

PSP 0



English

Entradas

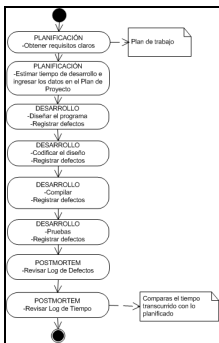
- Formulario del resumen del Plan del Proyecto PSPO
- Logs de registros de tiempo y defecto
- Estándar de tipos de defectos
- Descripción del problema
- Cronómetro

Salidas

- Un programa probado cuidadosamente
- El formulario de Resumen del Plan de Proyecto completado con los datos estimados y actuales.
- Los Logs de Registro de Tiempo y Defecto completados

Solución

Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ♦ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software: 6 horas
- ♦ Para crear el Patrón de Producto: 2 días
- ♦ Para aplicar el Patrón de Producto: 3 horas

Video Explicación

Clase de Psp 0

Patrones Relacionados

- Ninguno

Controladores de Calidad

- Ninguno

Plantillas

 Logs de PSP 0.  Guía para plantillas PSP 0.

Ejemplos

 Ejemplo de Log de defectos y Resumen de Proyecto .

Herramientas de Soporte

- Procesador de texto [Microsoft Word](#), [OpenOffice Writer](#)
- Lenguaje de programación [Java](#)

- Cronómetro



Contexto Inicial

Este producto proporciona un marco para escribir por primera vez un programa utilizando PSP y para recoger datos de tu trabajo. Mediante Logs (plantillas) y Scripts se facilita todo el trabajo.



Contexto Resultante

El usuario del sistema obtendrá la declaración de requisitos documentados, el formulario de Resumen del Plan de Proyecto completado con los datos de tiempo de desarrollo estimado y el Log de registro del Tiempo completado.



Problema

Se desea incorporar medidas básicas en el proceso de desarrollo de software y utilizar una estructura apropiada para llevar a cabo tareas de pequeña escala y un marco de medición del tiempo consumido para dichas tareas. A su vez sería propicio tener una base bien definida para la mejora y definición de procesos. Se pretende un control y corrección de defectos.



Restricciones (*Forces*)

- **Tipo de Sistema:** Aplica a todos los tipos de sistemas.
- **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.
- **Paradigma de Programación:** Orientado a Objetos.



Roles

- Analista
- Cliente
- Jefe de Proyecto
- Usuarios del Sistema
- Desarrolladores



Lecciones Aprendidas

- Los grandes programas o aquellos que no son bien entendidos pueden requerir un enfoque iterativo. Con pequeños programas o bien entendidos, puedes ejecutar las fases en orden.
- Utilizar los Scripts (guiones). Esforzarse a utilizar este paradigma hasta que se convierta en un hábito.



Nivel de Madurez

- Nivel de Madurez 5 del CMMI.



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Definición de requisitos software (funcional y no funcional).
- Conocer cómo obtener datos de cómo trabajas realmente
- Habitarse a utilizar un paradigma concreto.
- Coger experiencia en registro de defectos a medida que son encontrados y corregidos.



Habilidades

- Capacidad de Abstracción.
- Capacidad de Análisis.



Recursos de Información

- Watts S. Humphrey. Introducción al proceso software personal. Addison Wesley. 2001.
 - Watts S. Humphrey. Introduction to the personal software process. Addison Wesley. 1997.
 - Watts S. Humphrey. PSP: a self-improvement process for software engineers. Addison Wesley. 2005.
-