

WICC 2013

XV Workshop de Investigadores
en Ciencias de la Computación

Paraná - Entre Ríos
18 y 19 de abril de 2013
18 19 06 0011 06 2013



Universidad Autónoma
de Entre Ríos



RedUNCI

WICC 2013

XV Workshop de Investigadores
en Ciencias de la Computación



Paraná - Entre Ríos
18 y 19 de abril de 2013

18 11 12 06 0011 06 2013

XV Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación 2013

ISBN: 9789872817961



9 789872 817961

Facultad de Ciencia y Tecnología

Universidad Autónoma de Entre Ríos (UADER)

wicc2013@uader.edu.ar

WICC 2013

El Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación es organizado, a partir de 1999, por la Red de Universidades Nacionales con Carreras de Informática (RedUNCI). El objetivo del Workshop es crear un foro para el intercambio de ideas entre Investigadores en Ciencias de la Computación, de modo de fomentar la vinculación y potenciar el desarrollo coordinado de actividades de Investigación y Desarrollo entre los mismos.

Compilación:

ASS Claudio Caluva
Lic. Silvia Aranguren
Lic. Rodolfo Muzachiodi



INSTRUMENTOS PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE EXPLOTACIÓN DE INFORMACIÓN

García-Martínez, R., Merlino, H., Diez, E., Rodríguez, D., Pytel, P.,
Baldizzoni, E., Arboleya, H., Martins, S., Cartanilica, A.

Grupo Investigación en Sistemas de Información

Departamento de Desarrollo Productivo y Tecnológico. Universidad Nacional de Lanús
29 de Septiembre 3901 (1826) Remedios de Escalada, Lanús. Argentina. Tel +54 11 6322-9200 Ext. 194
rgarcia@unla.edu.ar

RESUMEN

Los Proyectos de Explotación de Información difieren sustancialmente de los de Software convencional. Las herramientas involucradas en los procesos de Ingeniería en Software no son aplicables a este tipo de proyectos. Surge la necesidad de desarrollar un cuerpo de conocimientos para una Ingeniería de Explotación de Información, cuyo eje se centre en el desarrollo de instrumentos que permitan un adecuado control y gestión de los proyectos, contribuyendo a mejorar la productividad de las PYMES del área.

Palabras clave: Proyectos de explotación de información, Instrumentos de gestión, test de viabilidad, modelo de ciclo de vida, mapa de actividades, formalismos para documentación de requisitos, método de estimación de recursos.

CONTEXTO

Durante la etapa de investigación documental de los proyectos UNLa 33A81 y UNLa 33A105 desarrollados por el grupo de trabajo, se observó que en la bibliografía consultada se repetía con insistencia el uso indiscriminado de los términos “minería de datos” (o data mining) y “explotación de información” (o information mining) para referirse al mismo cuerpo de conocimientos. En el marco de este proyecto, se considera que la minería de datos se refiere a la algoritmia para encontrar patrones de conocimiento en masas de datos; mientras que la ingeniería de explotación de información entiende en los procesos y las metodologías utilizadas para ordenar, controlar y gestionar la tarea de encontrar patrones de conocimiento referidos (García-Martínez et al. 2011a).

Los proyectos de explotación de información poseen características muy distintas a los proyectos de desarrollo de software tradicional (Pollo-Cattaneo et al., 2010a), sobre todo en la parte operativa del proyecto. La diferencia se presenta en los procesos de desarrollo y mantenimiento en los cuales el ciclo

de fases de un proyecto de software tradicional: inicio, requisitos, análisis y diseño, construcción, integración y pruebas no resultan naturales en un proyecto de explotación de información (Vanrell et al., 2010a; 2010b; 2012). Por otra parte, al evaluar las principales metodologías existentes para los proyectos de explotación de información (Chapman et al., 1999; SAS, 2008; Pyle, 2003), se observa la falta de herramientas que permitan soportar de forma completa la fase de administración de proyectos (Vanrell 2012).

Durante el desarrollo el proyecto 33A105 “Ingeniería de Proyectos de Explotación de Información para PYMES” se pudo producir un primer ordenamiento del cuerpo de conocimiento existente sobre lo que se ha definido como línea de investigación en Ingeniería de Explotación de Información. Una de las áreas de vacancia identificadas es la de instrumentos que permitan un adecuado control y gestión de proyectos de explotación de información (García-Martínez et al., 2011c).

Una de las lecciones aprendidas sobre desarrollo de software en Informática derivada de los estadios tempranos de la disciplina, es que, la ausencia de una ingeniería de software conllevaba a un desarrollo artesanal de los artefactos software (Ochoa et al., 2008). El desarrollo artesanal implicaba la imposibilidad de poder establecer dentro de valores racionales, parámetros tales como: [a] cantidad y calificación de los recursos humanos a emplear en el proyecto, [b] tiempos de desarrollo, [c] modelos de proceso que guiaran el desarrollo y permitieran establecer hitos de entrega, [d] formalismos de documentación que dieran cuenta de lo hecho en el proyecto de desarrollo del artefacto software y de las decisiones de diseño asumidas, constituyendo el punto de partida para futuras ampliación de funcionalidades, [e] modelos de costo de proyecto (Böehm, 1981), entre otros. De hecho la estimación de estos parámetros se hacía en base a la experiencia de individuos sin ninguna base ingenieril y lo para un grupo de desarrollo podía hacerse en meses para otro podía hacerse en años.

