

Ingeniería del Software II

Perico de Los Palotes

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática
Universidad de Valladolid

2 de diciembre de 2008

Índice

- 1 Índice
- 2 Gestión de Proyectos
 - Características generales
 - Gestión de recursos
 - Gestión de riesgos
- 3 Proceso Unificado
 - Fases
- 4 Referencias

Índice

- 1 Índice
- 2 Gestión de Proyectos
 - Características generales
 - Gestión de recursos
 - Gestión de riesgos
- 3 Proceso Unificado
 - Fases
- 4 Referencias

Índice

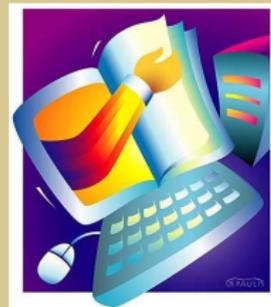
- 1 Índice
- 2 Gestión de Proyectos
 - Características generales
 - Gestión de recursos
 - Gestión de riesgos
- 3 Proceso Unificado
 - Fases
- 4 Referencias

Índice

- 1 Índice
- 2 Gestión de Proyectos
 - Características generales
 - Gestión de recursos
 - Gestión de riesgos
- 3 Proceso Unificado
 - Fases
- 4 Referencias

Características de los Proyectos Software

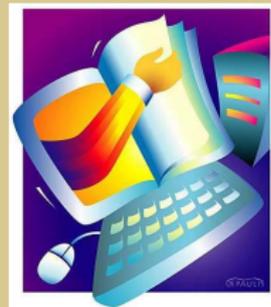
- 1 Invisibilidad
- 2 Complejidad
- 3 Conformidad
- 4 Flexibilidad



► Esto no me parece interesante. Ir a las referencias.

Características de los Proyectos Software

- 1 Invisibilidad
- 2 Complejidad
- 3 Conformidad
- 4 Flexibilidad



► Esto no me parece interesante. Ir a las referencias.

Características de los Proyectos Software

- 1 Invisibilidad
- 2 Complejidad
- 3 Conformidad
- 4 Flexibilidad



► Esto no me parece interesante. Ir a las referencias.

Características de los Proyectos Software

- 1 Invisibilidad
- 2 Complejidad
- 3 Conformidad
- 4 Flexibilidad



► Esto no me parece interesante. Ir a las referencias.

Características de los Proyectos Software

- 1 Invisibilidad
- 2 Complejidad
- 3 Conformidad
- 4 Flexibilidad



► Esto no me parece interesante. Ir a las referencias.

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 **Disponibilidad**
- 2 Criticidad
- 3 Riesgo
- 4 Entrenamiento
- 5 Formación previa del equipo

Prioridad en la asignación de recursos

- 1 Actividad crítica más corta
- 2 Actividades críticas
- 3 Actividad no crítica más corta
- 4 Actividad no crítica con la holgura más pequeña
- 5 Actividades no críticas

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 Disponibilidad
- 2 **Criticidad**
- 3 Riesgo
- 4 Entrenamiento
- 5 Formación previa del equipo

Prioridad en la asignación de recursos

- 1 Actividad crítica más corta
- 2 Actividades críticas
- 3 Actividad no crítica más corta
- 4 Actividad no crítica con la holgura más pequeña
- 5 Actividades no críticas

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 Disponibilidad
- 2 Criticidad
- 3 **Riesgo**
- 4 Entrenamiento
- 5 Formación previa del equipo

Prioridad en la asignación de recursos

- 1 Actividad crítica más corta
- 2 Actividades críticas
- 3 Actividad no crítica más corta
- 4 Actividad no crítica con la holgura más pequeña
- 5 Actividades no críticas

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 Disponibilidad
- 2 Criticidad
- 3 Riesgo
- 4 **Entrenamiento**
- 5 Formación previa del equipo

Prioridad en la asignación de recursos

- 1 Actividad crítica más corta
- 2 Actividades críticas
- 3 Actividad no crítica más corta
- 4 Actividad no crítica con la holgura más pequeña
- 5 Actividades no críticas

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 Disponibilidad
- 2 Criticidad
- 3 Riesgo
- 4 Entrenamiento
- 5 **Formación previa del equipo**

Prioridad en la asignación de recursos

- 1 Actividad crítica más corta
- 2 Actividades críticas
- 3 Actividad no crítica más corta
- 4 Actividad no crítica con la holgura más pequeña
- 5 Actividades no críticas

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 Disponibilidad
- 2 Criticidad
- 3 Riesgo
- 4 Entrenamiento
- 5 Formación previa del equipo

Prioridad en la asignación de recursos

- 1 **Actividad crítica más corta**
- 2 Actividades críticas
- 3 Actividad no crítica más corta
- 4 Actividad no crítica con la holgura más pequeña
- 5 Actividades no críticas

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 Disponibilidad
- 2 Criticidad
- 3 Riesgo
- 4 Entrenamiento
- 5 Formación previa del equipo

Prioridad en la asignación de recursos

- 1 Actividad crítica más corta
- 2 **Actividades críticas**
- 3 Actividad no crítica más corta
- 4 Actividad no crítica con la holgura más pequeña
- 5 Actividades no críticas

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 Disponibilidad
- 2 Criticidad
- 3 Riesgo
- 4 Entrenamiento
- 5 Formación previa del equipo

Prioridad en la asignación de recursos

- 1 Actividad crítica más corta
- 2 Actividades críticas
- 3 **Actividad no crítica más corta**
- 4 Actividad no crítica con la holgura más pequeña
- 5 Actividades no críticas

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 Disponibilidad
- 2 Criticidad
- 3 Riesgo
- 4 Entrenamiento
- 5 Formación previa del equipo

Prioridad en la asignación de recursos

- 1 Actividad crítica más corta
- 2 Actividades críticas
- 3 Actividad no crítica más corta
- 4 **Actividad no crítica con la holgura más pequeña**
- 5 Actividades no críticas

Consideraciones en la asignación de recursos

- 1 Disponibilidad
- 2 Criticidad
- 3 Riesgo
- 4 Entrenamiento
- 5 Formación previa del equipo

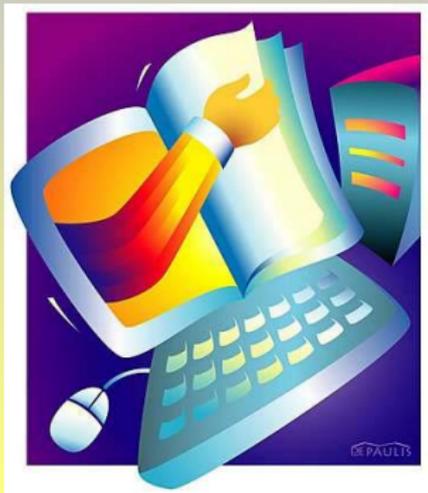
Prioridad en la asignación de recursos

- 1 Actividad crítica más corta
- 2 Actividades críticas
- 3 Actividad no crítica más corta
- 4 Actividad no crítica con la holgura más pequeña
- 5 **Actividades no críticas**

¿Qué es un riesgo?

Definición

Un riesgo es una medida de la pérdida y probabilidad de que un resultado inadecuado afecte al producto, proceso o proyecto.



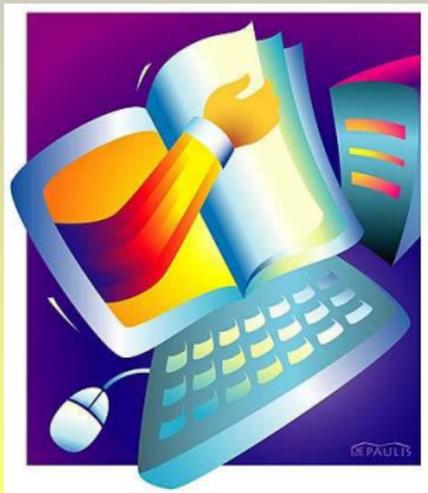
Paradigma SEI

- 1 Identificar
- 2 Analizar
- 3 Planificar
- 4 Seguir
- 5 Controlar
- 6 Comunicar

¿Qué es un riesgo?

Definición

Un riesgo es una medida de la pérdida y probabilidad de que un resultado inadecuado afecte al producto, proceso o proyecto.



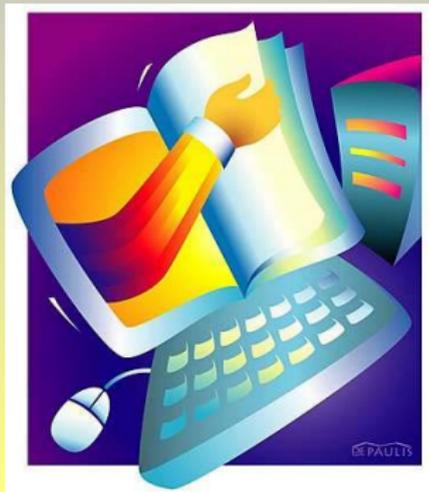
Paradigma SEI

- 1 Identificar
- 2 Analizar
- 3 Planificar
- 4 Seguir
- 5 Controlar
- 6 Comunicar

¿Qué es un riesgo?

Definición

Un riesgo es una medida de la pérdida y probabilidad de que un resultado inadecuado afecte al producto, proceso o proyecto.



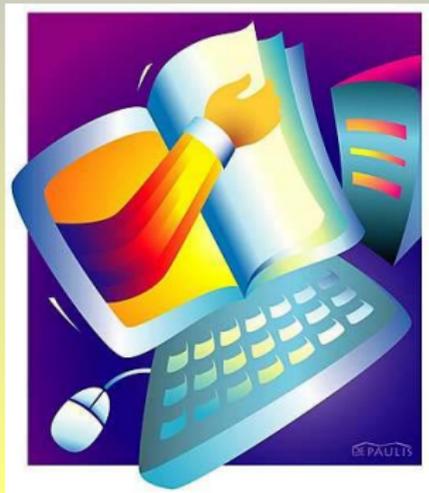
Paradigma SEI

- 1 Identificar
- 2 Analizar
- 3 Planificar
- 4 Seguir
- 5 Controlar
- 6 Comunicar

¿Qué es un riesgo?

Definición

Un riesgo es una medida de la pérdida y probabilidad de que un resultado inadecuado afecte al producto, proceso o proyecto.



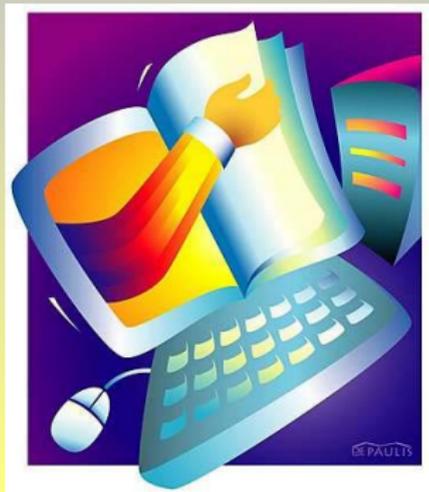
Paradigma SEI

- 1 Identificar
- 2 Analizar
- 3 Planificar
- 4 Seguir
- 5 Controlar
- 6 Comunicar

¿Qué es un riesgo?

Definición

Un riesgo es una medida de la pérdida y probabilidad de que un resultado inadecuado afecte al producto, proceso o proyecto.



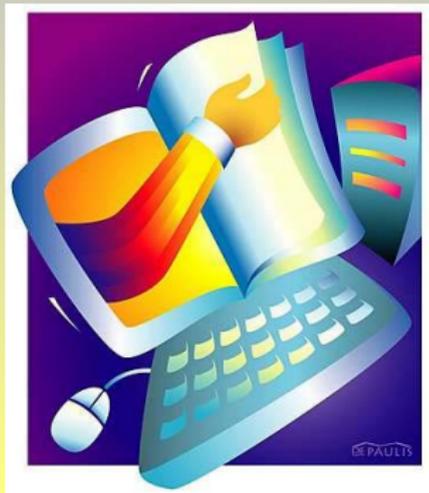
Paradigma SEI

- 1 Identificar
- 2 Analizar
- 3 Planificar
- 4 Seguir
- 5 Controlar
- 6 Comunicar

¿Qué es un riesgo?

Definición

Un riesgo es una medida de la pérdida y probabilidad de que un resultado inadecuado afecte al producto, proceso o proyecto.



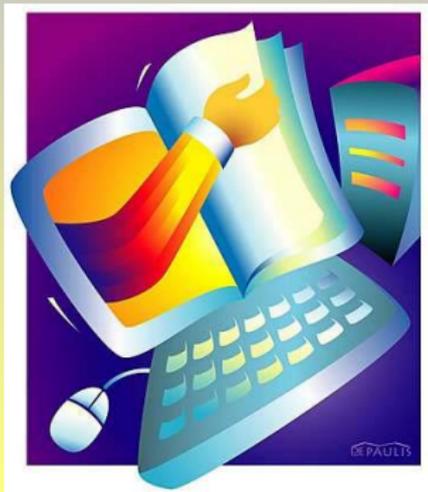
Paradigma SEI

- 1 Identificar
- 2 Analizar
- 3 Planificar
- 4 Seguir
- 5 Controlar
- 6 Comunicar

¿Qué es un riesgo?

Definición

Un riesgo es una medida de la pérdida y probabilidad de que un resultado inadecuado afecte al producto, proceso o proyecto.



Paradigma SEI

- 1 Identificar
- 2 Analizar
- 3 Planificar
- 4 Seguir
- 5 Controlar
- 6 Comunicar

Pregunta de Examen: *LISTAS DE COMPROBACIÓN*

- 1 **Tamaño del producto**
- 2 Impacto en el negocio
- 3 Características del cliente
- 4 Definición del proceso
- 5 Tecnología a construir
- 6 Tamaño y experiencia de la plantilla

Pregunta de Examen: *LISTAS DE COMPROBACIÓN*

- 1 Tamaño del producto
- 2 **Impacto en el negocio**
- 3 Características del cliente
- 4 Definición del proceso
- 5 Tecnología a construir
- 6 Tamaño y experiencia de la plantilla

Pregunta de Examen: *LISTAS DE COMPROBACIÓN*

- 1 Tamaño del producto
- 2 Impacto en el negocio
- 3 **Características del cliente**
- 4 Definición del proceso
- 5 Tecnología a construir
- 6 Tamaño y experiencia de la plantilla

Pregunta de Examen: *LISTAS DE COMPROBACIÓN*

- 1 Tamaño del producto
- 2 Impacto en el negocio
- 3 Características del cliente
- 4 **Definición del proceso**
- 5 Tecnología a construir
- 6 Tamaño y experiencia de la plantilla

Pregunta de Examen: *LISTAS DE COMPROBACIÓN*

- 1 Tamaño del producto
- 2 Impacto en el negocio
- 3 Características del cliente
- 4 Definición del proceso
- 5 **Tecnología a construir**
- 6 Tamaño y experiencia de la plantilla

Pregunta de Examen: *LISTAS DE COMPROBACIÓN*

- 1 Tamaño del producto
- 2 Impacto en el negocio
- 3 Características del cliente
- 4 Definición del proceso
- 5 Tecnología a construir
- 6 **Tamaño y experiencia de la plantilla**

Modelo CMMI del SEI

<i>Nivel 1</i>	Riesgos ignorados o sólo seguidos de forma ad-hoc.
<i>Nivel 2</i>	Los riesgos se registran normalmente, son seguidos y manejados en el momento en que son descubiertos.
<i>Nivel 3</i>	Los riesgos son cuantificados, analizados, planificados, seguidos y resueltos de forma sistemática.
<i>Nivel 4</i>	Los análisis cuantificados se utilizan para determinar la resolución coste/beneficio del proyecto.
<i>Nivel 5</i>	Uso de las estadísticas de riesgos para realizar mejoras organizativas/de proceso.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (I/II)

Fase de Inicio

- **No hay una iteración real. No se produce software.**
- En algunos casos es conveniente realizar una iteración para:
 - Construir un prototipo no funcional para convencer al cliente (o a la organización) de que la idea es buena.
 - Construir un prototipo para disminuir un riesgo importante, nueva tecnología o nuevo algoritmo para verificar si se puede alcanzar un objetivo de prestaciones.
 - Acostumbrar a la organización a utilizar herramientas.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (I/II)

Fase de Inicio

- No hay una iteración real. No se produce software.
- **En algunos casos es conveniente realizar una iteración para:**
 - Construir un prototipo no funcional para convencer al cliente (o a la organización) de que la idea es buena.
 - Construir un prototipo para disminuir un riesgo importante, nueva tecnología o nuevo algoritmo para verificar si se puede alcanzar un objetivo de prestaciones.
 - Acostumbrar a la organización a utilizar herramientas.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (I/II)

Fase de Inicio

- No hay una iteración real. No se produce software.
- En algunos casos es conveniente realizar una iteración para:
 - **Construir un prototipo no funcional para convencer al cliente (o a la organización) de que la idea es buena.**
 - Construir un prototipo para disminuir un riesgo importante, nueva tecnología o nuevo algoritmo para verificar si se puede alcanzar un objetivo de prestaciones.
 - Acostumbrar a la organización a utilizar herramientas.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (I/II)

Fase de Inicio

- No hay una iteración real. No se produce software.
- En algunos casos es conveniente realizar una iteración para:
 - Construir un prototipo no funcional para convencer al cliente (o a la organización) de que la idea es buena.
 - Construir un prototipo para disminuir un riesgo importante, nueva tecnología o nuevo algoritmo para verificar si se puede alcanzar un objetivo de prestaciones.
 - Acostumbrar a la organización a utilizar herramientas.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (I/II)

Fase de Inicio

- No hay una iteración real. No se produce software.
- En algunos casos es conveniente realizar una iteración para:
 - Construir un prototipo no funcional para convencer al cliente (o a la organización) de que la idea es buena.
 - Construir un prototipo para disminuir un riesgo importante, nueva tecnología o nuevo algoritmo para verificar si se puede alcanzar un objetivo de prestaciones.
 - **Acostumbrar a la organización a utilizar herramientas.**

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (I/II)

Fase de Inicio

- No hay una iteración real. No se produce software.
- En algunos casos es conveniente realizar una iteración para:
 - Construir un prototipo no funcional para convencer al cliente (o a la organización) de que la idea es buena.
 - Construir un prototipo para disminuir un riesgo importante, nueva tecnología o nuevo algoritmo para verificar si se puede alcanzar un objetivo de prestaciones.
 - Acostumbrar a la organización a utilizar herramientas.

De 0 a 1

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (II/II)

Fase de Elaboración

- **Por lo menos una.**
- Si no se dispone de una arquitectura de entrada y se deben ajustar muchos factores nuevos (tecnología, plataforma, personal, lenguaje de programación...) se deben realizar por lo menos dos (o tres) iteraciones. No se pueden tratar todos los riesgos a la vez.

Fase de Construcción

- Por lo menos una.
- Es conveniente realizar dos para que salga mejor.
- Si se puede, más.

Fase de Transición

- Por lo menos una.
- Los defectos encontrados suelen obligar a realizar otra.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (II/II)

Fase de Elaboración

- Por lo menos una.
- Si no se dispone de una arquitectura de entrada y se deben ajustar muchos factores nuevos (tecnología, plataforma, personal, lenguaje de programación...) se deben realizar por lo menos dos (o tres) iteraciones. No se pueden tratar todos los riesgos a la vez.

Fase de Construcción

- Por lo menos una.
- Es conveniente realizar dos para que salga mejor.
- Si se puede, más.

Fase de Transición

- Por lo menos una.
- Los defectos encontrados suelen obligar a realizar otra.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (II/II)

Fase de Elaboración

- Por lo menos una.
- Si no se dispone de una arquitectura de entrada y se deben ajustar muchos factores nuevos (tecnología, plataforma, personal, lenguaje de programación...) se deben realizar por lo menos dos (o tres) iteraciones. No se pueden tratar todos los riesgos a la vez.

De 1 a 3

Fase de Construcción

- **Por lo menos una.**
- Es conveniente realizar dos para que salga mejor.
- Si se puede, más.

Fase de Transición

- Por lo menos una.
- Los defectos encontrados suelen obligar a realizar otra.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (II/II)

Fase de Elaboración

- Por lo menos una.
- Si no se dispone de una arquitectura de entrada y se deben ajustar muchos factores nuevos (tecnología, plataforma, personal, lenguaje de programación...) se deben realizar por lo menos dos (o tres) iteraciones. No se pueden tratar todos los riesgos a la vez.

De 1 a 3

Fase de Construcción

- Por lo menos una.
- Es conveniente realizar dos para que salga mejor.
- Si se puede, más.

Fase de Transición

- Por lo menos una.
- Los defectos encontrados suelen obligar a realizar otra.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (II/II)

Fase de Elaboración

- Por lo menos una.
- Si no se dispone de una arquitectura de entrada y se deben ajustar muchos factores nuevos (tecnología, plataforma, personal, lenguaje de programación...) se deben realizar por lo menos dos (o tres) iteraciones. No se pueden tratar todos los riesgos a la vez.

De 1 a 3

Fase de Construcción

- Por lo menos una.
- Es conveniente realizar dos para que salga mejor.
- **Si se puede, más.**

Fase de Transición

- Por lo menos una.
- Los defectos encontrados suelen obligar a realizar otra.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (II/II)

Fase de Elaboración

- Por lo menos una.
- Si no se dispone de una arquitectura de entrada y se deben ajustar muchos factores nuevos (tecnología, plataforma, personal, lenguaje de programación...) se deben realizar por lo menos dos (o tres) iteraciones. No se pueden tratar todos los riesgos a la vez.

De 1 a 3

Fase de Construcción

- Por lo menos una.
- Es conveniente realizar dos para que salga mejor.
- Si se puede, más.

De 1 a 3

Fase de Transición

- **Por lo menos una.**
- Los defectos encontrados suelen obligar a realizar otra.

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (II/II)

Fase de Elaboración

- Por lo menos una.
- Si no se dispone de una arquitectura de entrada y se deben ajustar muchos factores nuevos (tecnología, plataforma, personal, lenguaje de programación...) se deben realizar por lo menos dos (o tres) iteraciones. No se pueden tratar todos los riesgos a la vez.

De 1 a 3

Fase de Construcción

- Por lo menos una.
- Es conveniente realizar dos para que salga mejor.
- Si se puede, más.

De 1 a 3

Fase de Transición

- Por lo menos una.
- **Los defectos encontrados suelen obligar a realizar otra.**

¿Cuántas iteraciones hacer por fase? (II/II)

Fase de Elaboración

- Por lo menos una.
- Si no se dispone de una arquitectura de entrada y se deben ajustar muchos factores nuevos (tecnología, plataforma, personal, lenguaje de programación...) se deben realizar por lo menos dos (o tres) iteraciones. No se pueden tratar todos los riesgos a la vez.

De 1 a 3

Fase de Construcción

- Por lo menos una.
- Es conveniente realizar dos para que salga mejor.
- Si se puede, más.

De 1 a 3

Fase de Transición

- Por lo menos una.
- Los defectos encontrados suelen obligar a realizar otra.

De 1 a 2

Referencias



Fuente Redondo; Pablo Lucio de la; Apuntes de clase .
Última consulta: 1 de Enero de 2008.



Tantau; Till; *User's Guide to the Beamer Class, Version 3.01*.



TickZ and PGF. Manual for version 1.10.