

Diagrama de Gantt



English



Entradas

- Tareas a realizar
- Tiempo de duración de cada tarea
- Recursos Humanos
- Recursos Materiales



Salidas

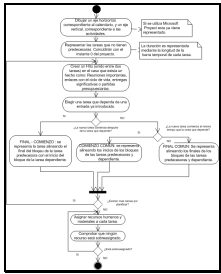
- Diagrama de barras de las tareas ordenadas temporalmente, donde además se encontrará los recursos materiales y humanos de cada una



Solución



Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ♦ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software: 2 horas.
- ♦ Para crear el Patrón de Producto: 2 días.
- ♦ Para aplicar el Patrón de Producto: 2 horas.



Video Explicación

- ♦ Video: [El proceso de Planificación de proyectos \(Parte I\)](#)
- ♦ Video: [El proceso de Planificación de proyectos \(Parte II\)](#)



Patrones Relacionados

- Ninguno



Controladores de Calidad

- Ninguno



Plantillas

- Ninguna



Ejemplos

-  [Ejemplo de Diagrama de Gantt](#)



Herramientas de Soporte

- Procesador de textos ([Microsoft Word](#), [OpenOffice Writer](#))
- Administrador de Proyectos ([Microsoft Project](#))



Contexto Inicial

Este producto puede utilizarse en cualquier tipo de proyecto y se utilizará como herramienta de planificación, o proceso de selección de una estrategia para la obtención de unos productos finales dados, posteriormente a la realización del proceso de estimación y organización. Partiendo de las tareas,

duración de las mistas y recursos que intervienen, se obtendrá el Gantt como medio básico para representar visualmente la planificación de un proyecto



Contexto Resultante

El jefe de proyectos obtendrá una representación gráfica en formato de diagrama de barras que será de gran ayuda memorística para saber la ubicación temporal del proyecto.



Problema

El jefe de proyectos será capaz con los recursos que cuenta, es decir, las tareas, tiempos de duración, recursos materiales y humanos crear un diagrama de barras para saber la ubicación temporal del proyecto. También se pretende utilizar como instrumento de comparación para medir el progreso de un proyecto, que posteriormente los jefes de proyecto pasarán como información a los jefes de equipo



Restricciones (*Forces*)

- **Características de las organizaciones:** Este patrón puede utilizarse en los proyectos existentes en cualquier tipo de compañía.
- **Tipo de Sistema a desarrollar:** Este producto puede utilizarse en proyectos en los que los requerimientos de usuario sean cambiantes.
- **Tipo de cliente:** Debe existir, o debe conseguirse, que el área de negocio destinataria del desarrollo se implique en la consecución del mismo.
- **Heurísticas de uso:** Si se necesita disponer urgentemente del aplicativo o de algunas de sus funcionalidades.



Roles

- Jefe de Proyecto
- Jefes de equipo



Lecciones Aprendidas

- Un hito es una actividad de duración 0 que representa reuniones, enlaces con el ciclo de vida, entregas o partidas presupuestarias.
- Comprobar siempre mediante los histogramas de recursos que ningún recurso está sobre asignado.
- En el eje horizontal siempre se encontrará el calendario, mientras que en el eje vertical tendremos las tareas que constituyen el proyecto.



Nivel de Madurez

- No aplica



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Conocimientos previos sobre Lógica de la Programación e Ingeniería del Software I
- Habitarse a utilizar un paradigma concreto



Habilidades

- Capacidad de Abstracción.
- Capacidad de Análisis.



Recursos de Información

- Gonzalo, Agustín y de Amescua Antonio. *Gestión del proceso software*. Ed. Centro de Estudios Ramón Areces. 2002.
 - DeMarco, Tom. *Controlling software projects*. Ed Yourdon Press. 1982.
 - Sommerville, Ian. *Ingeniería del software*. Ed. Addison-Wesley. 2002.
 - Dolado, J.L. y Fernández, L. *Medición para la gestión en la ingeniería del software*. Ed. RAMA. 2000.
 - McConell, Steve. *Desarrollo y gestión de proyectos informáticos*. Ed. Mc Graw Hill. 1997.
 - Pressman, R. *Ingeniería del Software, Un enfoque práctico, 6ª edición*. Ed. Mc Graw Hill. 2005.
 - López-Cortijo y Amescua. *Ingeniería del Software: Aspectos de Gestión*. Ed. Instituto Ibérico de la Industria del Software. 1998.
 - Garmus, David y Herron, David. *Measuring the software process: a practical guide to functional measurements*. Ed. Yourdon Press computing series. 1995.
-