

Estimar Tarea



English

Entradas

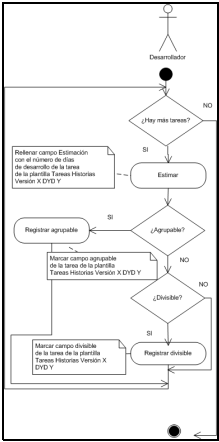
- Tareas Historias versión X Programador Y

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 Asignar Tarea
- Patrón Dividir Tarea
- Patrón Unir Tarea
- Patrón Establecer Factor de Carga

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 deban estimarse las tareas técnicas a realizar resultantes de la transformación de las historias de negocio en dichas tareas.



Contexto Resultante

Los desarrolladores obtienen una estimación del número ideal de días de ingeniería para implementar cada una de las tareas que les han sido encomendadas.



Problema

Los desarrolladores deben ser capaces de estimar cada tarea, y de dividir las tareas que necesiten más de unos días en ser implementadas o bien agruparlas.



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:** Pueden usarse técnicas de estimación basadas en Puntos de función de Albrecht y COCOMO.



Roles

- Desarrolladores (2 a 12)



Lecciones Aprendidas

- El programador debe estimar las tareas que le tocan, y en función del resultado de la estimación, comparando las tareas que acaban en tiempo con las que no, debe decidir si se dividen en otras más sencillas o si por el contrario se agrupan.
- Los desarrolladores estiman las tareas y deciden su división o agrupación comparando las tareas que acaban en tiempo con las que no.
- El documento de salida Tareas Historias versión X Programador Y es de uso exclusivo para el programador en cuestión con las tareas que le han sido asignadas. En caso de que la estimación de la tarea no sea asumible se marcara el campo correspondiente. En caso de que la tarea sea muy sencilla se marca el campo correspondiente.



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.



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^a 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 Addisson Wesley.
-