

Descripción - Proyecto: Modelos de proceso de "TDR Juegos Digitales"

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

Considero que fue lo más difícil de implementar en este bloque ya que consistía en crear los diagramas de actividades y procesos ubicando cada una de las fases estructurales de la ingeniería de software y las actividades sombrilla en cada uno de los juegos TDR. Fue un proceso largo que requirió organización y trabajo en equipo para poder cumplir con los objetivos 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.

- **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
- Herramientas para creación de diagramas

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

Considero que esta actividad fue de las más importantes ya que integra conceptos fundamentales para la ingeniería de software. Aprendí a estructurar un proyecto definiendo cada fase, actividad y el flujo a implementar según sus requerimientos.