

# 09/12 Componentes de Proyectos de SW y Estimaciones Tradicionales

Foco de la clase esta puesta en un Proyecto (Gestión tradicional, lo vemos para poder comparar con la gestión ágil)

Nos basamos en gestion de proyecto basado en procesos definido

## Proyecto

Es una unidad de gestión, organiza el trabajo, mecanismo por el cual se administran Equipo ingreado por un Lider de Proyecto --> es un jefe, se fija si la gente hizo o no hizo la tarea. La gestion del proyecto recae. Se define en termino de roles y eso me permite que una persona puede llegar a tener mas de un rol.

Rol

PUD – entorno generico de proceso que se puede especializar.

Organizaciones que trabajan con PUD

El proceso de adpta al proyecto, con la gente que tengo disponible cubro los roles.

## Características de un proyecto (debe cumplir):

Resultado	El resultado del proyecto tiene que ser unico.
Esfuerzo temporal de gestion	Tiene que tener una fecha de inicio y una fecha de fin definida.
Elaboración gradual	Vamos a tener objetivos que cumplir, pero esos objetivos no se logran de una vez.
Tareas Interrelacionadas	Las saco del proceso, el proceso me va a decir estas son las tareas y el ciclo de vida me va a decir como.

Proceso dentro de lo que son procesos definido un proyecto puede elegir el ciclo de vida que desee.

## Artefacto principal que sale del Proyecto – PLAN

El artefacto principal que guia al proyecto y es como la hoja de ruta se llama "PLAN DE PROYECTO", hay que tener en cuenta que es lo que se planifica con un proceso definido.

EN el plan tenemos que definir:

- **Definir el que, el objetivo** del proyecto: dos características que tiene que cumplir cualquier objetivo es que sean claro (tiene que ver con que no sea ambiguo) y alcanzables (que se puedan lograr, por que si no es desmotivante).

Redactamos el objetivo – construir software para ... Desarrollar un producto de SW de gestion academica de la facultad

- **Identificar los Alcances** --> todo el trabajo y solo el trabajo que tengo que hacer para poder cumplir con el objetivo.
  - Requerimientos
  - Analicis y diseno

- Prueba y despliegue
- Testing
- Capacitacion (hay que ver si incluye)
- NO se si va aca los anteriores

Tenemos que dejar claro todas las cosas que en definitiva son las tareas del proceso. Nos ayuda a combatir el síndrome de la hoja en blanco. Xd

Que cambie el objetivo del proyecto no quiere decir que cambia el objetivo del producto pero si cambian los alcances del proyecto. Puede cambiar los alcances del proyecto y no cambiar la definición del producto

- **Define proceso y ciclos de vida**
- **Definición del equipo (equipo de proyecto)** -- Su el líder y cada uno de los roles
- **Estimaciones:** Estima el líder de proyecto. Se realizan en este orden y se estima si o si:
  - Tamaño – Los requerimientos no se pueden contar, pero estímalos a contar CU por complejidad o alcances.
  - Esfuerzo – responde a como. se estima con horas personas lineales. Significa que yo asumo que trabaja una sola persona por vez. Hora tras hora. El esfuerzo lo derivó del tamaño
  - Tiempo – responde al cuando. Tenemos que ver cuantas horas trabaja las personas en la empresa, y no es lo mismo que cuantas horas esta en la empresa la gente.
  - Costo – cuanto: el costo del esfuerzo, el costo del trabajo de la gente es el 80%, 10% conectividad y 10% resto
  - Recursos críticos – las cosas que son escasas. Computadora se cree que las personas que hacen SW tienen computadoras.  
Pueden ser HW o SW en el caso de que tengas que contratar algún servicio en la nube. Estimas que vas a tener menos que lo que necesitas. Si tienes que plantear que las PC para programar es un recurso crítico replanteate la vida y no hagas ese proyecto.
- **Riesgos** – Probabilidad de ocurrencia de algo que impacte negativamente en mis objetivos. Si la P() es uno no es un riesgo es un problema. Si el riesgo se presenta.
  - Lo mido con la probabilidad e impacto
  - Multiplicación de P() e impacto me da la EXPOSICION.
    - Exposición – me permite ver de cuales riesgos me voy a ocupar por que no me puedo preocupar por todos lleva tiempo y plata

Tenemos gestión proactiva reactiva o ninguna.

Lo más riesgoso de un proyecto de software (tradicional) los requerimientos

No es lo mismo la gestión del riesgo que la gestión del problema.

Muchas veces accionan con riesgos como si fueran riesgos pero ya son un problema.

- **Calendarización**

No igualamos el consumo del tiempo con el avance

- **Plan de Soporte**
- **Métricas**
- **Reuniones e informes**

Un proyecto se maneja en tres dimensiones

Requerimiento – recursos (costo) -- tiempo

En la gestión tradicional de proyecto, lo que hace es tomar como base estable el alcance y una vez que iden

- Fijo Alcance
- Variable – Recursos/costos y tiempo

No es que los requerimientos no pueden cambiar, solo que si cambian tengo que recalcular, el problema es que el cliente no es permeable

En el agilismo lo damos vuelta

El testing se lleva entre 30 y 50 por ciento del tiempo del proyecto y la programación el 33%.

Mientras más crítico se reserva más tiempo para testing.