**Proyecto Elegido: TDR Proyectos Digitales**

**¿Por qué se eligió el artefacto?**

Este proyecto demostró unos de los aspectos que se volvió central a lo largo del curso que es la dificultad de considerar y analizar todos los distintos aspectos de un proyecto especialmente en el diseño y creación del cronograma se pudo ver cuantas diferentes partes y secciones un proyecto de trabajo necesita y como es importante el tomar una estrategia ordenada para poder efectuar todas las tareas necesarias en el tiempo estimado, así como la importancia de la distintas ideologías y paradigmas para la resolución de casos de ingeniería.

**Si tuviera que volver a producir el artefacto, ¿qué cambiaría? ¿Qué mejoraría?**

Utilizaría distintos paradigmas ara algunas de los juegos sen general tomamos una estrategia bastante lineal para la mayoría de ellos ya que no comprendíamos como armar otras distintas metodologías y era la más fácil de estructura por lo que se terminó con diagramas poco eficientes nuevos métodos probablemente terminarían con los cronogramas siendo mucho mas útiles y con mayor detalle que los que se hicieron originalmente. También el utilizar mejor las opciones dadas por la herramienta de Gantter para mejor la presentación

**Red semántica de conceptos de ingeniería de software asociadas al artefacto.**

Diagram

Description automatically generated

**¿Cómo contribuyó la ingeniería de software a mi misión de convertirme en ingeniero en informática y sistemas?**

Aprender a utilizar cronogramas y como aplicar las distintas modelos de desarrollo de software es una parte importante del trabajo profesional de un ingeniero y seguro será necesarios conocimientos en el futuro profesional.