

RBS



English

Entradas

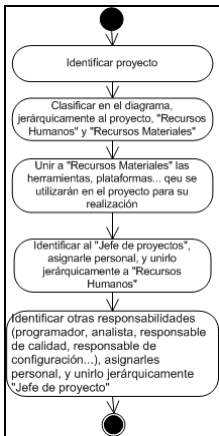
- Recursos humanos disponibles
- Recursos materiales disponibles
- Sistemas y segmentos del proyecto

Salidas

- Asociación de recursos humanos a determinados sistemas
- Recursos materiales disponibles del proyecto

Solución

Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ♦ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software: 2 horas.
- ♦ Para crear el Patrón de Producto: 1 día.
- ♦ Para aplicar el Patrón de Producto: 2 horas.

Video Explicación

- ♦ [Video: El proceso de Organización de proyectos](#)

Patrones Relacionados

- [PBS](#)
- [WBS](#)

Controladores de Calidad

- Ninguno

Plantillas

- Ninguna

Ejemplos

-  [Ejemplo de RBS](#)



Herramientas de Soporte

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



Contexto Inicial

Este producto puede utilizarse en cualquier tipo de proyecto y se utilizará como herramienta de organización, seguimiento y estimación. Es un paso previo a la planificación del mismo proyecto, en la cual partiendo de la definición de los objetivos del proyecto, se quiere tener una representación de los recursos humanos y materiales.



Contexto Resultante

El jefe de proyectos obtendrá una representación jerárquica donde tendrá representado los recursos humanos, materiales, responsabilidades, etc. del proyecto.



Problema

El jefe de proyectos será capaz de mostrar gráficamente la organización humana del proyecto, maximizar el uso de los conocimientos y experiencia del personal disponible y reflejar la estructura de recursos materiales necesarios para la realización del proyecto, así como sus costes asociados.



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



Lecciones Aprendidas

- Ninguna



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.
-