

# WBS



English

## Entradas

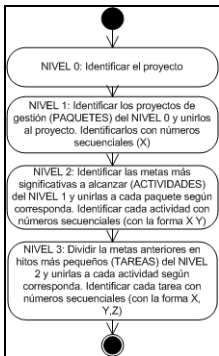
- Tareas a realizar.

## Salidas

- Representación gráfica de las distintas tareas ordenadas.
- Metas significativas a alcanzar.
- Identificación de paquetes de trabajo pertenecientes a dicha tarea.

## 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: 1 hora.

## Video Explicación

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

## Patrones Relacionados

- PBS
- RBS

## Controladores de Calidad

- Ninguno

## Plantillas

- Ninguna

## Ejemplos

-  [Ejemplo de WBS](#)

## 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 llega a la estructuración de las diferentes actividades que lo componen.



## Contexto Resultante

El jefe de proyectos obtendrá una representación gráfica de las diferentes actividades que se han de llevar a cabo para la realización de un proyecto. Dichas actividades estarán agrupadas por paquetes de trabajo.



## Problema

El jefe de proyectos será capaz de dividir el proyecto en porciones que posteriormente sean fáciles de planificar en tiempo, coste, recursos? y sirva para organizar el proyectos de forma eficiente.



## 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

- Definición de requisitos software
- 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.
-