Universidad Rafael Landívar

Facultad de Ingeniería

Ingeniería Informática y Sistemas

Ingeniería de Software I, Sección 02

Catedrático: Ing. Hilda Flores

***PROYECTO FINAL***

***“Portafolio de Ingeniería de Software”***

# CARÁTULA

Boris Caleb Morán González

No. Carné: 1194518

Guatemala, 14 de noviembre de 2021

# ÍNDICE

[1 CARÁTULA 1](#_Toc87791596)

[2 ÍNDICE 2](#_Toc87791597)

[3 INTRODUCCIÓN I](#_Toc87791598)

[4 ARTEFACTOS 2](#_Toc87791599)

[4.1 BLOQUE 1 – CASO “PROYECTO INFINITO” (v.1.2.0) 2](#_Toc87791600)

[4.2 BLOQUE 2 – RETO “COMPROBACIÓN DE APRENDIZAJES” (v.1.1.1) 3](#_Toc87791601)

[4.3 BLOQUE 3 – INFORME DE PRUEBAS “PROYECTO: KOLB” (v.1.0.0) 4](#_Toc87791602)

[4.4 BLOQUE 4 – RESULTADOS “PRUEBAS BETA CON USUARIOS” (v.1.0.2) 5](#_Toc87791603)

[4.5 BLOQUE 5 – CASO “ACS” (v.1.2.1) 6](#_Toc87791604)

[5 CONCLUSIONES 7](#_Toc87791605)

[6 APÉNDICE 8](#_Toc87791606)

# INTRODUCCIÓN

Este portafolio tiene como objetivo la implementación de un repositorio con los artefactos construidos durante el curso. En el cuerpo del portafolio se encuentra la descripción de cada artefacto en la cual se define la razón de elección del artefacto, una retroalimentación, red semántica de conceptos implementados y el impacto que tuvo en mi misión de convertirme en ingeniero en informática y sistemas.

En el aprendice del portafolio podrá encontrar los artefactos desarrollados durante el curso. Estos artefactos fueron seleccionados por cada bloque visto durante el curso.

# ARTEFACTOS

## BLOQUE 1 – CASO “PROYECTO INFINITO” (v.1.2.0)

* ¿Por qué se eligió esta versión?

Se eligió esta versión ya que al finalizar y revisar la presentación de dicho artefacto observamos que hacía falta ciertos conceptos y una mejor definición de otros.

* Descripción:
  + ¿Por qué se eligió el artefacto?

Fue el que más abarco los conceptos vistos en el bloque, pudiéndolos aplicar a un caso que en realidad sucedió. Analizando la ingeniería de software con un proyecto.

* + Si tuviera que volver a producir el artefacto, ¿qué cambiaría? ¿Qué mejoraría?
    - Cambiaría la manera en que se revisó el trabajo, ya que no se tuvo una revisión exhaustiva desde una vista panorámica de la entrega, solamente de lo conceptual, a pesar de que es lo que enriquece el artefacto.
    - Mejoraría la plantilla de la presentación.
  + Red semántica:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Red semántica #1 – Fuente: Propia.

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

Contribuyó de la manera en que uno debe de tener claro que es lo que quiere el cliente, y que es lo que puede hacer uno.

## BLOQUE 2 – RETO “COMPROBACIÓN DE APRENDIZAJES” (v.1.1.1)

* ¿Por qué se eligió esta versión?

Se eligió esta versión debido a que luego de su primera revisión antes de su entrega se agregó más contenido y se corrigieron errores conceptuales de la primera versión.

* Descripción:
  + ¿Por qué se eligió el artefacto?

Fue del que más aprendí en este bloque, debido a que se me facilita aprender la teoría cuando se aplica a algún caso, a algo más práctico.

* + Si tuviera que volver a producir el artefacto, ¿qué cambiaría? ¿Qué mejoraría?
    - Cambiaría la presentación del reto.
    - Mejoraría las respuestas, ya que están muy concretas, por lo que me gustaría haberlas desarrollado un poco más.
  + Red semántica:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Red semántica #2 – Fuente: Propia.

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

Contribuyó de la manera en la forma en que puedo desarrollar un producto, aun que sea pequeño. Puedo aplicar modelos para poder desarrollar los productos de manera eficiente.

## BLOQUE 3 – INFORME DE PRUEBAS “PROYECTO: KOLB” (v.1.0.0)

* ¿Por qué se eligió esta versión?

Se eligió esta versión ya que era un informe. Por lo que los trabajos ya realizados fueron los que tuvieron cambios significativos y en este artefacto se recopilaron los resultados de ellos.

* Descripción:
  + ¿Por qué se eligió el artefacto?

Fue del que aprendí como realizar pruebas, y cuales existían ya que no tenia conocimiento de como se realizaba cada una de ellas.

* + Si tuviera que volver a producir el artefacto, ¿qué cambiaría? ¿Qué mejoraría?
    - No realizaría ningún cambio a este artefacto.
    - Mejoraría el resultado de pruebas, siendo un poco más especifico en lo errores por los cuales fueron desarrollados.
  + Red semántica:

Diagrama, Gráfico radial

Descripción generada automáticamente

Red semántica #3 – Fuente: Propia.

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

Contribuyó en lo que debe de cumplir un producto, en que al momento de planificar y diseñar el producto se debe de tener en cuenta las métricas para poder realizar las pruebas, al igual que en el momento de desarrollo, desarrollar pensando en las pruebas que se realizaran.

## BLOQUE 4 – RESULTADOS “PRUEBAS BETA CON USUARIOS” (v.1.0.2)

* ¿Por qué se eligió esta versión?

Se eligió esta versión debido a que no se agrego más contenido al artefacto, pero sí se corrigieron errores luego de revisiones previas a su entrega.

* Descripción:
  + ¿Por qué se eligió el artefacto?

Es donde aprendí en como es que funcionan las pruebas beta, ya que en la parte teoría no lo había comprendido del todo, pero al realizar las pruebas en un proyecto real y con usuarios reales pude concretar los conocimientos.

* + Si tuviera que volver a producir el artefacto, ¿qué cambiaría? ¿Qué mejoraría?
    - Cambiaría a los usuarios escogidos, ya que el producto iba dirigido a otros usuarios.
    - Mejoraría la presentación del informe de las pruebas beta realizadas.
  + Red semántica:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Red semántica #4 – Fuente: Propia.

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

Contribuyó en el conocimiento de despliegue de un producto ya que se debe de realizar prototipos para los usuarios y de esta manera realizar las pruebas beta, para saber como es la interacción del usuario con el producto.

## BLOQUE 5 – CASO “ACS” (v.1.2.1)

* ¿Por qué se eligió esta versión?

Se eligió esta versión ya que se realizaron cambios en los diagramas, y luego de una revisión final se corrigieron errores conceptuales.

* Descripción:
  + ¿Por qué se eligió el artefacto?

Fue en el cual pudimos realizar un trabajo en el que aplicáramos un repositorio, el cual ya teníamos conocimiento y lo aplicábamos, pero no habíamos tenido una profundización conceptual.

* + Si tuviera que volver a producir el artefacto, ¿qué cambiaría? ¿Qué mejoraría?
    - Cambiaría la presentación del artefacto.
    - Mejoraría el diagrama de auditoría, ya que no tengo del todo claro que se realizaba en esta etapa.
  + Red semántica:

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Red semántica #5 – Fuente: Propia.

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

Contribuyó afianzando los conocimientos de los repositorios, ya que esto siempre lo he aplicado, pero no visto desde un proceso de producción, sino solo como un vago control de avances.

# CONCLUSIONES

* La ingeniera de software es la aplicación práctica del conocimiento, al diseño, construcción y entrega de productos de software.
* Las actividades sombrilla son igual de importantes que las actividades estructurales, para poder administrar y controlar el desarrollo del producto.
* Los conceptos de la ingeniería de software se pueden aplicar tanto a productos pequeños como grandes.

# APÉNDICE