

procesos definidos procesos empíricos ↗ León.

Agile

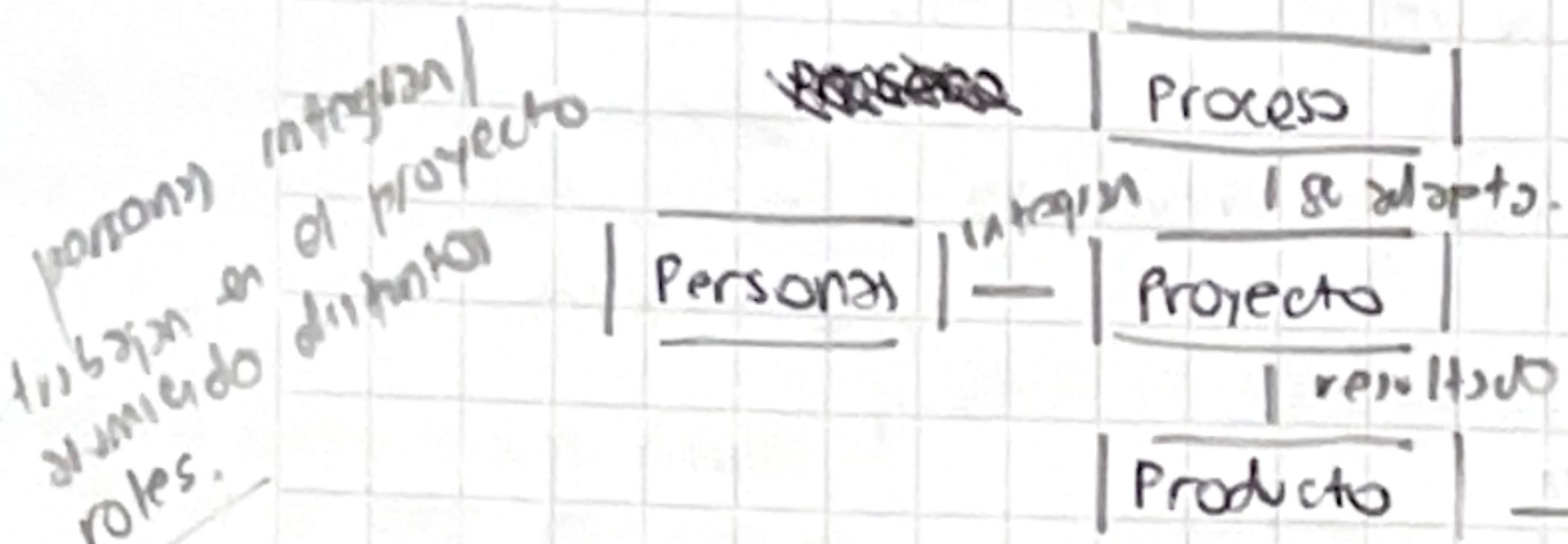
clase 10-09

dos tipos

b) procesos se definen en términos de roles.

en Ing. SFT: transformar req.
y nueva en software.

Componentes de un proyecto de software.



- * Proceso: conjunto act. estructuradas con un obj. en común. ↗
- proyecto: una unidad de gestión. medio por el cual se adm. recursos y se gestionan personas en pos de lograr un objetivo.

↳ dichos roles están definidos en los procesos.

trabajadores (que aparecen en los procesos) son roles.

→ la gestión del proyecto es responsabilidad del líder de proyecto. Luego el equipo del proyecto puede contener desarrolladores, testers, arq., diseño (todos son roles), que en función de la cantidad de gente del proyecto serán asignados).

* en el inicio del proyecto, el líder elige que procesos y act. se realizarán y son necesarios. Se eligen los workflows o realizar.

* Características de un proyecto (sin estos no existe un proyecto).

① resultado: el resultado del proyecto tiene que ser único.

ciclo de vida del producto es mayor que la del proyecto. El del producto puede incluir varios ciclos de vida de proyectos, uno por cada versión del producto.

② fecha de inicio y fin definidas. (duración limitada).

③ evaluación gradual: tenemos objetivos que cumplir que se van logrando paso a paso (obj. pequeños en un obj. grande).

④ tareas de interrelacionadas: las obtencemos del proceso y el ciclo de vida me dice como / cuando los voy a hacer.

↳ cómo estamos trabajando con procesos definidos se puede utilizar / elegir (usar) ciclos de vida (a ≠ b) procesos empíricos → iterativos).

* Artefacto principal que sale de un proyecto: PLAN DE PROYECTO

dentro de el

↳ plan de gestión de conf. de software.

Componentes de un proyecto de software.

↳ PLAN DE PROYECTO

¿Qué? ¿Dónde? ¿Para qué?
¿Cómo? ¿Quién?

→ Objetivo del proyecto

→ clara

que no sea ambigua, que sea objetivo = misma interpretación

→ medible

→ alcancable

que pueda hacerse, que tamb. puede ser medible.

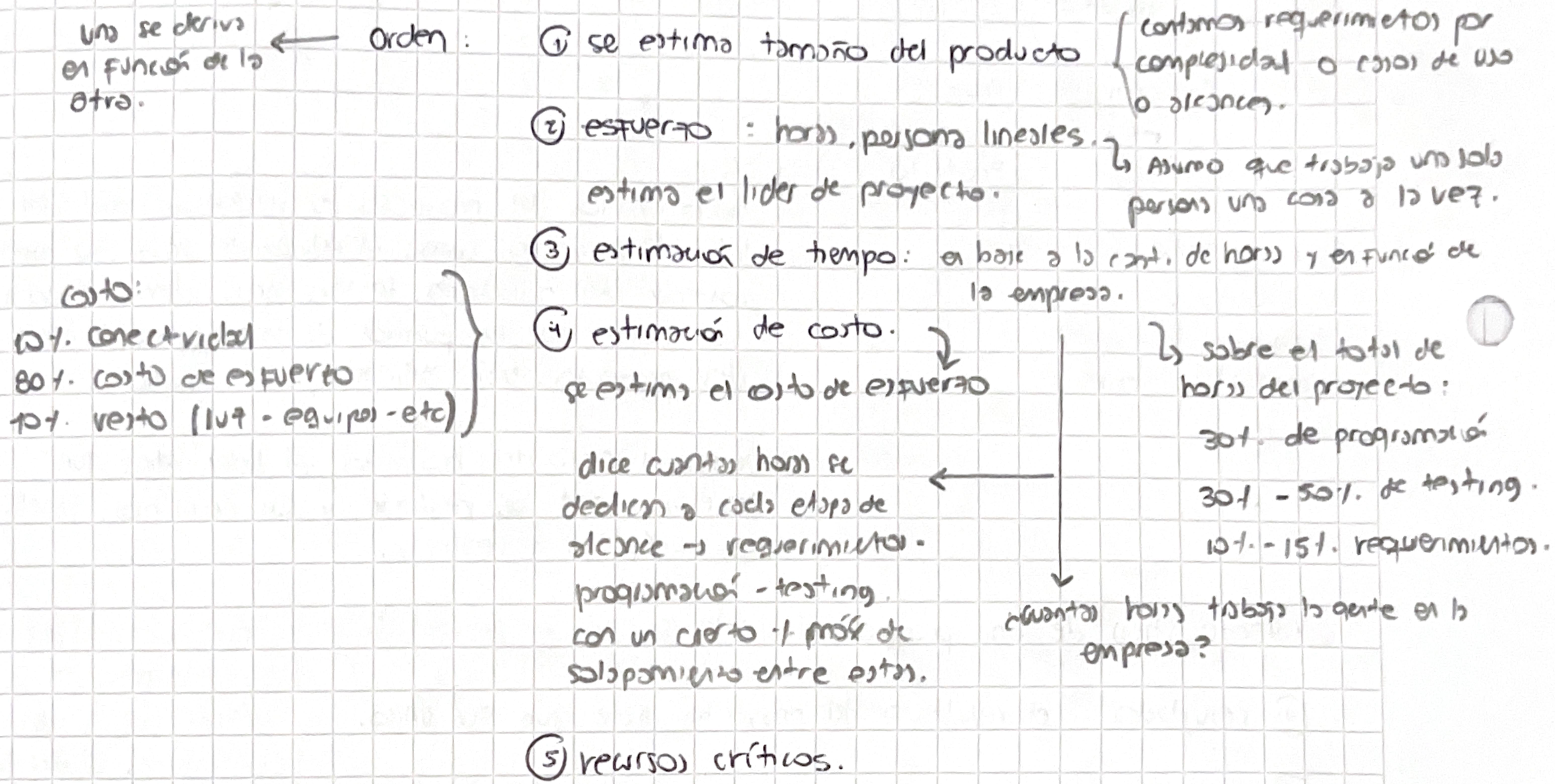
→ Alcances del proyecto

→ todo el trabajo, y sob el trabajo que tengo que hacer para cumplir el objetivo.

↳ alcance son más generales
programar - analizar - diseñar - testear.

↳ definimos (con palabras generales) todos los tareas / procesos que tenemos que realizar.

- Define proceso y ciclo de vida → Si la empresa ya tiene definidos procesos y ciclos de vida, se los adopta si proyecto.
- Definición del equipo del proyecto → en base a la gente y a los roles a cubrir, crea el equipo y asigna los roles.
- Estimaciones → actúan sobre los ECRs, ven / determinan que tan grande es lo que hay que hacer y ver cuánto gente y recursos necesito.



- Riesgo → probabilidad de que ocurra algo que afecte a mi proyecto.
 - ↳ si el riesgo se presenta, se convierte en problema.
 - ↳ se mide por la probabilidad de ocurrencia e impacto del mismo.
 - para comparar 10 riesgos determino la exposición = número obtenido de multiplicar la probabilidad por el impacto.
 - se definen plan de contingencia para ver que se hace cuando ocurre el riesgo. También se definen planes de mitigación para que estos no ocurran o disminuir su probabilidad de ocurrencia.

- Calendarización → diagrama de Gantt
 - ↳ lista de tareas (Filas), quien la hace, cuanto tiempo, esfuerzo (columnas).
- Planes soporte
- Métricas
- Reuniones e informes.

ICS 9

Proyecto se maneja en tres dimensiones.

