***Metodología Cascada***

La metodología cascada es un enfoque lineal y secuencial para la gestión de proyectos donde cada fase debe completarse por completo antes de iniciar la siguiente, como una cascada. Se basa en una planificación exhaustiva al principio del proyecto, con un enfoque en la documentación detallada de todos los requisitos y el proceso. Sus ventajas incluyen una organización disciplinada y una mayor previsibilidad en los plazos, pero su principal desventaja es la falta de flexibilidad

También **llamado secuencial o ciclo de vida de un programa** (denominado así por la posición de las fases en el desarrollo de esta, que parecen caer en cascada *“por gravedad”* hacia las siguientes fases), es el enfoque metodológico que ordena rigurosamente las etapas del [**proceso para el desarrollo de *software***](https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_para_el_desarrollo_de_software), de tal forma que el inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la etapa. Al final de cada etapa, el modelo está diseñado para llevar a cabo una revisión final, que se encarga de determinar si el proyecto está listo para avanzar a la siguiente fase. Este modelo fue el primero en originarse y es la base de todos los demás modelos de ciclo de vida.

Un ejemplo de una metodología de desarrollo en cascada es:

1. Análisis de requisitos.
2. Diseño del sistema.
3. Diseño del programa.
4. Codificación.
5. Pruebas.
6. Despliegue del programa.
7. Mantenimiento.

**Recolección de información por qué elegí la metodología cascada.**

Elegí esta metodología porque me llama mucha la atención en el momento donde explica que es una gestión de proyectos donde cada fase debe completarse por completo antes de iniciar la siguiente, como una cascada también me llama mucho la atención donde una metodología se puede desarrollar como los:

Análisis de requisitos.

Diseño del sistema.

Diseño del programa.

Codificación.

Pruebas.

Despliegue del programa.

Mantenimiento.

**Creación de Identidad del Proyecto**

### Yo elegí este video juego y su nombre es Totito que se base en jugar de 2 personas y en este video juego se utiliza una celda de 3 filas y 3 columnas.

**El propósito principal**: en el proyecto es **fomentar habilidades de pensamiento estratégico y resolución de problemas** mediante un juego clásico, accesible y entretenido. Además, se busca incentivar la interacción social y la sana competencia entre jugadores.

### ****Público Objetivo:****

* **Niños y niñas (6-12 años):** Como herramienta educativa para el desarrollo cognitivo temprano.
* **Adolescentes y jóvenes:** Como opción de entretenimiento rápido e inteligente.
* **Adultos y personas mayores:** Como medio para ejercitar la mente y disfrutar del tiempo libre.

### ****Valor Agregado:****

* **Educativo:** Ayuda a mejorar el razonamiento lógico, la planificación y la toma de decisiones.
* **Interactivo y personalizable:** En su versión digital, permite cambiar temas, tableros, y dificultad.
* **Accesibilidad:** Puede jugarse en diferentes plataformas (papel, móvil, web, etc.) sin necesidad de grandes recursos.
* **Conectividad:** En su formato en línea, permite partidas entre usuarios de distintas partes del mundo.
* **Simplicidad y nostalgia:** Revalora un juego tradicional que conecta generaciones.