software* es una actividad de continuo crecimiento, es por ello que Thurner, Schlierkamp, Böttcher y Zehetmeier (2016) señalan que cada vez se solicita ingenieros con mayores competencias. En los anuncios de trabajo relacionados a la ingeniería de *software* se observa que las habilidades demandadas se combinan entre habilidades técnicas y blandas (Ehlers, 2015; Oguz y Oguz, 2019); no obstante, existe una brecha de estas habilidades entre los graduados y los que la industria demanda (Akdur, 2019; Garousi, Giray, Tüzün, Catal y Felderer, 2019). Con respecto a los proyectos de *software*, el 52.7% se completan pasado el tiempo y presupuesto estimado; una de las causas es la falta de individuos competentes en el equipo de trabajo (Fitria y Nugraha, 2018). Asimismo, según Cárdenas-Castro, Gil y Rodríguez (2019), el desarrollo de *software* es una actividad tanto técnica como social, por ello, se necesita también contar con habilidades blandas, pero los ingenieros ingresan al mercado laboral sin entrenarse en estas habilidades. Esto se convierte en una de las causas principales de esta brecha, la cual requiere, en promedio, tres años para que los profesionales ganen la experiencia y destreza necesaria (Oguz y Oguz, 2019). Para el 2030 se pronostica un incremento de 30% en la demanda de habilidades blandas (Margarov y Konovalova, 2019).

Para Matturro, Raschetti y Fontán (2015), desde hace algunos años se han empezado a valorar las habilidades blandas en los profesionales por su influencia positiva en el trabajo; es por ello que esta industria manifiesta la necesidad de que los egresados cuenten con habilidades blandas (Rosca, 2018), al igual que los métodos ágiles expresan el requerimiento de estas habilidades (Diel, Bergmann, Marczak y Luciano, 2015).

- 
- 1 Ingeniero en Informática y Sistemas por la Universidad Nacional Agraria de la Selva (Tingo María, Perú). Actualmente, es docente de dicha casa de estudios. (Tingo María, Perú).  
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8133-631X>  
 E-mail: [brian.pando@unas.edu.pe](mailto:brian.pando@unas.edu.pe)
  - 2 Doctor en Ingeniería Electrónica y de la Información por la Universidad Tecnológica de Toyohashi (Toyohashi, Japón). Actualmente, es docente de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. (Lima, Perú).  
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4471-3198>  
 E-mail: [grodriguezr@unmsm.edu.pe](mailto:grodriguezr@unmsm.edu.pe)

A modo de resolver esta brecha entre la industria y la academia, los trabajos revisados sugieren propuestas, como establecer un programa de entrenamiento para los estudiantes (Mann, Kumar y Saini, 2015); actualizar el currículo para incluir la experiencia de la industria en la academia y entrenar a las personas antes de contratarlas —creación de programas de certificación— (Tüzün, Erdogmus y Ozbilgin, 2018); integrar proyectos reales (Pinto, Ferreira, Souza, Steinmacher y Meirelles, 2019); y que las agencias acreditadoras coloquen en mejor posición a las instituciones de formación en ingeniería que se enfocan en reducir la brecha (Alboaouh, 2019). Por otra parte, Yonamine *et al.* (2015) sugieren contar con herramientas que permitan medir y visualizar las habilidades del desarrollador. Sin embargo, también existen alternativas más concretas; por ejemplo, Mansoor, Bhutto, Bhatti, Patoli y Ahmed (2017) proponen proveer habilidades al desarrollador con PSP, combinado con otras prácticas; Gómez, Gasca, Manrique y Arias (2016) indican que las estrategias de enseñanza deben permitir a los estudiantes mejorar la calidad de sus productos de *software*; y, finalmente, Gasca, Gómez, Manrique y Arias (2015) señalan que un marco de trabajo para el diagnóstico de enseñanza de diseño de *software*, utilizando el PSP, resulta beneficioso.

El PSP, propuesto por Humphrey (2000), es una metodología que permite a un individuo mejorar, de forma continua, sus destrezas al desempeñarse en el proceso de creación de *software*, a través de mediciones y buenas prácticas. El objetivo del

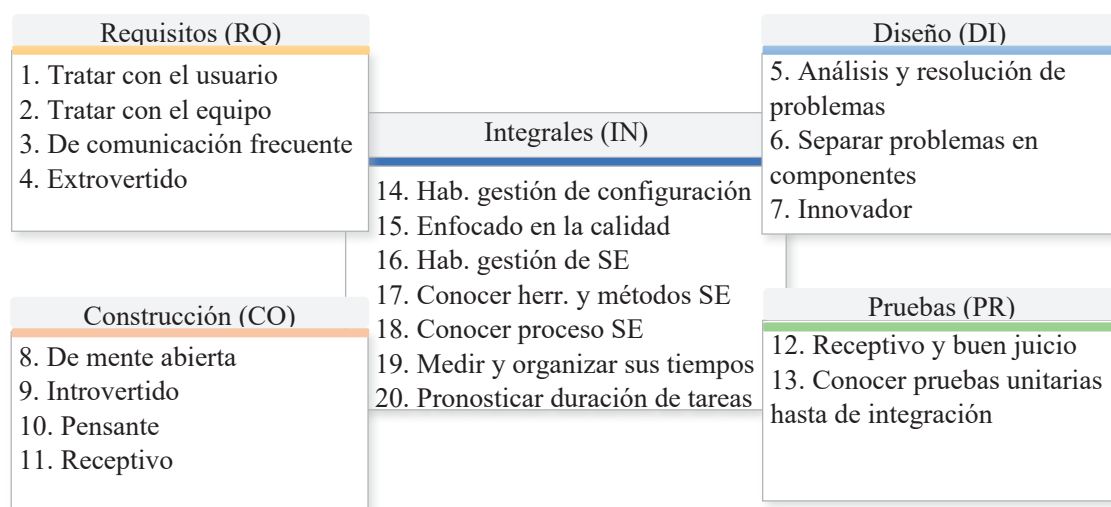
PSP es desarrollar un *software* a tiempo y dentro de las estimaciones calculadas (López-Martín, Nas-sif y Abran, 2017). Este método provee habilidades técnicas para asegurar la calidad en el proceso de *software*, así como fortalecer algunas habilidades blandas. Los beneficios del PSP sobre las habilidades técnicas están demostradas en diversas investigaciones, tanto en la academia (Rong, Zhang, Qi y Saho, 2016) como en la industria (Urbina, Abud, Peláez, Alor y Sánchez, 2016); no obstante, se desconoce la importancia de las habilidades blandas promovidas por el PSP.

En el artículo se busca incentivar al fomento de la integración del método en la academia y en la industria. En la metodología se describe la manera como se realizó esta investigación; después, se presentan los resultados estadísticos, y, finalmente, se discute el contenido del trabajo y se señalan las conclusiones.

## METODOLOGÍA

### 1. Exploración de anuncios de trabajo

Se revisaron las habilidades blandas solicitadas en 100 anuncios de trabajo de las plataformas web Ap-titus y Computrabajo, en todas sus versiones para Latinoamérica (ver Figura 1). De la lista de habilidades solicitadas, se encontró que muchas de ellas tenían nombres distintos, pero se referían a la misma. Se categorizaron las habilidades por fases del desarrollo de *software*, basadas en los criterios de



**Figura 1.** Habilidades blandas encontradas en la exploración de anuncios de trabajo de las plataformas web revisadas en la investigación.

Fuente: Elaboración propia.

Matturro (2013). Estas habilidades fueron organizadas según estas fases y una categoría transversal denominada integrales.

Los anuncios fueron buscados con la palabra “software” y se consideraron los anuncios que hacían referencia al desarrollo de este; por lo que se descartaron otros puestos laborales, como atención al cliente, postventa de *software*, venta de *software* propietario y aquellos desligados al proceso del desarrollo. La lista de habilidades organizadas fue revisada por tres profesionales líderes de equipos de desarrollo de *software*.

## 2. Diseño de encuesta para las empresas

Se elaboró un cuestionario virtual con preguntas cortas para los reclutadores de empresas de desarrollo de *software*. El objetivo fue verificar si las empresas latinoamericanas demandan las habilidades blandas que PSP promueve. Para responder la encuesta, el reclutador debía ser ingeniero de *software* o afín, con por lo menos un año de experiencia como jefe de proyectos de *software*.

Las preguntas del cuestionario fueron validadas mediante el método Delphi por tres expertos con una prueba binomial. La confiabilidad del cuestionario, según el alfa de Cronbach en el *software* R, fue de 0.94, lo que implica un alto grado de confiabilidad en las respuestas.

Para determinar el número de empresas a encuestar, se tomó en cuenta el reporte de empresas de certificados en CMMi-Dev, según el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2015), por los países de la Tabla 1. Por cálculo de muestra estadística con  $N = 144$ ,  $Z = 1.645$ ,  $e = 6.6\%$  y  $p = 50\%$ , se llegó a un total de 49 empresas.

**Tabla 1.** Resumen de empresas certificadas CMMi-Dev, según niveles de madurez.

País	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Total
Bolivia	1	0	0	1
Panamá	1	0	0	1
Ecuador	1	0	1	2
Perú	15	0	3	18
Chile	10	0	4	14
Brasil	45	1	6	52
Colombia	44	0	12	56
Total	117	1	26	144

Fuente: Datos obtenidos a partir del MinTIC (2015).

El medio de contacto con estas empresas fue vía referencias profesionales e internet, invitándolos a

responder el cuestionario publicado en Google Forms. Las preguntas fueron diseñadas para responder, mediante la escala de Likert del 1 al 5, sobre la importancia de cada habilidad en sus trabajadores dedicados al proceso de *software*.

El catálogo de empresas a encuestar fue elaborado a partir de las asociaciones de empresas relacionadas a TI en Argentina (Cámara de Empresas de Software y Servicios Informáticos), Bolivia (Cámara Boliviana de Tecnologías de la Información), Chile (Asociación Chilena de Empresas de Tecnologías de Información y Chiletec), Colombia (Federación Colombiana de la Industria de Software y TI), Ecuador (Asociación Ecuatoriana de Software), México (Asociación Mexicana del Transporte Intermodal y Cámara Nacional de la Industria Electrónica, de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información), Paraguay (Cámara Paraguaya de la Industria del Software), Perú (Asociación Peruana de Desarrolladores de Software y Servicios Relacionados), Uruguay (Cámara Uruguaya de Tecnologías de la Información) y Venezuela (Cámara Venezolana de Empresas de Tecnologías de la Información).

## 3. Diseño de encuesta para profesionales de PSP

Se elaboró un cuestionario virtual con preguntas cortas para los profesionales de PSP para determinar si, luego de haber sido formado con el curso de certificación, pudieron fortalecer la lista de habilidades blandas en estudio. Se utilizaron las mismas preguntas realizadas en la encuesta de las empresas, solo cambió el enfoque de la respuesta; es decir, a la empresa se le preguntó por la importancia de la habilidad, mientras que al profesional por el grado de mejora de cada habilidad luego de su formación. El protocolo de esta encuesta fue el mismo que el de la trabajada con las empresas.

El perfil del encuestado solicitaba que el colaborador haya llevado el curso oficial de PSP y obtenido su certificado, también debía contar con por lo menos un año de experiencia en la industria del *software*. Considerando al universo de las personas certificadas y que laboran en Latinoamérica, por una relación lógica con la confirmación de la existencia de 480 certificados en PSP en Colombia (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2015), se elaboró la tabla de referencia para el cálculo de muestra (ver Tabla 2).

El cálculo de muestra estadística obedeció a  $N = 1235$ ,  $Z = 1.645$ ,  $e = 20\%$  y  $p = 50\%$ , y el total fue de 15 profesionales, a los que también se contactó vía referencias personales y redes sociales; estos

fueron invitados a responder una encuesta virtual en Google Forms. Este cuestionario también fue validado por los tres expertos mencionados anteriormente. El alfa de Cronbach calculado fue de 0.94, asegurando la confianza de las respuestas. El catálogo de profesionales a encuestar fue elaborado a partir de redes de trabajo UpWork y Workana, además de Foros y Blogs y otras redes sociales usadas en Latinoamérica.

**Tabla 2.** Cálculo de profesionales certificados en PSP por país en Latinoamérica.

País	CMMi-Dev	PSP
Bolivia	1	9
Panamá	1	9
Ecuador	2	17
Perú	18	154
Chile	14	120
Brasil	52	446
Colombia	56	480
Total	144	1235

Fuente: Elaboración propia.

#### 4. Consideraciones para el procesamiento de respuesta en ambas encuestas

De los cuestionarios no completados, solo se consideraron las respuestas válidas. La escala de Likert fue expresada de la siguiente manera: nada,

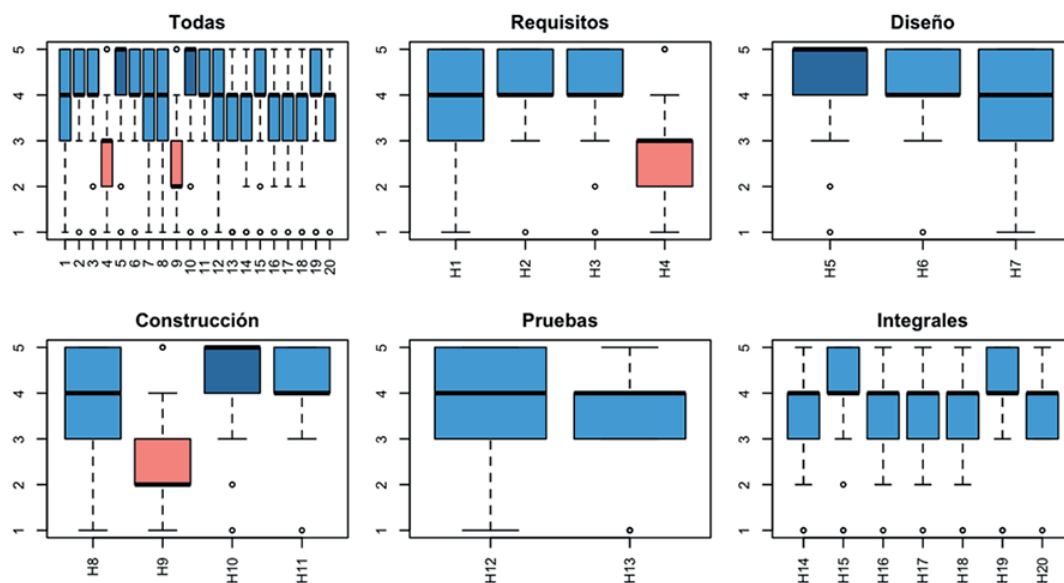
poco, importante, mucho, alto. Se descartaron las habilidades nada importantes, de acuerdo con las respuestas de las empresas. Para calcular la brecha, se compararon las medias de las respuestas de las empresas y de los profesionales por cada habilidad.

## RESULTADOS

Las empresas consideraron importante que sus empleados involucrados en las fases del desarrollo de *software* cuenten con la mayoría de las habilidades cuestionadas. En general, existe una mediana de valoración 4; es decir, muy importante (ver Figura 2). Dos habilidades se descartaron, las de ser introvertido y de ser extrovertido, por no ser de mucha importancia. Sin embargo, se debe tener en cuenta que para algunas empresas sí tiene valor si una persona es extrovertida para el reclutamiento en la fase de requisitos.

Por otro lado, el análisis de distribución de las respuestas de las empresas (ver Figura 3) muestra una tendencia hacia la derecha de la escala de Likert, a partir de importante, muy importante y altamente importante, con un 91% de las respuestas hacia esos valores.

Del mismo modo, al consultar a los profesionales PSP si habían conseguido fortalecer sus habilidades blandas, luego del curso de formación, estos



**Figura 2.** Gráficos de caja y bigote de la importancia de las habilidades blandas según las empresas de *software* en Latinoamérica.

Fuente: Elaboración propia.

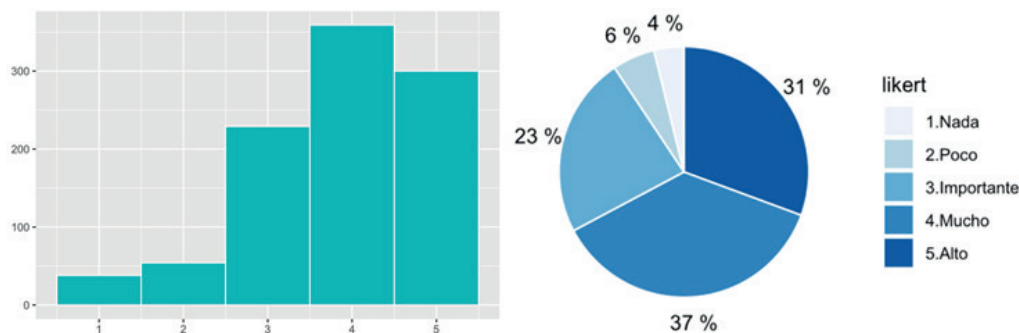


manifestaron resultados positivos en todas las habilidades, exceptuando las de introvertido y extrovertido, lo que demostró que la mayoría de las habilidades han sido fortalecidas con una mediana de 5.

Al comparar los resultados de cada habilidad, se manifestó que la media de los profesionales superaba levemente lo requerido por la industria (ver Figura 5). El análisis de los resultados por cada fase de *software* indicó que la mediana de habilidades

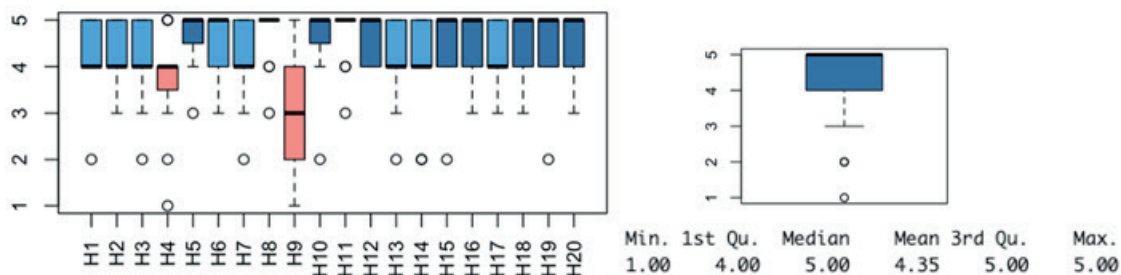
de los profesionales tiende a ser 5, mientras que la de la empresa se mantiene en 4, lo que señala que para la empresa las habilidades en cada fase son muy importantes y que los profesionales de PSP las tienen.

Habiendo confirmado la no normalidad de los datos, se aplicó el estadístico de prueba no paramétrica U de Mann-Whitney-Wilcoxon (ver Figura 6), lo que resultó  $p\text{-value} = 0.9985$ ; este dato confirma



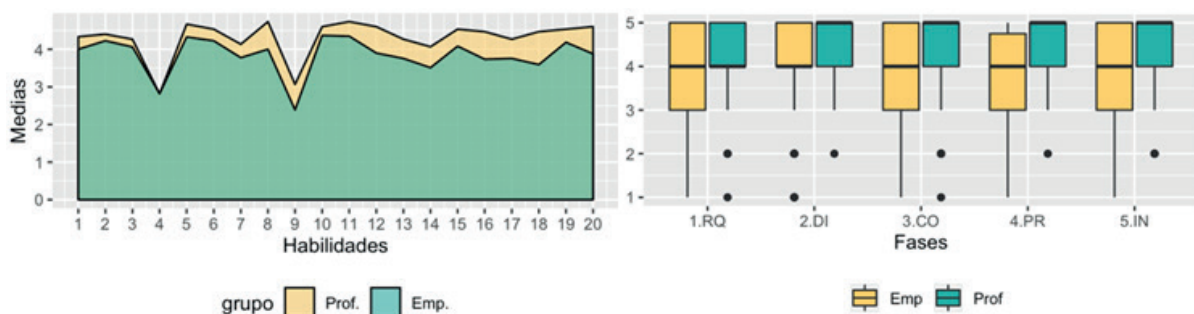
**Figura 3.** Gráficos de distribución y pastel de las respuestas de las empresas de *software* en Latinoamérica.

Fuente: Elaboración propia.



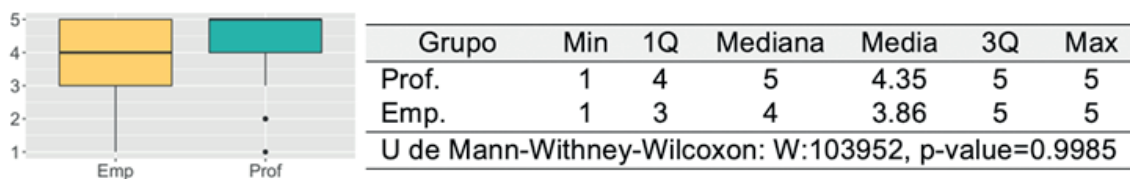
**Figura 4.** Gráficos de caja y bigote del fortalecimiento de las habilidades blandas según los profesionales PSP.

Fuente: Elaboración propia.



**Figura 5.** Gráficos de comparación de medias con área y bigote, entre las habilidades blandas requeridas por las empresas y lo conseguido por los profesionales PSP.

Fuente: Elaboración propia.



**Figura 6.** Análisis estadístico de comparación de medias con U de Mann-Withney-Wilcoxon.

Fuente: Elaboración propia.

que la media de valoración de los profesionales es superior a la de lo requerido por la industria.

Los resultados indican que las habilidades evaluadas son muy importantes para la empresa y que el PSP hace un importante aporte a estas habilidades, incluyendo las habilidades transversales a las fases. Esto indica que el PSP es un componente que se debe considerar para reducir la brecha entre la academia y la industria. En el análisis detallado de habilidades por fase se muestra que hay dos habilidades que se deben descartar, la de ser introvertido para la construcción de *software* y la de ser extrovertido para la fase de requisitos, pero se debe tomar en cuenta que para algunas empresas también es importante esta última habilidad.

## DISCUSIÓN

Los resultados de Oguz y Oguz (2019) sugieren que una de las causas de la brecha entre la industria y la academia son las habilidades blandas, las cuales son desarrolladas por el profesional en un aproximado de dos a tres años; además la industria manifiesta su interés por estas habilidades (Rosca, 2018). Los resultados de esta investigación indican que el PSP ayudaría a reducir esta brecha, al insertar al profesional en el sector laboral con las competencias que se requieren.

Por otra parte, Matturro, Raschetti y Fontán (2015) presentan las habilidades blandas para el equipo y el individuo, hallados ambos en los anuncios de trabajo. Sin embargo, este artículo se centró en las habilidades blandas, por tanto, encuentra una lista más extensa de las habilidades que engloban a las mencionadas por los autores. Asimismo, el programa de entrenamiento propuesto por Mann, Kumar y Saini (2015) podría incluir temas del PSP para no solo fortalecer habilidades técnicas, sino también blandas. Entre los programas de certificación mencionados, el planteado por Tüzün, Erdogmus y Ozbilgin (2018) debería considerar al PSP; del mismo modo, la integración con proyectos reales de Pinto,

Ferreira, Souza, Steinmacher y Meirelles (2019) debería incluir el PSP en los estudiantes, puesto que se conseguiría mayores logros en menos tiempo, lo que asegura la satisfacción también de la empresa.

Finalmente, la propuesta de Alboaouh (2019) podría no verse como un esfuerzo que represente un gran reto si se considera la combinación de las propuestas de Gasca *et al.* (2015), Mansoor *et al.* (2017) y Yonamine *et al.* (2015), en las que se atienden marcos de trabajo, herramientas y buenas prácticas, aplicando tanto las habilidades técnicas como las blandas, por lo que se podría apoyar de los resultados de esta investigación. Por último, se concuerda con lo manifestado en Gasca *et al.* (2015) y Mansoor *et al.* (2017) sobre que el PSP tiene un aporte importante sobre las habilidades con las que el desarrollador debe contar; este trabajo suma a ambas investigaciones, desde la perspectiva de las habilidades blandas.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se recomienda crear propuestas que integren las habilidades blandas en el proceso de formación de los estudiantes. También deben tomarse en cuenta la construcción de instrumentos y herramientas que faciliten el proceso de enseñanza de este método. Además, se debe incrementar los casos de estudio en los que se evidencien los beneficios y lecciones aprendidas al integrar el PSP en la academia y en las empresas. De las 20 habilidades blandas del estudio, 18 resultan muy importantes para la industria en la fase de requisitos, diseño, construcción, pruebas y las integrales, exceptuando introvertido para la construcción y extrovertido para los requisitos. Sin embargo, el análisis detallado de las habilidades permite destacar que para algunas empresas sí es importante ser extrovertido para la fase de requisitos.

Los profesionales deberían considerar adquirir estas habilidades blandas. No obstante, a pesar de que, por teoría, se centra en ayudar a un desarrollador de *software* para entender por qué se cometen

errores y cómo encontrarlos, repararlos y prevenir a que vuelva a cometerlos, los resultados recolectados de los profesionales indican que el método PSP fomenta las habilidades blandas que la industria en Latinoamérica requiere, lo que satisface o supera levemente la necesidad. Por tanto, el método debería ser integrado desde el proceso de formación de los estudiantes para reducir la brecha de habilidades blandas solicitadas por la industria en los egresados.

Los resultados dejan abierta la discusión sobre la habilidad de comunicación frecuente y de tratar con miembros del equipo, ya que el PSP está enfocado en el trabajo individual, pero los profesionales indican que sí hubo impacto en estas habilidades.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Akdur, D. (2019). The Design of a Survey on Bridging the Gap between Software Industry Expectations and Academia. En *2019 8<sup>th</sup> Mediterranean Conference on Embedded Computing (MECO 2019)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Montenegro.
- [2] Alboaouh, K. (2019). The Gap between Engineering Schools and Industry: A Strategic Initiative. En *2018 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Estados Unidos.
- [3] Bosch, J. (2016). Speed, Data, and Ecosystems: The Future of Software Engineering. *Institute of Electrical and Electronics Engineers Software*, 33(1), 82-88.
- [4] Cárdenas-Castro, C., Gil, J. C. y Rodríguez, P. (2019). Soft Skills Training: Performance Psychology Applied to Software Development. En *2019 IEEE/ACM 12<sup>th</sup> International Workshop on Cooperative and Human Aspects of Software Engineering (CHASE)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Canadá.
- [5] Diel, E., Bergmann, M., Marczak, S. y Luciano, E. (2015). What is Agile, Which Practices are Used, and Which Skills are Necessary According to Brazilian Professionals: Findings of an Initial Survey. En *2015 6<sup>th</sup> Brazilian Workshop on Agile Methods (WBMA)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Brasil.
- [6] Ehlers, J. (2015). Socialness in the Recruiting of Software Engineers. En *Proceedings of the 12<sup>th</sup> ACM International Conference on Computing Frontiers*. Association for Computing Machinery, Italia.
- [7] Fitria y Nugraha, I. G. B. B. (2018). Formation of Software Programmer Team Based on Skill Interdependency. En *2018 International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Indonesia.
- [8] Garousi, V., Giray, G., Tüzün, E., Catal, C. y Felderer, M. (2019). Closing the Gap between Software Engineering Education and Industrial Needs. *Institute of Electrical and Electronics Engineers Software*, 37(2), 68-77.
- [9] Gasca, G. P., Gómez, M. C., Manrique, B. y Arias, D. M. (2015). Diagnostic on Teaching-Learning of Software Desing by Using the Personal Software Process Framework. En *2015 10<sup>th</sup> Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Portugal.
- [10] Gómez, M. C., Gasca, G. P., Manrique, B. y Arias, D. M. (2016). Method of Pedagogic Instruments Design for Software Engineering. En *2016 11<sup>th</sup> Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers Computer Society, España.
- [11] Humphrey, W. S. (2000). The Personal Software Process (PSP). *Software Engineering Institute*. Recuperado de <https://resources.sei.cmu.edu/library/asset-view.cfm?assetid=5283>.
- [12] López-Martín, C., Nassif, A. B. y Abran, A. (2017). A Training Process for Improving the Quality of Software Projects Developed by a Practitioner. *Journal of Systems and Software*, 131, 98-111.
- [13] Mann, K. S., Kumar, M. N. y Saini, H. S. (2015). The Major Challenges for Engineering Institutions to Fulfill Industry Demands in India. En *2015 IEEE 3<sup>rd</sup> International Conference on MOOCs, Innovation and Technology in Education (MITE)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, India.
- [14] Mansoor, S., Bhutto, A., Bhatti, N., Patoli, N. y Ahmed, M. (2017). Improvement of Students Abilities for Quality of Software Through Personal Software Process. En *2017 International Conference on Innovations in Electrical Engineering and Computational Technologies (ICIEECT)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Pakistán.
- [15] Margarov, G. y Konovalova, V. (2019). Interdisciplinary Competencies Needed for Engineers in the Digital Economy. En



- 2019 *Computer Science and Information Technologies (CSIT)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Armenia.
- [16] Matturro, G. (2013). Soft Skills in Software Engineering: A Study of its Demand by Software Companies in Uruguay. En *2013 6<sup>th</sup> International Workshop on Cooperative and Human Aspects of Software Engineering (CHASE)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Estados Unidos.
- [17] Matturro, G., Raschetti, F. y Fontán, C. (2015). Soft Skills in Software Development Teams: A Survey of the Points of View of Team Leaders and Team Members. En *2015 8<sup>th</sup> International Workshop on Cooperative and Human Aspects of Software Engineering (CHASE)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Italia.
- [18] Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2015). Colombia líder en la región en la producción de software de calidad. *Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*. Recuperado de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-8571.html>.
- [19] Oguz, D. y Oguz, K. (2019). Perspectives on the Gap between the Software Industry and the Software Engineering Education. *Institute of Electrical and Electronics Engineers Access*, 7, 117527-117543.
- [20] Pinto, G., Ferreira, C., Souza, C., Steinmacher, I. y Meirelles, P. (2019). Training Software Engineers Using Open-Source Software: The Students' Perspective. En *2019 IEEE/ACM 41<sup>st</sup> International Conference on Software Engineering: Software Engineering Education and Training (ICSE-SEET)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Canadá.
- [21] Rong, G., Zhang, H., Qi, S. y Shao, D. (2016). Can Software Engineering Students Program Defect-Free? An Educational Approach. En *2016 IEEE/ACM 38<sup>th</sup> International Conference on Software Engineering Companion (ICSE-C)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Estados Unidos.
- [22] Rosca, D. (2018). Acquiring Professional Software Engineering Skills Through Studio-Based Learning. En *2018 17<sup>th</sup> International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Portugal.
- [23] Thurner, V., Schlierkamp, K., Böttcher, A. y Zehetmeier, D. (2016). Integrated Development of Technical and Base Competencies: Fostering Reflection Skills in Software Engineers to Be. En *2016 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers Computer Society, Emiratos Árabes Unidos.
- [24] Tüzün, E., Erdogmus, H. y Ozbilgin, I. G. (2018). Are Computer Science and Engineering Graduates Ready for the Software Industry? Experiences from an Industrial Student Training Program. En *2018 40<sup>th</sup> International Conference on Software Engineering: Software Engineering Education and Training (ICSE-SEET)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Suecia.
- [25] Urbina, M. L., Abud, M. A., Peláez, G., Alor, G. y Sánchez, A. I. (2016). Propuesta de un modelo de integración de PSP y Scrum para mejorar la calidad del proceso de desarrollo en una MiPyME. *Research in Computing Science*, 120, 147-157.
- [26] Yonamine, T., Yajima, K., Takeichi, Y., Sato, J., Kato, Y. y Yamazaki, M. (2015). A Means for Visualization of Skills in Software Development. En *2015 7<sup>th</sup> International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE)*. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Tailandia.