

# Bitácora de Aprendizajes

## **Módulo:** Fundamentos de Ingeniería de Software

### **Reflexiones:**

#### **Aspectos Difíciles**

No se reportaron aspectos difíciles a lo largo de este Módulo #1 de Fundamentos de Ingeniería de Software.

#### **Aspectos Fáciles**

La utilización de la Metodología SCRUM fue la clave para comprender conceptos fundamentales del desarrollo de sistemas a través del uso de Metodologías Ágiles que se han convertido a lo largo de los últimos años en los estándares de desarrollo para proyectos en los que los niveles de posibles cambios que se puedan generar por parte del Stakeholder son altamente elevados y no se posee mucho control de ellos.

#### **¿Que aprendió?**

Los conceptos fundamentales de la Ingeniería de Software, especialmente los diferentes modelos de desarrollo de sistemas, los cuales si bien es cierto han ido mutando hacia metodologías ágiles, aún así se mantienen con un fuerte y gran utilización en proyectos donde ciertos niveles de incertidumbre no pueden ser controlados, las metodologías más clásicas como “Cascada, Iterativas y RUP”.

#### **Dudas obtenidas o lagunas**

No quedaron “Lagunas Cognitivas” producto del Contenido de este tema, ya que, al ser temas progresivos, estas quedaron saciadas de manera adecuada posteriormente.