

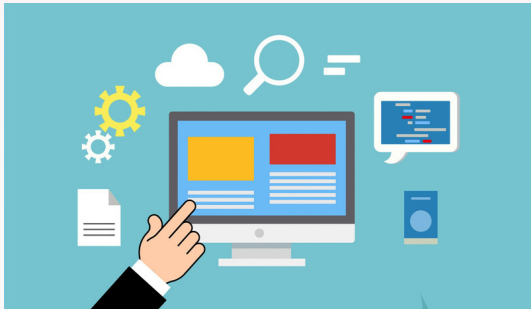
INGENIERIA DE SOFTWARE

PORTAFOLIO

BLOQUE 1

1.0.0

PROYECTO: MODELOS DE PROCESO DE "TDR JUEGOS DIGITALES"



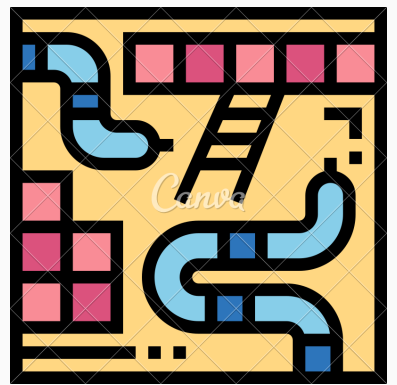
Considero que aprendí mucho en este proyecto ya que integra conceptos fundamentales de la ingeniería de software. Aprendí a identificar las actividades de cada fase estructural, definir actividades sombrilla y a definir el flujo a implementar según sus requerimientos.

BLOQUE 2

1.2.0

RETO DE MODELACIÓN Y SIMULACIÓN

Se pudo identificar que el tiempo de realización del proyecto disminuyó dejando en evidencia que la metodología ágil es una manera de producir software de manera rápida sin descuidar todas las actividades estructurales y sombrilla que son requeridas en todo software.

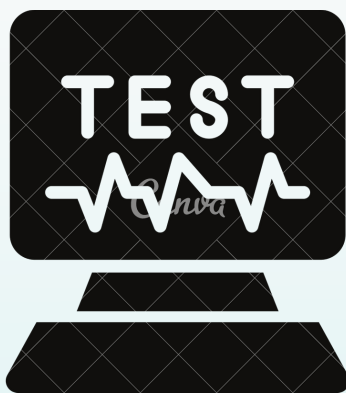


BLOQUE 3

1.0.0

INFORME DE PRUEBAS

Aprendí a como definir métricas para medir la calidad no solo de software sino de cualquier producto o proyecto.

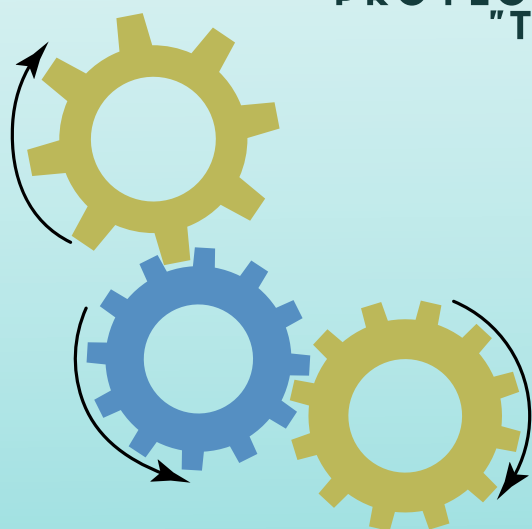


Considero que esta actividad nos ayuda a tener un criterio para la toma de decisiones basado en métricas y mediciones de calidad para saber si un producto se acepta o se rechaza.

BLOQUE 4

1.4.0

PROYECTO: MODELOS DE PROCESO DE "TDR JUEGOS DIGITALES"



Considero que fue una de las actividades más importantes del curso porque aprendimos el flujo de los procesos que se realizan en el desarrollo de un software y cuales son las funciones y diferencias entre operación desarrollo y pruebas.