**COMPONENTES DE UN PROYECTO DE SW**

* **PROCESOS**
* **Definidos**
* Describe un proyecto a profundidad con mucho detalle
* Todos los equipos trabajan con el mismo proceso
* Equipo con menos autoridad
* **Empíricos**
* Basados en la experiencia
* Experiencia del equipo en ese contexto
* Experiencia se reajusta
* PROYECTO
* Medio por el cual se organiza el trabajo que tengo que hacer para obtener como resultado el producto
* El resultado tiene que ser único, versión de un producto va a ser distinta de cualquier otra versión
* Implica un esfuerzo temporal, es decir, tiene fechas de inicio y de fin definidas
* Elaboración gradual, es decir, proceso hace la descomposición de tareas en partes. Hacer cosas poco a poco hasta llegar al producto
* PLAN DE PROYECTO
* Artefacto asociado a la planificación del proyecto
* Incluye planes de soporte
* Responde a que, cuando, como y donde
* Incluye:
* Define el objetivo y el alcance del proyecto. El objetivo tiene que ser claro (que no haya ambigüedad, todos interpreten la misma realidad) y alcanzable (que se pueda lograr dentro del tiempo y recursos definidos). El alcance define todo lo que tengo que hacer para alcanzar el objetivo. Incluye análisis, diseño, requerimientos, implementación, prueba y despliegue
* Procesos y ciclo de vida son definidos por el líder de proyecto.
* Estimaciones. Es la tarea más difícil de hacer porque deriva de los requerimientos del producto.
* Tamaño: que tamaño tiene lo que tengo que hacer. Medido con casos de uso x complejidad.
* Esfuerzo: deriva del tamaño. Se mide en horas- personal lineales
* Tiempo: determina la capacidad de trabajo del equipo. División matemática no lineal.
* Costo: valorización en plata que representa el costo del esfuerzo.
* Riesgo: probabilidad de ocurrencia de pérdida o daño que afecta el cumplimiento del objetivo. Se mide por su impacto (cuanto daño causa si ocurre) y su probabilidad. Necesitamos hegemonizar para comparar los riegos, para ello multiplicamos su probabilidad por impacto y obtenemos la exposición. Con esto podemos determinar de cuales nos vamos a encargar.
* Equipo de proyecto: líder, analista funcional, arquitecto, desarrolladores, tester. Equipo funcional con roles, es decir, multidisciplinarios.
* Recursos: se refiere al tiempo, al ancho de banda, licencias de sw, disponibilidad de equipos, etc.
* Programación y calendarización: usa un diagrama de Gantt con tareas en filas e información en columnas. Gestiona por porcentaje de avance.
* Métricas: cosas que uso para medir a fin de obtener visibilidad.
* TRIPLE RESTRICCION
* Trabajamos con 3 dimensiones: alcance, costo y tiempo.
* Gestión tradicional:
* Tiene el control sobre dos variables: tiempo y costo.
* Es posible llegar a un acuerdo con el cliente sobre el alcance. En base a ello se deducen los recursos necesarios.
* Cada modificación del alcance requiere una negociación.
* Gestión ágil:
* Lo que antes era fijo ahora es variable, es decir que varía el alcance.
* Lo que antes era variable ahora el fijo, es decir que se mantiene fijo el tiempo y el costo.
* Con lo fijo, traigo del producto backlog los primeros requerimientos para ver hasta dónde puedo hacer.
* Problema: al hacer el contrato con el cliente no podemos decir ni tiempo, ni recursos, ni producto que vamos a construir.