

Descripción - Reto de modelación y simulación

- **¿Por qué se eligió el artefacto?**

Considero que fue una actividad de mucho aprendizaje ya que se pusieron en práctica los conceptos de metodología ágil aplicada a un proyecto, en donde ya no solo se tienen únicamente las fases estructurales sino que se implementan iteraciones dependiendo de los requerimientos del proyecto.

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

Cambiaría la herramienta para realizar los diagramas ya que fue realizada en Microsoft Project. La cambiaría a una herramienta como Jira o Teamwork en donde se tenga una mejor organización de las actividades y también se pueden definir mejor los tiempos y los encargados de cada actividad.

También cambiaría la manera en que se especifican las iteraciones ya que en el diagrama no se pueden identificar a simple vista.

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

Los conceptos que se implementaron en este proyecto fueron los siguientes:

- El proceso de software
- Fases estructurales del proceso
- Actividades sombrilla
- Flujos de proceso
- Metodología Ágil
- Extreme Programming
- Herramientas para creación de diagramas

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

Aprendí a diferenciar las ventajas y desventajas de implementar la ingeniería de software ágil y cómo cambia con una metodología normal o estructurada. 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.