



GESTION DE SOFTWARE

PRACTICA 01

GESTION DE PROYECTOS DE SOFTWARE

Materia: Análisis Diseño Sistemas

Elaborado por: Michael Oliver prado morales

Docente: ing. Baltazar Llusco Ever Jaime

Cochabamba-Bolivia

Proyectos de software

1.1 Definición de proyectos informáticos

Un proyecto es una asociación de esfuerzos, limitado en el tiempo, con un objetivo definido, que requiere del acuerdo de un conjunto de especialidades y recursos. También puede definirse como una organización temporal con el fin de lograr un propósito específico.

1.1.2 La gestión de proyectos

Es un proceso continuo. Este proceso requiere de una estrategia global, apoyada por herramientas de trabajo que incrementen la productividad. El propósito de planificar y controlar es proveer una propuesta uniforme para el desarrollo y la administración de los proyectos.

1.1.3 El modelo de administración

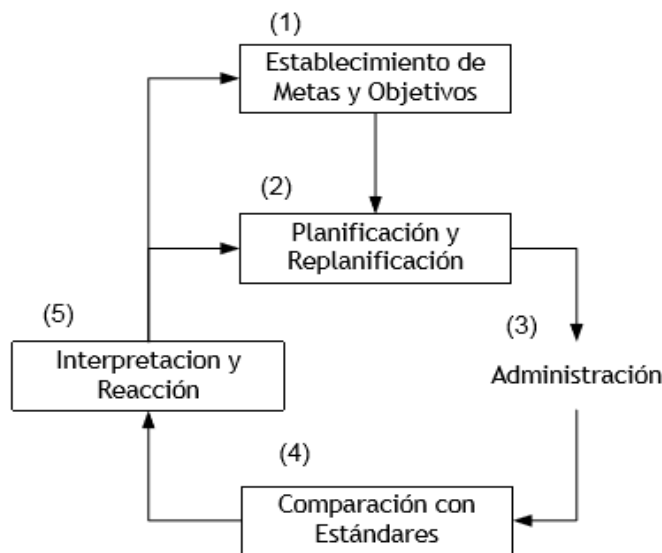


Figura 1.1: Modelo de Administración

La administración de proyectos informáticos se diferencia de los proyectos tradicionales en que:

- El producto es intangible.
- No se tiene aún comprensión acabada del proceso de desarrollo de software.
- Los proyectos grandes son únicos en su tipo.

Actividades de administración

- Generación de la propuesta.
- Estimación de costos.
- Planificación y creación de itinerario.
- Monitoreo y revisiones.
- Selección y evaluación de personal.
- Informes y presentaciones.

1.1.4 Fases y revisiones administrativas

Revisiones

- Detener y posponer el proyecto.
- Cambiar el ámbito, objetivos y restricciones.
- Aprobar los puntos de calidad/Hitos.
- Pasar a la siguiente fase

Organizaciones

- Grupos de dirección del proyecto.
- Grupos de evaluación especial de las tareas.
- Grupos de proyectos.

Procesos

- Análisis y administración de la cartera de proyectos.
- Control de cambios.
- Evaluación y determinación del tamaño de los proyectos.

1.1.5 La cartera de aplicaciones

Es un inventario de todos los proyectos planificados y actuales, incluyendo todos los tipos de proyectos, es decir:

- Nuevos desarrollos.
- Mejoras.
- Soporte a producción.
- Mantenimiento.
- Instalaciones de paquetes.

Esta cartera debe ser administrada eficientemente para alcanzar las metas establecidas por la organización en el ámbito ejecutivo.

1.1.6 Organización para proyectos de software

Dentro de las organizaciones se pueden identificar estructuras formales e informales. Una estructura organizacional típica es aquella que identifica los niveles jerárquicos estratégicos, tácticos y operacionales.

1.2 Características del desarrollo de software

1.2.1 Desarrollo de sistemas como un proceso industrial

El desarrollo de sistemas de software es una industria relativamente joven que no ha alcanzado el nivel de madurez encontrado en ramas industriales más tradicionales. Consecuentemente, los productos desarrollados mediante el uso de la tecnología de software, a menudo sufren de la carencia de prácticas establecidas.

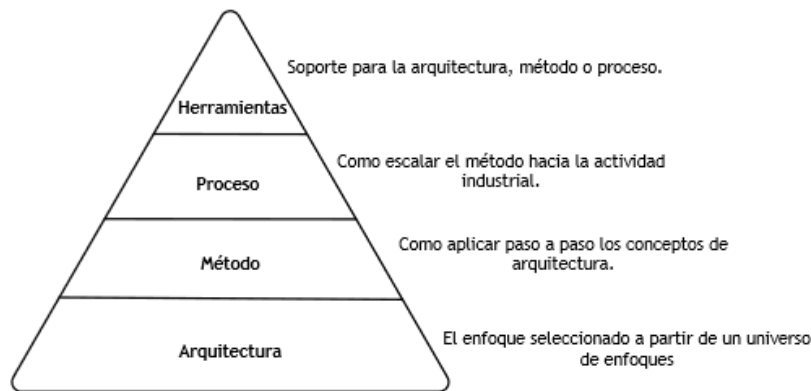


Figura 1.2: Componente de una filosofía empresarial

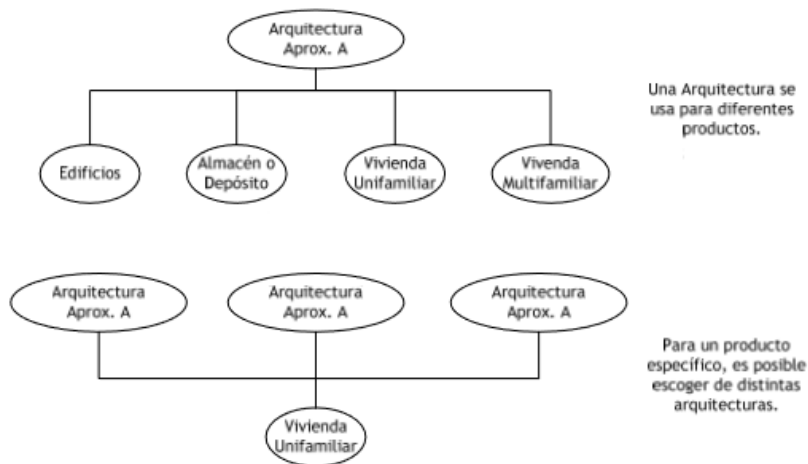


Figura 1.3: Arquitecturas

Diseño creativo

El diseño creativo coincide con el enfoque de arquitectura y sigue los métodos y procesos paso a paso con el apoyo de herramientas, para convertir los requerimientos en un plan de arquitectura viable para el proyecto, incluyendo, cuando se requiera, la creación prototipos.

La construcción

La primera actividad en la construcción es ir de lo más abstracto hasta lo más concreto. Después de que se ha llegado a un plan suficientemente concreto se produce la construcción. Por esto la producción es la última fase de la construcción.

Soporte de largo plazo

Los proyectos de construcción deben tener en cuenta que el producto existirá por largo tiempo, por lo que se debe considerar los requerimientos del ciclo de vida para mantenimiento, alteración y extensión. En la industria del software, debido a la inherente flexibilidad de la alteración, es esencial una filosofía que contenga una arquitectura que permita el soporte a largo plazo.

1.2.2 Desarrollo de sistemas como parte de una actividad mayor

El desarrollo de un sistema es parte de una actividad mayor que, a menudo, tiene como objetivo el desarrollo de un producto en que el software es parte integral, el producto consiste en los servicios que el Departamento de informática ofrece al resto de la Empresa.

Desarrollo del sistema

Puede ser visualizado como un proceso de producción de modelos descriptivos en todos los niveles: análisis, diseño, construcción y prueba. Los primeros modelos son más abstractos, mientras que los últimos son detallados e instruccionales en el sentido que describen cómo se debe construir el sistema

Transición del análisis a la construcción

El análisis debe ser independiente del ambiente de construcción, el modelo de análisis debe ser orientado a la aplicación, el modelo de análisis debe describir los elementos de la aplicación sobre la base de conceptos como paquetes de servicio y el modelo de análisis no debe ser muy elaborado.