

Puntos de Funcion de Albrecht Ajustados



English

Entradas

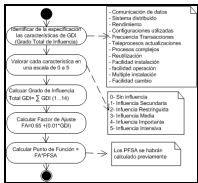
- Documento de especificación de requisitos o descripción del problema

Salidas

- **Medidas Directas:**
 - ◆ Estimación software
 - ◆ Puntos de función
- **Medidas Indirectas:**
 - ◆ Productividad
 - ◆ Calidad
 - ◆ Coste
 - ◆ Documentación
 - ◆ Líneas de código

Solución

Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ◆ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software: 4 horas.
- ◆ Para crear el Patrón de Producto: 2 días.
- ◆ Para aplicar el Patrón de Producto: 2 horas.

Video Explicación

- No aplica





Patrones Relacionados

- Puntos de Funcion de Albrecht Sin Ajustar

Controladores de Calidad

- Ninguno

Plantillas

-  Tabla de Complejidad de EI, EO, EQ
-  Tabla de Complejidad de ILF, EIF
-  Plantilla de trabajo para PF
-  Plantilla GDI

Ejemplos

-  Ejemplo de Puntos de Función Ajustados

Herramientas de Soporte

- Procesador de textos (Microsoft Word, OpenOffice Writer)



Contexto Inicial

Este producto puede utilizarse en la primera etapa de gestión de proyectos que requiera un proceso de estimación para medir el software cualificando la funcionalidad que proporciona externamente basándose en el diseño lógico del sistema.



Contexto Resultante

Se obtendrá una predicción de personal, del esfuerzo, de los costes y del tiempo que se requerirá para realizar todas las actividades y construir todos los productos asociados a un proyecto.



Problema

Se desea crear un documento que detalle de manera precisa la estimación al proyecto que se está desarrollando. El personal encargado en realizar esta tarea debe ser capaz de identificar de qué tipo de proyecto se trata y cuál es el entorno o restricciones en el que se va a realizar. Además será capaz de identificar y dar valor a atributos de producto, ordenador, personales y del proyecto en general.



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

- Gerente del Proyecto



Lecciones Aprendidas

- Las entradas de datos on-line, se refiere a si las entradas son interactivas, no si el procesamiento es on-line.
- En la eficiencia de usuario, como ayuda, si se trata de un sistema Batch, esta característica será siempre cero porque no se pone mucho interés en el diseño de interfaz de este tipo de aplicaciones.
- Hay que tener claro y saber diferenciar para evitar errores la diferencia entre entrada on-line y actualización on-line.



Nivel de Madurez

- No aplica



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Definición de requisitos software
- Conocimientos previos sobre Lógica de la Programación e Ingeniería del Software I
- Conocimientos en Diseño de Bases de datos
- 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.
-