

ACTIVIDADES SEMANA 10 (NOV 23-27, 2020)

INSTITUTO TECNOLOGICO DE IZTAPALAPA



30 DE NOVIEMBRE DEL 2020 NATALIA RUIZ BARCO 181080149

COMBATIENDO BARRERAS DE PRODUCTIVIDAD A TRAVÉS DE PLANEACIÓN PRÁCTICA PARA DESARROLLOS DE SOFTWARE

Las problemáticas que suelen surgir en el desarrollo de software o de algún proyecto suelen ser de la productividad.

La productividad no es algo que solamente le importe a la empresa donde trabajamos o clientes ya que también esto nos Preocupa a nosotros ya que Esto también nos importa a nosotros ya que más adelante recargada en nuestra productividad y nuestra calidad de vida. muchas de las complicaciones que tiene la ingeniería de software influye mucho la parte d Muchas gestiones a nivel técnico y a nivel gestión Y aparte tiene que estar lidiando con las complejidades con el cliente con el cual se esté tratando.

Es por eso por lo que todo esto no sé hay nos hace poner más barreras para hacernos más productivos.

Uno de esto y es lo que sentimos muchas veces es la es cuando navegamos contra la corriente por qué con demasiada frecuencia el desarrollo de software se enfrenta a la batalla de navegar sin contra de la corriente con respecto al tiempo sí y otra de la razón de este fenómeno son muchas la mayoría relacionada con malas prácticas de estimación comunicación Y administración del tiempo.

Es por eso por lo que se encuentran los 3 pilares en equipo y software para su mejor entendimiento.

Estos 3 pilares tienen factores externos y factores internos, Es decir hay algo como profesionista que yo mismo Puedo empezar a ampliar estas prácticas para que mi día a día sea más productivo. Estimación, Administración de tiempo, Comunicación.

También en este tema se vieron las debilidades en estimación que reducen el tiempo pues en todo esto se fija la estimación por trámite Con enfoque optimista porque con esto haremos todo lo posible por salir en esas fechas eso es lo que quiere decir este apartado. Un poquito más de este tema enfocado es que haremos todo lo posible por salir en esas fechas esto quiere decir si realmente vamos a cumplir con cada una de nuestras fechas cada proyecto que tenemos o cada cita que podamos tener en el proyecto existen estas preguntas que nos tenemos que hacer si una de ellas es ¿si hacemos todo lo posible?, ¿Qué tanto evitamos distraernos o trabajar concentrados ?, ¿Qué tanto afinamos la estimación y el plan conforme van avanzando las fases ?

después tenemos el de **no tener métodos para estimar** esto quiere decir usar el juicio experto es un método no una adivinanza. Tocando más a fondo este tema es más hacia el enfoque de las estimaciones en grupo suele ser mejor que las individuales y es necesario establecer criterios con base en información existente sí independientemente se puede combinar con analogías de otros proyectos.

inmediatamente una de las debilidades muy comunes también es **no tener una adecuada priorización** porque todo siempre es urgente. Con todo esto está en el proyecto la parte de identificarlo crítico para el cliente y usuario después distinguir entre lo urgente y lo importante después identificar las tareas donde se tienen más dependencia y complejidad.

Bueno una de las debilidades de comunicación que reducen el tiempo es iniciar sin haber identificado todos los requerimientos críticos después denegar sin dar tiempo explicaciones claras sobre el alcance si después no saber decir no decir no puede ser una de las herramientas de administración de tiempo más poderosas que puede llegar a dominar.

Iniciar sin haber identificado todos los requerimientos críticos por qué por ello no es necesario lo que es más complejo técnicamente es lo crítico para el usuario, aunque es importante identificar las complejidades técnicas un requerimiento crítico puede ser también una prioridad del usuario

. una vez identificados es necesario evaluar si el equipo está listo para afrontar los y determinar la manera en la que se va a afrontar.

Delegar sin dar tiempo explicaciones claras sobre el alcance con frecuencia nos gana la creencia de que entre más rápido actuemos es mejor fijar, pero cuando no delegamos bien o aceptamos responsabilidades explicadas a medias tendremos retrasos y al trabajo seguros. Otra de ellas son las juntas largas sin compromisos puntuales también generan deficiencias y retrasos. fomentar la colaboración y comunicación abierta nos brinda agilidad.

PEQUEÑO TALLER DE ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

Para empezar con este tema el líder del proyecto es el responsable de detectar las necesidades de los usuarios y gestionar los recursos económicos materiales y humanos para obtener los resultados esperados con los plazos previstos y con la calidad necesaria.

En el equipo de trabajo lo que hoy en día sucede en principio está el analista, después tenemos a los analistas programadores, Los diseñadores y todos deben de dar su punto de vista puesto que un proyecto se necesita la opinión de todo el equipo.

Un balance dinámico de cargas debemos de tener en cuenta la planeación por paquetes, tareas no mayores a 40 horas, tareas con duración de una semana, pero el esfuerzo en horas, las horas que se le van a aplicar en la semana. las dependencias entre paquetes no sobre las tareas.

Después está el **seguimiento y control de proyecto** En donde en las métricas se tiene que tomar en cuenta el CPI qué es el índice de costo, el SPI qué es el índice de calendario, estos son los índices deben rondar cerca de 1 para considerar que el proyecto está sano.

La matriz de rastreabilidad es la tabla que vincula los requisitos con su origen y los monitorea durante la evolución del proyecto.

ID Req	cu	Diseño	Componente código	Caso de prueba

Otra de las cosas que tenemos que monitorear son los riesgos. Son todas aquellas cosas que no me van a dejar entregar un producto. Para resolver un problema necesitamos tener una idea una solución y pensar muy bien lo que vamos a hacer.

En **los cambios de alcance** tenemos y aplicaciones técnicas y tecnológicas, hay insumos, tiempo en calendario, esfuerzo, sí cuál es el mejor momento para desarrollar el cambio.

Y nuestro cierre de proyecto es realmente cuando lo entregamos.

