

Establecer Factor de Carga



English



Entradas

- Tareas Historias versión X Programador Y



Salidas

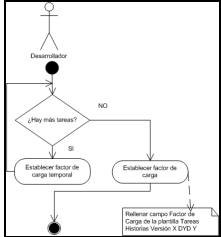
- Tareas Historias versión X Programador Y



Solución



Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ♦ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software:
- ♦ Para crear el Patrón de Producto: 45 minutos.
- ♦ Para aplicar el Patrón de Producto:



Video Explicación

- No aplica



Patrones Relacionados

- Patrón Estimar Tarea
- Patrón Dividir Tarea
- Patrón Unir Tarea
- Patrón Establecer Balanceo



Controladores de Calidad

- Ninguno



Plantillas

- Tareas_Historias_Ver_X_DyD_Y.doc



Ejemplos

- Ninguno



Herramientas de Soporte

- Será necesario un editor de texto como [OpenOffice Writer](#) o [Microsoft Word](#).
- Además de una herramienta como [Visual Paradigm for UML](#) para la realización de los diagramas expuestos.



Contexto Inicial

Este producto puede usarse en cualquier proyecto en el que los programadores deban establecer una medida para conocer su carga de trabajo. El factor de carga es el periodo de días para completar una tarea dividido por el tiempo ideal que el desarrollador ha estimado.



Contexto Resultante

Los desarrolladores obtienen un factor de carga que les va a servir como medida de su carga de trabajo.



Problema

Los desarrolladores deben ser capaces de establecer su factor de carga individual, porcentaje de tiempo que dedicaran realmente al desarrollo de las mismas.



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

- Desarrolladores (2 a 12)



Lecciones Aprendidas

- Los programadores deben establecer un valor numérico, factor de carga, que representara el porcentaje de tiempo que dedicaran realmente al desarrollo de las tareas. El factor de carga representa la relación entre el numero ideal de días de programación y los que han transcurrido. Para el establecimiento del factor de carga deben tenerse en cuenta el tiempo que se dedica a ayudar a otros programadores, hablar con el cliente y asistir a reuniones, entre otras. Si el factor de carga supera los 8 puntos significa que al desarrollador no le quedara tiempo para ayudar a nadie.
- En el documento de salida Tareas Historias versión X Programador Y se rellena la cabecera del documento con el Factor de Carga del programador en cuestión.
- Los desarrolladores establecen su factor de carga identificando si es demasiado alto o bajo.



Nivel de Madurez

- Este Patrón de Producto no se relaciona con ningún nivel de madurez(N/A).



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Conocimiento del estándar de codificación que define la propiedad del código compartido así como las reglas para escribir y documentar el código y la comunicación entre diferentes piezas de código desarrolladas por diferentes equipos. Los programadores las han de seguir de tal manera que el código en el sistema se vea como si hubiera estado escrito por una sola persona.
- Conocimiento de la visión común de cómo funciona el programa en el que se desarrollan las actividades.
- Para cada miembro del equipo es importante que conozcan su factor de carga individual, y el tiempo que realmente va a dedicar al desarrollo del sistema.



Habilidades

- Capacidad de trabajo en grupo. Todos en un equipo XP contribuyen de la manera que pueden.
- Predicción de qué se habrá terminado para la fecha de entrega, y determinación de qué hacer después.
- Capacidad de programación de a pares. Además de generar mejor código y pruebas, sirve para comunicar el conocimiento a través de los equipos.



Recursos de Información

- Álvarez, José R. y Arias Manuel. Método Extreme programming. Recuperado el 2010-03-05 de <http://www.ia.uned.es/ia/asignaturas/adms/GuiaDidADMS/node61.html>
 - Anaya Villegas, Adrian. A proposito de programación extrema XP(extreme Programming). Recuperado el 2010-02-10 de <http://www.monografias.com>
 - Beck, K.(2000), Una explicación de la programación extrema. Aceptar el cambio. Ed. Addison Wesley.
 - De Seta, Leonardo. Una introducción a Extreme Programming. Recuperado el 2010-03-02 de <http://www.dosideas.com/noticias/metodologias/822-una-introduccion-a-extreme-programming.html>
 - Extreme Programming: A gentle introduction. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.extremeprogramming.org/>
 - Joskowicz, José. Reglas y prácticas en Xtreme Programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://iie.fing.edu.uy/~josej/docs/XP%20-%20Jose%20Joskowicz.pdf>
 - Letelier, Patricio y Panadés M^º Carmen. Metodologías Ágiles en el desarrollo de software: extreme programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.willydev.net/descargas/masyxp.pdf>
 - Newkirk, James y Martin, Robert C.(2001), La programación Extrema en la Práctica. Ed Addison Wesley.
-