

Recuperacion Tareas



English

Entradas

- Tareas Historias versión X (Indicadores de Progreso / Informe de Seguimiento)
- Tareas Historias versión X Programador Y

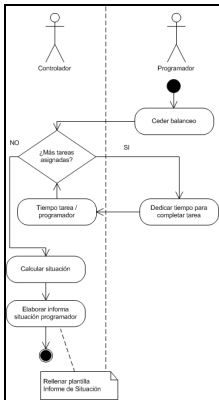
Tipo: Documento Microsoft Word (.doc). Documento de uso exclusivo para el programador en cuestión con las tareas que le han sido asignadas. Se rellena la cabecera del documento con el balanceo establecido por el programador en cuestión

Salidas

- Informe Situación

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 Registrar Progreso
- Patrón Asignar Tarea

Controladores de Calidad

- Ninguno

Plantillas

- Informe_Situacion.doc

Ejemplos

- Ninguno

Herramientas de Soporte

- Será necesario un editor de texto como [OpenOffice Writer](#) o [Microsoft Word](#).
- Será necesario un editor de hojas de cálculo como [OpenOffice Calc](#) o [Microsoft Excel](#)
- 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 por sobrecarga de trabajo de los programadores, deben tomarse decisiones que equilibren la carga de trabajo en el equipo.



Contexto Resultante

Informe de situación con recomendaciones.



Problema

El controlador, en función del balanceo establecido por cada programador, y el resultado reflejado en el informe de situación con el registro del progreso, debe evaluar la situación y recomendar la toma de decisiones para asegurar la consecución del proyecto en los plazos fijados.



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

- Controlador (1)



Lecciones Aprendidas

- El controlador reflejara en el informe de situación la recomendación para el satisfactorio desarrollo del proyecto en caso de que el equipo se encuentre comprometido en exceso. Las recomendaciones pueden ser:

1. Reducir el ámbito de algunas tareas.
2. Pedir al cliente que reduzca el ámbito de algunas historias.
3. Quitar tareas no esenciales.
4. Programadores que obtengan mas o mejor ayuda y como ultimo recurso.
5. Pedir al cliente que retrase algunas historias a una iteración posterior.

- El documento de entrada Tareas Historias versión X contiene las tareas del ámbito técnico correspondientes a las historias de la versión en cuestión. Tanto el campo de responsable de realización de cada tarea como los de tiempo empleado en tarea y tiempo que resta para completarla has de estar rellenos.
- El documento de entrada Tareas Historias versión X Programador Y es de uso exclusivo para el programador en cuestión y contiene las tareas que le han sido asignadas. Se rellena la cabecera del documento con el balanceo establecido por el programador en cuestión.
- El documento de salida Informe Situación contiene recomendaciones para restablecer el equilibrio en el equipo de trabajo en caso de retrasos por sobrecarga de trabajo.
- La elaboración del informe de situación se hace en base al balanceo de cada programador y al progreso de cada uno de ellos en la implementación de las tareas que les fueron encomendadas.



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 Addison Wesley.
-