

Tarea Tema 4



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Pablo Morenilla Pinos
morenillapablo@correo.ugr.es
PGPI Teoría

Índice

1. Ejercicio 1	2
2. Ejercicio 2	3

1. Ejercicio 1

¿En qué consiste la técnica de estimación bottom-up o por descomposición en la gestión de proyectos?

La técnica de estimación bottom-up, conocida como estimación por descomposición en la gestión de proyectos, consiste en un enfoque minucioso para calcular los costos, esfuerzos y duración de las tareas individuales que conforman un proyecto. En lugar de realizar una estimación global, se desglosa el proyecto en sus componentes más pequeños y se estima cada uno de ellos por separado.

En este proceso, se identifican todas las actividades específicas necesarias para concluir el proyecto y se asignan recursos y costos a cada una. Estas estimaciones detalladas se suman para obtener una estimación global del proyecto.

La principal ventaja de la estimación bottom-up es su precisión, ya que tiene en cuenta cada aspecto del proyecto. Sin embargo, puede requerir más tiempo y esfuerzo, particularmente en proyectos complejos. Esta técnica resulta especialmente útil en proyectos con alto grado de incertidumbre o cuando se necesitan estimaciones detalladas para la toma de decisiones y el control de costos.

2. Ejercicio 2

Proporcione un ejemplo de esta técnica.

Pongamos el ejemplo de la creación de una aplicación móvil. Para estimar el tiempo necesario para completar el proyecto utilizando la técnica bottom-up, desglosaríamos el proyecto en tareas individuales y estimaríamos el tiempo requerido para cada una de ellas. A continuación, se presenta un desglose hipotético:

a) **Análisis de Requisitos:**

- Reunión con el cliente para definir requisitos.
- Documentación de requisitos.
- Validación de requisitos con el cliente.

b) **Diseño de la Interfaz de Usuario:**

- Creación de mockups.
- Diseño de la interfaz de usuario.
- Aprobación del diseño por parte del cliente.

c) **Desarrollo de Funcionalidades:**

- Programación de las funciones principales.
- Desarrollo de características específicas.
- Pruebas unitarias.

d) **Pruebas de Integración:**

- Integración de módulos y funciones.
- Pruebas de funcionamiento conjunto.
- Corrección de errores.

e) **Pruebas de Aceptación del Cliente:**

- Preparación de la versión de prueba.
- Pruebas con el cliente.
- Resolución de problemas identificados por el cliente.

f) **Documentación y Capacitación:**

- Creación de documentación del usuario.
- Capacitación del personal del cliente.
- Preparación de manuales de usuario.

Para cada una de estas tareas, se estimaría el tiempo requerido en horas o días. Por ejemplo, se podría estimar que la reunión inicial con el cliente tomará 4 horas, la creación de mockups para el diseño de la interfaz llevará 3 días, y así sucesivamente.

Luego, se sumaría todas las estimaciones de tiempo para cada tarea individual para obtener la estimación total del tiempo necesario para completar el proyecto de desarrollo de la aplicación móvil.