****

**ESCUELA DE FORMACION CONTINUA**

**Licenciatura en Gestión de Tecnologías**

**Ingeniería de Software**

**Trabajo Práctico 1: Gestión de Proyectos**

**PROFESORES:**

**ING. ROSA SANABRIA**

**ING. FLAVIO GARRIDO**

**1° CUATRIMESTRE - AÑO 2020**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| GRUPO | **APELLIDO** Y NOMBRE | DNI | NOTA |
|  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Gestión de Proyectos

**OBJETIVO**:

El objetivo de este trabajo es introducir al alumno en los conceptos de la gestión de proyectos, las técnicas de administración requeridas para planificar, organizar, monitorear y controlar proyectos de software, teniendo en cuenta los recursos, presupuesto, tipo de proyecto, etc.

**Responder las siguientes preguntas:**

1. ¿Qué es la Gestión de Proyecto?
2. ¿Cuáles son los beneficios de gestionar un proyecto en un proceso de desarrollo de software?
3. ¿Cuáles son las actividades de la Gestión de Proyectos?
4. ¿Cómo debe administrarse el personal, el proceso y el problema durante un proyecto de software?
5. ¿Cómo pueden usarse las métricas del software para administrar un proyecto y el proceso de software?
6. ¿Cómo genera un equipo de software estimaciones confiables de esfuerzo, costo y duración del proyecto?
7. ¿Qué técnicas pueden usarse para valorar los riesgos que pueden tener impacto sobre el éxito del proyecto? • ¿Cómo selecciona un gerente de proyecto de software un conjunto de tareas laborales para los ingenieros del software? • ¿Cómo se crea un calendario de proyecto? • ¿Por qué el mantenimiento y la reingeniería son importantes para los gerentes de ingeniería de software y para los profesionales?
8. Describa tres situaciones de la vida real en las que el cliente y el usuario final sean el mismo. Describa tres situaciones en las que sean diferentes.
9. Las decisiones tomadas por los administradores ejecutivos pueden tener un impacto significativo sobre la efectividad de un equipo de ingeniería del software. Proporcione cinco ejemplos para ilustrar que esto es cierto.
10. Si tuvieran que gestionar un proyecto dentro de una organización de sistemas de información. Donde su labor será construir una aplicación que sea muy similar a otras que su equipo construyó, aunque ésta será más grande y más compleja. Los requerimientos se documentaron ampliamente por parte del cliente. ¿Qué estructura de equipo elegiría y por qué? ¿Qué modelo de proceso de software elegiría y por qué?
11. Si tuvieran la gerencia de proyecto para una pequeña compañía de productos de software. Donde su labor será construir un producto innovador que combine hardware de realidad virtual con software de última generación. Puesto que la competencia para el mismo mercado de entretenimiento es intensa, existe una presión significativa para tener listo el trabajo. ¿Qué estructura de equipo elegiría y por qué? ¿Qué modelo de proceso de software elegiría y por qué?
12. Si tuviera a su cargo una gerencia de proyecto para una gran compañía de productos de software. Donde su labor será administrar el desarrollo de la versión de siguiente generación de su software de procesamiento de palabras ampliamente usado. Puesto que la competencia es intensa, se establecieron y anunciaron apretadas fechas límite. ¿Qué estructura de equipo elegiría y por qué? ¿Qué modelo de proceso de software elegiría y por qué?
13. Si tuviera una gerencia de proyecto de software para una compañía que atiende al mundo de la ingeniería genética. Su labor será administrar el desarrollo de un nuevo producto de software que acelerará el ritmo de tipificación genética. El trabajo está orientado a investigación y desarrollo, pero la meta es elaborar un producto dentro del próximo año. ¿Qué estructura de equipo elegiría y por qué? ¿Qué modelo de proceso de software elegiría y por qué?
14. Si tuviera que desarrollar una pequeña aplicación que analice cada curso ofrecido en la universidad y reporte las calificaciones promedio obtenidas en el curso (por un determinado periodo). Exponga el alcance y las limitaciones de este trabajo.

# Agregar la bibliografía utilizada