

# JogoRubynho

## Estimaciones y Mediciones

### Versión 1.0

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
06/09/2014	1.0	Versión inicial	Jorge Artave, Juan Rahi

# Contenido

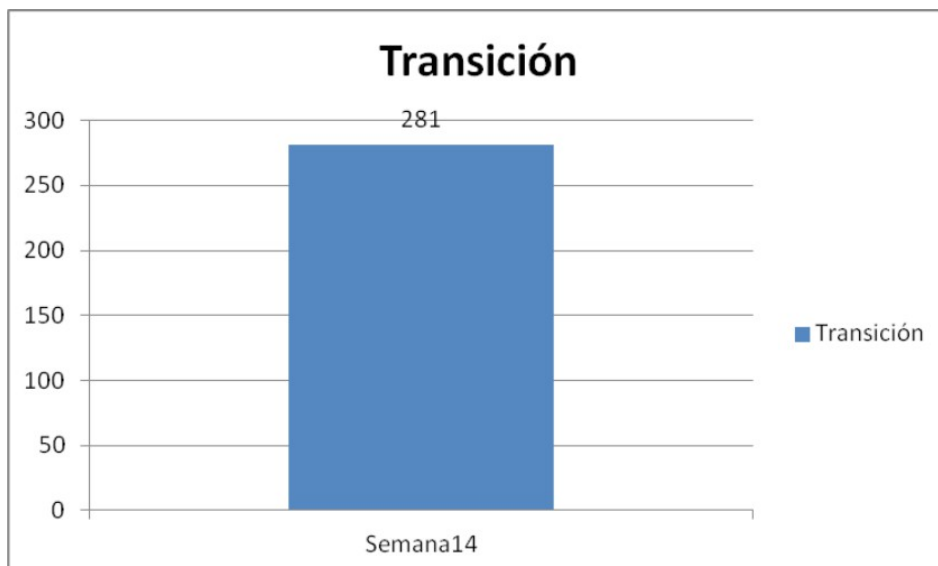
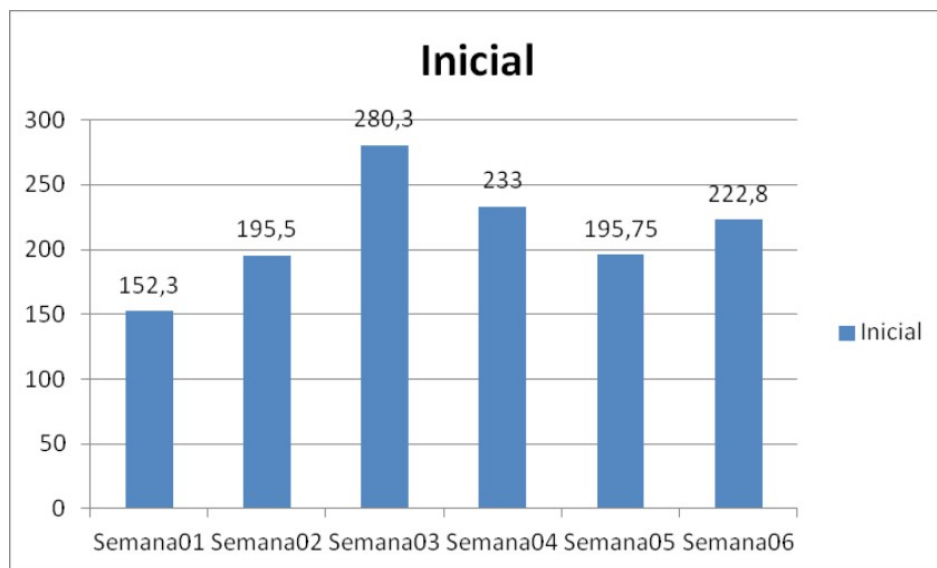
- 1. ESTIMACIONES Y MEDICIONES DE ESFUERZO DEL PROYECTO.....3
  - 1.1. MEDICIONES DE DATOS HISTÓRICOS UTILIZADOS.....3
    - 1.1.1. *Total de Horas por Línea de Trabajo para grupos de años anteriores.....3*
    - 1.1.2. *Total de Horas por Línea de Trabajo para nuestro grupo hasta la semana en curso.....4*
  - 1.2. ESTIMACIÓN RECONCILIADA DE ESFUERZO.....5
    - 1.2.1. *En base a esfuerzo actual .....5*
    - 1.2.2. *En base a esfuerzo histórico.....5*
- 2. ESTIMACIONES.....6
- 3. RESUMEN Y CONCLUSIONES.....6

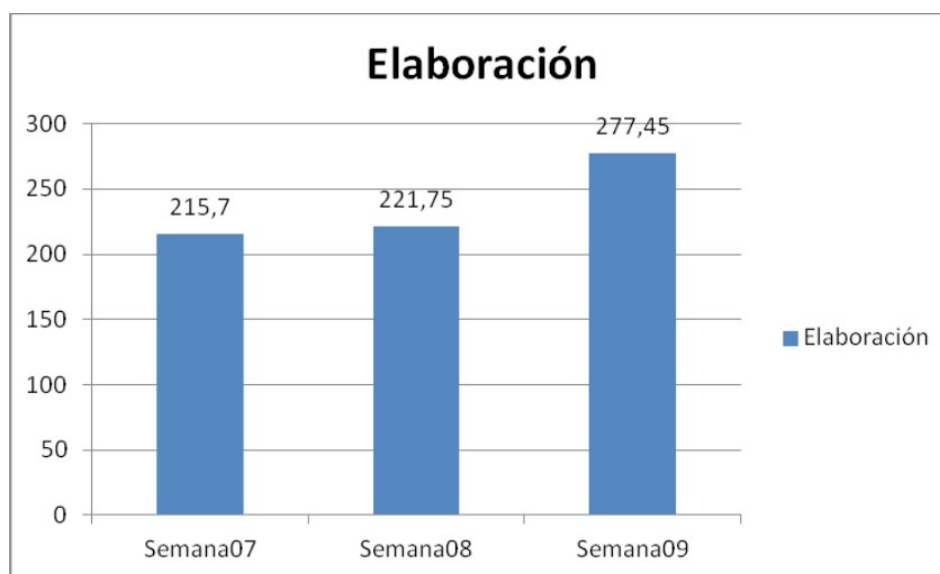
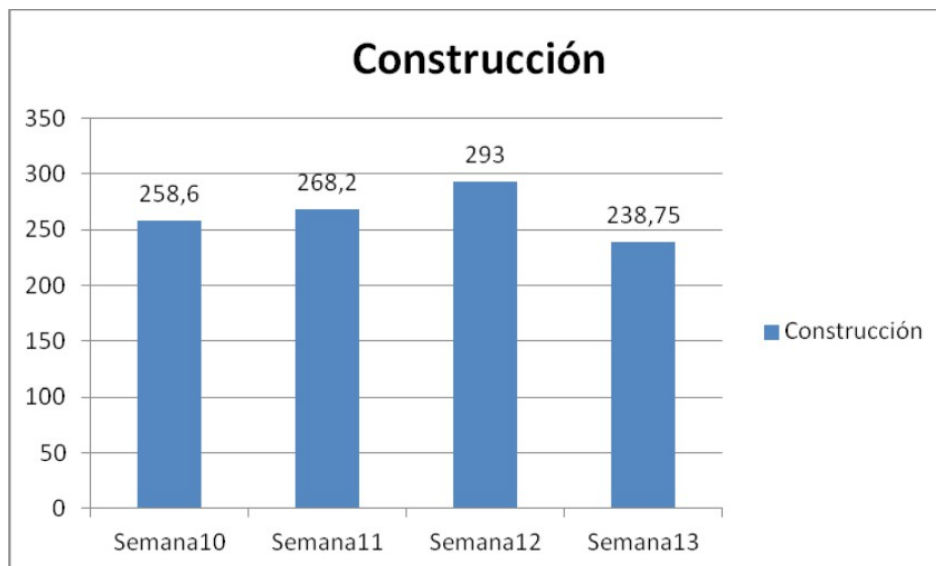
## 1. Estimaciones y Mediciones de Esfuerzo del Proyecto

### 1.1. Mediciones de Datos históricos utilizados

Para el presente documento se utilizaron los datos de los grupos 5 del año 2011 el cual al igual que en el presente proyecto el objetivo era realizar un juego. Se decidió por tomar dicho proyecto ya que se prioriza la dificultad de realizar un sistema de este tipo sobre la utilización del framewrok, ya que en ambos casos los integrantes del equipo de desarrollo cuentan con escasa experiencia en los correspondientes.

#### 1.1.1. Total de Horas por Línea de Trabajo para grupos de años anteriores





### 1.1.2. Total de Horas por Línea de Trabajo para nuestro grupo hasta la semana en curso

Disciplina	Acumulado
Requerimientos	50,5
Diseño	
Implementación	15
Verificación	16
Implantación	
Gestión de configuración y cambios	12
Gestión de proyecto	33,5
Gestión de calidad	31
Formación y entrenamiento	226
Comunicación	4
Reunión de equipo	84,5

## 1.2. Estimación reconciliada de Esfuerzo

### 1.2.1. En base a esfuerzo actual

Disciplina	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Acumulado
Requerimientos		17	33,5	50,5
Diseño				
Implementación			15	15
Verificación	10	6		16
Implantación				
Gestión de configuración y cambios	6	6		12
Gestión de proyecto	8	16,5	10	33,5
Gestión de calidad	13	7	11	31
Formación y entrenamiento	104	39	83	226
Comunicación			4	4
Reunión de equipo		51,5	33	84,5

Teniendo en cuenta la información presentada en la tabla anterior, en total se utilizaron 472,5 en las tres semanas de trabajo realizadas, obteniendo un promedio de 13 horas aproximadas por integrante del equipo por semana. Teniendo en cuenta esto, el proyecto implicará un esfuerzo total de 2496 horas. De todas forma, consideramos que a medida que avance el proyecto la carga horaria por integrante se incrementara en particular al comenzar el desarrollo, alcanzando las 15 horas o superándolas.

### 1.2.2. En base a esfuerzo histórico

Disciplina	Histórico	Actual	Restante
Requerimientos	124	50,5	73,5
Diseño	69,8		69,8
Implementación	1121	15	1106
Verificación	158,16	16	142,16
Implantación	30,4		30,4
Gestión de configuración y cambios	82,68	12	70,68
Gestión de proyecto	307,96	33,5	274,46
Gestión de calidad	154,48	31	123,48
Formación y entrenamiento	309,4	226	83,4
Comunicación	74,48	4	70,48

El total de horas registradas por el proyecto de referencia es de 3040,45, siendo dicho grupo formado por 15 personas (17 y luego abandonaron 2) el promedio por integrante es de 14,5 horas. Tomando en cuenta el total de horas restantes nos da un total de 2044 horas aproximadas a realizar, el cual al dividirlo por integrante y por semana restante nos da 13,10 horas.

## **2. Estimaciones**

Ver documento "Historias de Usuario", en él se presenta una estimación realizada por los integrantes del equipo. Para dicha estimación se utilizó la siguiente escala: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, asignándole 21 a las historias mas grandes, siendo posible que algunas de ellas sean divididas.

## **3. Resumen y Conclusiones**

Teniendo en cuenta el esfuerzo realizado por el grupo del año 2011 el presente grupo estaría en camino a realizar un esfuerzo al menos adecuado y similar al grupo anterior realizando cada integrante un esfuerzo superior. En cuanto al tamaño del proyecto no es posible definirlo ya que los requerimientos a implementar se irán definiendo a medida que se comiencen los distintos sprints debido a la metodología a utilizar.