## Actividad 1

1. **Cada vez que la búsqueda de la calidad reclama recursos y tiempo, ¿es posible ser ágil y centrarse en ella?**

*La agilidad y la calidad pueden coexistir si se planifica y se prioriza adecuadamente. La agilidad no significa apresurarse sin considerar la calidad; implica adaptarse rápidamente y hacer mejoras continuas, asegurando que cada incremento del producto sea de alta calidad.*

1. **De los ocho principios fundamentales que guían el proceso, ¿cuál cree que sea el más importante?**

*Dependiendo del contexto del proyecto, diferentes principios pueden tener mayor relevancia. Sin embargo, "Formar un equipo eficaz" podría considerarse clave ya que un equipo bien coordinado y comunicativo puede manejar cambios y desafíos de manera más efectiva.*

1. **Un principio de comunicación importante establece que hay que “prepararse antes de comunicarse”. ¿Cómo debe manifestarse esta preparación en los primeros trabajos que se hacen? ¿Qué productos del trabajo son resultado de la preparación temprana?**

*La preparación antes de la comunicación puede manifestarse como la recopilación y el análisis de información necesaria, estableciendo objetivos claros para la comunicación y preparando los materiales de soporte. Esto resulta en comunicaciones más eficaces y decisiones informadas.*

1. **Haga algunas investigaciones acerca de cómo “facilitar” la actividad de comunicación (use las referencias que se dan u otras distintas) y prepare algunos lineamientos que se centren en la facilitación.**

*Para facilitar efectivamente la comunicación, se deben establecer reglas claras, utilizar herramientas adecuadas para la colaboración, y asegurarse de que todos los miembros tengan un entendimiento común de los términos y procesos.*

1. **¿En qué difiere la comunicación ágil de la comunicación tradicional de la ingeniería de software? ¿En qué se parecen?**

*La comunicación ágil es más iterativa y flexible, permitiendo ajustes rápidos basados en retroalimentación continua. La comunicación tradicional puede ser más rígida y formalizada. Ambas se enfocan en la claridad y la efectividad en la transferencia de información.*

1. **¿Por qué es necesario “avanzar”?**

*Avanzar es esencial para mantener el progreso y evitar el estancamiento en decisiones o problemas sin solución inmediata. Esto ayuda a mantener el enfoque en los objetivos generales del proyecto.*

1. **Investigue sobre la “negociación” para la actividad de comunicación y prepare algunos lineamientos que se centren solo en ella.**

*La negociación debe ser vista como un proceso de ganar-ganar donde ambas partes salen beneficiadas. Esto puede lograrse mediante la comprensión de las necesidades del otro y trabajando hacia soluciones que acomoden esos intereses.*

1. **Describa lo que significa granularidad en el contexto de la programación de actividades de un proyecto.**

*La granularidad se refiere al nivel de detalle con el que las actividades del proyecto son definidas y gestionadas. Una granularidad adecuada ayuda a la planificación efectiva y al seguimiento del progreso.*

1. **¿Por qué son importantes los modelos en el trabajo de ingeniería de software? ¿Siempre son necesarios? ¿Hay calificadores para la respuesta que se dio sobre esta necesidad?**

*Los modelos son cruciales porque proporcionan una representación simplificada de la realidad que puede ser analizada y mejorada antes de la implementación. No siempre son necesarios en todos los proyectos, pero su utilidad se califica por la complejidad y el tamaño del sistema.*

1. **¿Cuáles son los tres “dominios” considerados durante el modelado de requerimientos?**

*Los dominios considerados son: información, función y comportamiento. Estos dominios ayudan a entender completamente qué debe hacer el sistema y cómo debe comportarse en diferentes circunstancias.*

1. **Trate de agregar un principio adicional a los que se mencionan para la codificación.**

*Un principio podría ser "Incorporar revisiones de código regularmente". Esto fomenta la mejora continua y ayuda a mantener la calidad y coherencia del código.*

1. **¿Qué es una prueba exitosa?**

*Una prueba es exitosa si logra identificar un defecto que no había sido detectado antes, permitiendo que el equipo corrija el problema antes de que el software sea lanzado.*

1. **Diga si está de acuerdo o en desacuerdo con el enunciado siguiente: “Cómo entregamos incrementos múltiples al cliente, no debiéramos preocuparnos por la calidad en los primeros incrementos; en las iteraciones posteriores podemos corregir los problemas. Explique su respuesta.**

*No estoy de acuerdo con la idea de no preocuparse por la calidad en los primeros incrementos. La calidad debe ser una prioridad desde el inicio, ya que los problemas no detectados en etapas tempranas pueden ser más costosos de corregir más tarde.*

1. **¿Por qué es importante la retroalimentación para el equipo de software?**

*La retroalimentación es fundamental porque permite al equipo realizar ajustes necesarios y mejorar continuamente. Ayuda a alinear el proyecto con las expectativas del cliente y aumentar la satisfacción del usuario final.*

## Actividad 2

