

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Ciencias Económicas
Escuela de Negocios y Administración Pública

**CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN EN DIRECCIÓN DE
PROGRAMAS Y PROYECTOS**

TRABAJO FINAL DE ESPECIALIZACIÓN

Diseño e implementación de una aplicación para la
gestión y comunicación de la marca personal

AUTOR: VIRGINIA LEDESMA

AGOSTO 2023

Nota: Los índices de contenido, tablas, imágenes se encuentran al final del documento junto a los anexos.

1. Introducción

La implementación de una app para la gestión y comunicación de la Marca Personal surge de su diseñador a partir del afán de darse a conocer a los demás a través de una herramienta distintiva que combine la tecnología y el arte.

Tal necesidad aparece en un momento especial de su creador, acompañado de un fuerte proceso de autoconocimiento y las ansias de producir cambios a nivel laboral y personal. Poder mostrarse a los demás de acuerdo a su propia originalidad resultaba parte primordial del proceso.

Asimismo, la incorporación del arte y la creatividad fueron requisitos esenciales para la interfaz del producto.

De igual forma, el problema central del proyecto puede describirse fuera del proceso personal de su dueño como la falta de motivación o necesidad de cambio que las personas sentimos en algún momento dentro de nuestra carrera profesional, ya sea que estemos desempeñando una tarea en relación de dependencia o emprendiendo lo propio.

El problema se plantea principalmente por que la generación económicamente activa, de la cual formamos parte, se encuentra atravesando un cambio de paradigma entre el mercado laboral marcado por las tendencias de la era industrial y el mercado laboral del futuro, cuyas tendencias comenzaron a adelantarse con la pandemia producida por el virus del COVID durante el año 2019.

Alrededor de los años 90, Peter Drucker incorporó el término conocido como la Sociedad del Conocimiento. Con ello, tomó a la revolución de la información y del conocimiento para plantear la necesidad de reorganizar el trabajo tradicional. Para Drucker, en la sociedad de la información, el saber es el único recurso significativo, mientras que los tradicionales factores de producción (recursos naturales, mano de obra y capital) se han convertido en secundarios y pueden obtenerse, con facilidad, siempre que haya saber. (Covi Druetta, n.d., pág. 21)

Por su lado, McLuhan acuñó el término “aldea global” para describir la interconectividad humana a escala global generada por los medios electrónicos de comunicación. Esto se asemeja a la visión futurista de Masuda: “en la sociedad global de la información, todos los ciudadanos estarán unidos entre sí por una red global de información y conocimiento, dirigida hacia la formación de una

conciencia global, que barrerá las diferencias de culturas, intereses y nacionalidades”. (López i Amat, n.d. pág. 41)

En este marco, resulta imprescindible la necesidad de diferenciación entre las personas que formamos parte de la masa laboral. Es entonces como la tendencia del mercado laboral irá en crecimiento hacia una diferenciación a través de la capacidad de crear valor y no a través de la obtención de un título universitario o de posgrado.

Se estima por ello que la selección y reclutamiento del personal se orientará (y ya algunas empresas lo están realizando) al valor que la persona genere a la empresa y a la comunidad, y su comunicación a través de su marca personal.

En la actualidad, el escritor y comunicador Borja Vilaseca, en sus diversas conferencias y libros, plantea la necesidad de adelantarnos al cambio poniendo énfasis principalmente en la creación de la marca personal.¹

Ya en los años 70, el escritor Daniel Goleman, a través de una investigación que realizó en cientos de empresas multinacionales, concluye que el 90% de las personas que llegan a ocupar cargos gerenciales, no fueron valoradas por sus conocimientos técnicos sino por sus habilidades relacionadas con la inteligencia emocional.²

La creación de una marca personal supone el entrenamiento en los componentes de la inteligencia emocional, empezando por el autoconocimiento. Por ello, podemos asumir que una persona que ha sido capaz de desarrollar su marca personal, ha incorporado valores que forman parte de la inteligencia emocional. La creación de la marca personal, entonces, constituye parte de la inteligencia emocional y no puede faltar en ningún líder.

En conclusión, el sentimiento experimentado por el ideador de la aplicación constituye una representación de lo que como sociedad económicamente activa llegaremos a atravesar.

Es por ello, y a los fines de impulsar ese proceso, es que se desarrolla el presente proyecto a través de la creación de una aplicación para que las empresas alienten la generación de valor a través del talento de sus colaboradores no sólo dentro de cada una de ellas sino también para devolverlos a la sociedad.

¹ Entre los principales libros dónde expresa estas ideas, se encuentra “Encantado de Conocerme” de Ediciones Debolsillo, año 2022.

² El libro Cómo ser un líder contiene varios estudios realizados por Goleman. El de la cita pertenece a una publicación realizada a fines de 1998 para Harvard Business Review denominada “¿Qué se requiere para ser un líder?”.

Este proyecto fue el impulsor de otros proyectos similares que significaron la puesta en marcha de una empresa con una visión distinguida que pudiera canalizarlos y hacerlos realidad.

2. Una idea general de la empresa

2.1 Descripción de la empresa

BeYou es una empresa que se fundó especialmente para el diseño y puesta en marcha del presente proyecto.

Luego se fue posicionando como una empresa de desarrollo de apps y páginas web a medida de las necesidades del cliente.

A continuación se presenta una breve descripción de la misión y visión empresarial, para luego dar paso a una explicación del proyecto que le dio vida.

2.2 Visión y misión de la empresa

Misión: somos una empresa enfocada en la relación cercana y directa con el cliente que ofrece servicios de desarrollo y diseño web, personalizados y combinados con el arte para que nuestros clientes tengan una experiencia única.

Visión: Hacemos visible la generación de valor.

2.3 Valores

- Proactividad
- Creación de valor
- Orientación al cliente
- Transparencia
- Trabajo en equipo
- Innovación, pensar diferente

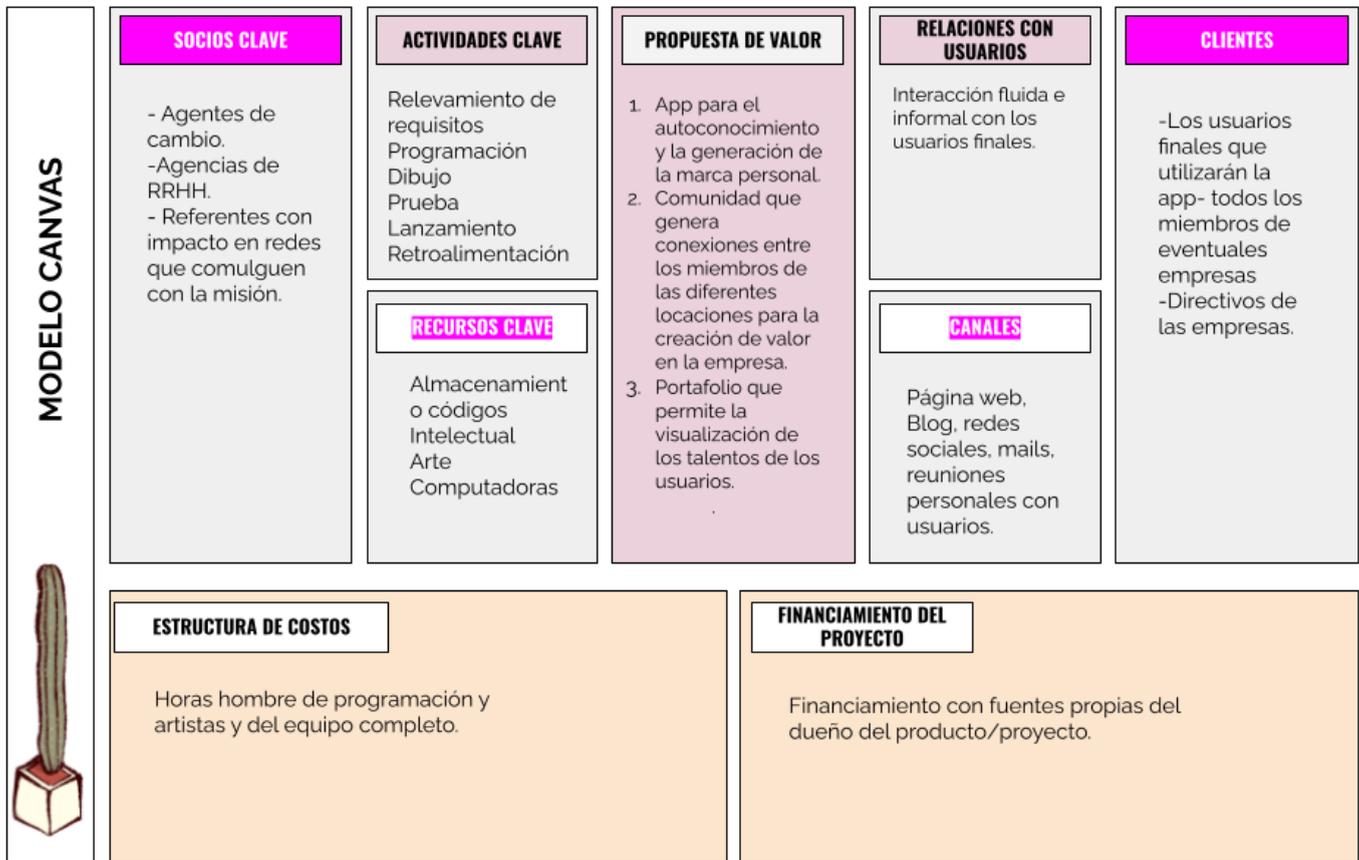
PRIMERA PARTE: PROCESO DE INICIACIÓN

3. Caso del Negocio

3.1 Modelo Canvas para la descripción del proyecto



PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal.



Imágen 1: Modelo Canvas

3.2 Descripción del problema

El problema central del proyecto puede describirse como la falta de motivación o necesidad de cambio que las personas sentimos en algún momento dentro de nuestra carrera profesional, ya sea que estemos desempeñando una tarea en relación de dependencia o emprendiendo lo propio. Este sentimiento de “vacío” nos lleva a vivir bajo una modalidad de piloto automático.

El problema se plantea principalmente por que la generación económicamente activa, de la cual formamos parte, se encuentra atravesando un cambio de paradigma entre el mercado laboral marcado por las tendencias de la era industrial y el mercado laboral del futuro, cuyas tendencias comenzaron a adelantarse con la pandemia producida por el virus del COVID durante el año 2019.

Conceptos como la Sociedad del Conocimiento y su planteo sobre la necesidad de reorganizar el trabajo y el de Aldea Global proponen un nuevo desafío para diferenciarnos de acuerdo al talento de cada uno y no en base a conceptos meramente productivos.

3.3 Descripción del proyecto

El proyecto se basa en la creación de una aplicación para facilitar la creación de la marca personal a través del proceso de autoconocimiento.

Se espera entonces que las empresas que lo implementen alienten la generación de valor a través del talento de sus colaboradores.

Previo a la fase de lanzamiento, se espera constituir un equipo formado por profesionales con experiencia en el diseño e implementación de aplicaciones y artistas que generen el contenido para una interfaz única para cada cliente.

El proyecto pretende combinar ciclos de vida predictivos y ágiles, con fases iniciales orientadas a la planificación del proyecto, armado de equipo y estudio de los requisitos de usuario.

Es importante destacar que para el desarrollo propio de la aplicación se realizarán lanzamientos bajo el concepto de “Producto Mínimo Viable” y se llevarán a cabo iteraciones con importantes instancias de retroalimentación con el usuario antes del inicio de una nuevo lanzamiento.³

³ El concepto de “Producto Mínimo Viable” fue extraído del libro de Eric Ries y adaptado para este proyecto.

3.4 FODA del proyecto



PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal.

FORTALEZAS

Experiencia en desarrollo: experiencia y habilidades en diseño de aplicaciones del dueño del producto/proyecto.

Diferenciación a partir del contenido único artístico.

Red de contactos del dueño del producto para futuras comercializaciones.

OPORTUNIDADES

Mercado en crecimiento: La creciente importancia de la marca personal en el mundo laboral y profesional sugiere una oportunidad para ofrecer una solución que ayude a las personas a gestionar su identidad en línea.

Educación y conciencia: Existe una oportunidad para educar a las personas sobre la importancia de la gestión de la marca personal y cómo tu aplicación puede ayudar en este aspecto.

DEBILIDADES

Recursos:

- Los recursos humanos no están definidos desde el inicio del proyecto, se supone que los miembros del equipo estarán capacitados para llevar adelante el proyecto.
- Dependencia de Github.

AMENAZAS

Desarrollos tecnológicos: Los avances tecnológicos pueden influir en las expectativas de los usuarios y en las características necesarias para una aplicación exitosa.

Regulaciones y privacidad: Las regulaciones cambiantes en torno a la privacidad en línea y la gestión de datos personales podrían afectar el desarrollo y la operación de la aplicación.

Imagen 2: FODA del proyecto

3.5 Beneficios esperados

- Alentar a las personas a que descubran sus talentos a través del proceso de autoconocimiento.
- Generar motivación en las personas para que, a través del descubrimiento de su marca personal, aporten valor en su lugar de trabajo.
- Contribuir a la gestión de las emociones como la ansiedad y frustración que se genera por la falta de autoconocimiento.
- Aportar una herramienta concreta que facilite el proceso de reinención profesional y la posibilidad de medir el cambio.
- Facilitar la comunicación de la marca personal a través del arte y de una interfaz sencilla y atractiva.
- Fomentar la expresión artística y la expresión de la originalidad a través del dibujo.
- Despertar algo que se encuentra dormido en el interior de cada persona para generar una fuerza de reacción.
- Despertar energía y curiosidad por resolver preguntas como quién soy, qué quiero hacer y cómo quiero invertir el tiempo en esta vida.
- Generar curiosidad en el otro para la posibilidad de trabajar en conjunto generando una comunidad de emprendedores para la creación de valor.
- Posibilidad de unir perfiles para generar equipos y crear comunidad.
- Revalorizar la inteligencia emocional como componente esencial dentro de los requisitos para ingresar al mercado laboral.
- Proponer nuevos valores aportando al cambio del nuevo mercado laboral.

4. Acta de Constitución

4.1 Objetivo general del proyecto

El objetivo general del proyecto es el de implementar una aplicación que facilite el proceso de autoconocimiento y la creación de la marca personal, y que permita su comunicación a través de una interfaz creativa y única para cada usuario, donde el arte sea expresión de la originalidad que se quiere dar a conocer.

4.2 Justificación del proyecto

Este proyecto se justifica primordialmente en la necesidad de contar con una herramienta que facilite el proceso de conocimiento y transformación de las personas económicamente activas de la era del Conocimiento y la Globalización, ante las nuevas exigencias del mercado laboral.

4.3 Objetivos específicos del proyecto

- Combinar la interacción de dos equipos diferentes, uno de programadores y otro de artistas. Aprender a llevar a cabo un proyecto artístico en conjunto con lo informático.
- Mantener durante todo el proyecto el carácter de open source con código abierto para alentar que otros se inspiren.
- Lograr la retroalimentación con el usuario final del Portafolio para cada Producto Mínimo Viable (PMV) de acuerdo a lo establecido en el Plan de Gestión de la Calidad.

4.4 Criterios de aceptación

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

Criterios	Descripción
Alcance	Obtener la retroalimentación del 90% de los usuarios del grupo de prueba en cada iteración para poder ajustar el diseño de la aplicación a los requisitos del usuario.
Tiempo	Inferior a 1 año y medio.
Costo	No superar el 10% del presupuesto aprobado.

Tabla 1: Criterios de Aceptación

4.5 Alcance del proyecto

El proyecto incluye:

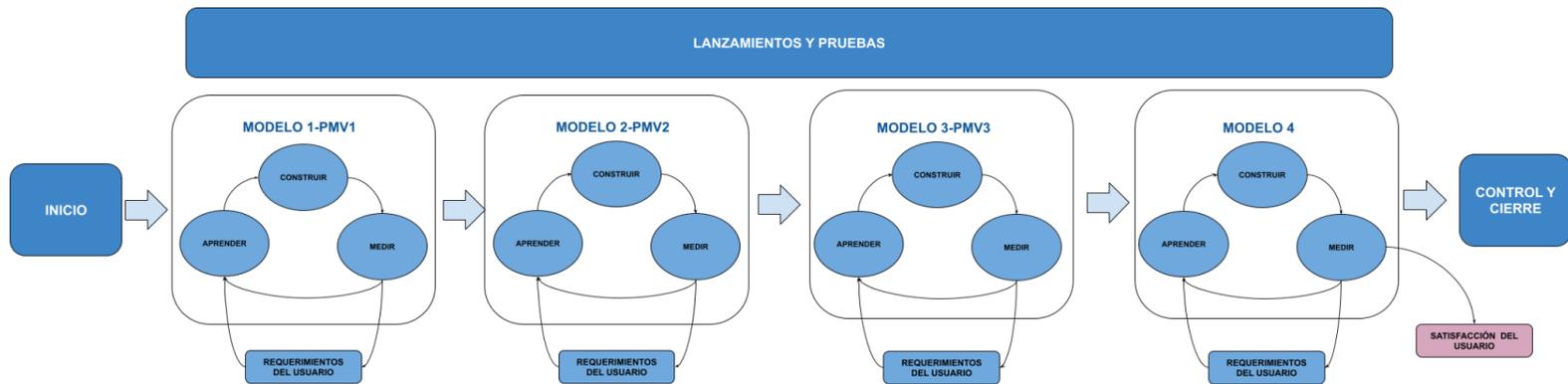
- El diseño y puesta en marcha de la aplicación.
- El diseño artístico de la interfaz.
- Se incluyen las pruebas a realizar en el marco de la gestión de la calidad.
- El análisis de los requisitos iniciales del usuario.
- La retroalimentación con los mismos a lo largo de cada módulo.

4.6 Exclusiones

El proyecto no incluye las estrategias de ventas ni marketing para la comercialización de la aplicación, como así también se excluye la creación de una comunidad en redes sociales a los fines de su divulgación.

4.7 Ciclo de Vida y Plazo de entrega del proyecto

Ciclo de Vida



Imágen 3: Ciclo de Vida

Plazo de Entrega estimado a alto nivel: El proyecto se llevará a cabo en un plazo de 15 meses iniciando en el mes de junio del 2022 y culminando en agosto del 2023.

4.8 Factores de éxito

FACTORES DE ÉXITO

Código	Descripción
FE.1	Poder cumplir con los criterios de aceptación en cuanto a la triple restricción.
FE.2	Contar con dos equipos: uno de programadores y otro de artistas. Lograr la integración de ambos.

FE.3	Contar con el apoyo del dueño de la aplicación durante el proyecto.
FE.4	Integrar un equipo de programadores con experiencia en proyectos similares.

Tabla 2: Factores de éxito

4.9 Entregables a Alto Nivel

ENTREGABLES A ALTO NIVEL

Código	Descripción
E.1	Inicio y armado de equipo
E.2	Lanzamientos
E.3	Pruebas y mantenimiento
E.4	Cierre
E.5	Gestión de Proyecto

Tabla 3: Entregables Alto Nivel

4.10 Supuestos

SUPUESTOS

Código	Supuesto	Descripción
SUP.1	GitHub es seguro para alojar los códigos fuentes.	El product owner es el dueño del repositorio donde se almacenan los códigos. Solo el administrador permite el acceso para la alteración de códigos.
SUP.2	No aparecerá nueva tecnología durante el tiempo de ejecución del proyecto.	El tiempo de ejecución será realizado en un período corto de tiempo.
SUP.3	La estimación de la cantidad de miembros del equipo es la correcta	La estimación es realizada por product owner y director del proyecto de experiencias en proyectos similares.

Tabla 4: Supuestos

4.11 Restricciones

RESTRICCIONES

Código	Restricción	Descripción
RES.1	Alcance	El alcance restringe las tareas a realizar aunque su prioridad será baja debido a la metodología ágil seleccionada para operar.
RES.2	Tiempo	Lograr culminar el proyecto en menos de 1 año y medio.
RES.3	Costo	No superar la estimación de 1 millón de dólares.

RES.4	Diferencia horaria entre los países donde residen los miembros del equipo	Si los miembros del equipo viven en diferentes lugares del mundo, habrá que restringir las reuniones a un horario en común.
RES.5	Estándares de calidad	Estándares de seguridad relativos a la confidencialidad de la información personal.

Tabla 5: Restricciones

4.12 Riesgos

RIESGOS

Código	¿Qué pasa si?	Descripción del riesgo	Consecuencias
R.1	GitHub deja de ser gratuito.	Los costos del proyecto se incrementarían.	Se deben solicitar cambios en la línea base de costos.
R.2	Se pierden/eliminan algunos códigos fuentes por hackers.	Se tendrían que crear nuevos códigos produciendo retrasos en las tareas.	Cambios en el cronograma y variaciones de costos.
R.3	No lograr una cabal comprensión de los requisitos del usuario en el módulo inicial.	Atrasos en la fase inicial de lanzamiento.	Variación del cronograma y de los costos.
R.4	Los perfiles de programadores y artistas no son fáciles de encontrar en el mercado laboral	Los tiempos acotados para la realización de cada módulo podrían alterarse.	Variaciones en el Cronograma por retrasos.
R.5	Los miembros del equipo no comprenden la metodología de trabajo.	Los tiempos acotados para la realización de cada módulo podrían alterarse. Se podría entorpecer la	Retrasos en el cronograma.

		motivación del equipo.	
R.6	La retroalimentación con el usuario es inferior a la esperada en la mayoría de los módulos.	Se ralentizará el inicio del módulo siguiente. Se dilatará la finalización del proyecto.	Retraso del Cronograma.

Tabla 6: Riesgos

4.13 Análisis de los interesados

ANÁLISIS DE LOS INTERESADOS

Código	Interesado	Necesidades	Expectativas
I-00	Product Owner	-Poner a disposición de los usuarios una herramienta que permita la gestión del talento y promueva la búsqueda de la marca personal a través del autoconocimiento. - Lograr la cabal comprensión de los requisitos del usuarios. -Rentabilidad del proyecto.	Crear una comunidad que promueva el autoconocimiento y la gestión del talento.
I-01	Director del proyecto	-Lograr los objetivos, general y específicos, del proyecto. -Crecimiento profesional. -Ganar plata.	Que la gestión de este proyecto, le genere nuevas oportunidades para liderar otros proyectos.
I-02	Equipo programadores/artistas/controlador proyecto	-Lograr los objetivos específicos del proyecto para cada etapa. -Buena clima laboral. -Flexibilidad laboral. -Ganar plata.	Aprendizaje y crecimiento profesional.

I-04	Clientes/usuarios	<ul style="list-style-type: none"> -Retroalimentación constante. -Contar con una herramienta que facilite el proceso de autoconocimiento. - Contar con una herramienta que permita la comunicación de la marca personal. - Que la herramienta mejore la imagen personal e impulse la carrera profesional. 	Formar parte de una comunidad que promueva el autoconocimiento y la gestión del talento.
------	-------------------	---	--

Tabla 7: Análisis de interesados

Gráfico de interesados

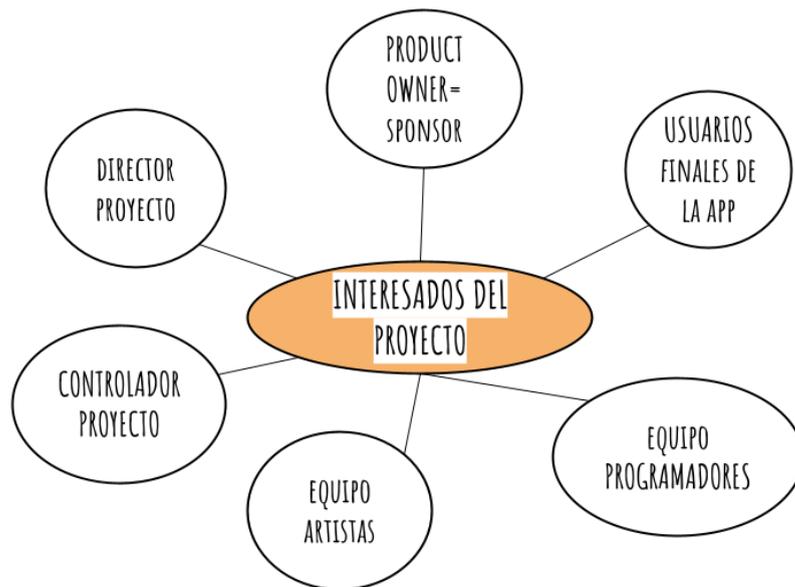


Imagen 4: Gráfico de interesados

4.14 El Equipo

- Product Owner (también reviste el carácter de sponsor)
- Director del Proyecto
- Controlador del proyecto
- Equipo de Programadores: desarrolladores, QA y Diseñador UI/UX.
- Equipo de Artistas

4.15 Presupuesto a Alto Nivel

Para la estimación del tiempo de duración de cada paquete de trabajo y del costo se utilizó la técnica de estimación por analogía, utilizando como fuente de información al dueño del proyecto (product owner) quien participó en diversos proyectos de este tiempo dentro de diferentes organizaciones.

Cabe destacar que el proyecto de software no requiere la adquisición de materias primas como así tampoco de bienes muebles. Las contrataciones de los programadores y artistas requieren que dispongan de computadores y servicio de internet. Por lo tanto, cerca del 100% de los costos son costos relacionados al capital humano.

El total presupuestado es de 1 millón de dólares.

SEGUNDA PARTE: PROCESO DE PLANIFICACIÓN

5. Plan de Dirección del Proyecto

El plan del proyecto está conformado por los siguientes documentos:

- Plan de Gestión del Alcance
- Plan de Gestión del Cronograma
- Plan de Gestión de Costos
- Plan de Gestión de Calidad
- Plan de Gestión de Riesgos
- Plan de Gestión de RRHH
- Plan de Gestión de Cambios
- Plan de involucramiento de interesados

6. Plan de Gestión del Alcance

6.1 Objetivo del documento

El objetivo de este documento es detallar la metodología a través de la cual se determinará la definición del alcance, el desarrollo de la Estructura de Desglose de Trabajo, los pasos para la elaboración del diccionario de la EDT, y por último la forma en la cual se verificará el alcance.

6.2 Proceso de definición del alcance

La definición del alcance se realizará en conjunto entre el Director del Proyecto y el Product Owner. Eventualmente podrá adicionarse el Controler. La dinámica principal será a través de la realización de reuniones de equipo.

6.3 Proceso de elaboración de la EDT

Para la elaboración de la EDT se seguirán los siguientes pasos:

- La EDT del proyecto será desarrollada a través de la descomposición.
- Primero se identificarán los principales entregables que en el proyecto coinciden con las fases (inicio-lanzamientos y pruebas-cierre) adicionando todos los entregables relacionados a la gestión del proyecto.
- Por último se procede a la descomposición de los principales entregables en paquetes de trabajo.

Para el armado de la EDT se utilizará Excel y Google Dibujo. La complementación de ambas herramientas permite una visualización completa y desde diferentes perspectivas.

6.4 Proceso para la elaboración del diccionario de la EDT

Luego de haberse realizado, revisado y aprobado la EDT, podrá procederse a detallar el diccionario de la EDT.

En primer lugar, se deberá confeccionar una plantilla con los siguientes datos:

- Objetivo del paquete de trabajo.
- Breve descripción del paquete de trabajo.
- Detalle del trabajo a realizar para la obtención del entregable.
- Asignación de responsabilidad.
- De resultar posible, se detallará orientativamente el tiempo de trabajo y el costo.

Luego se procederá a completar la plantilla para cada paquete de trabajo

6.5 Proceso para la verificación y control del alcance

Toda vez que un entregable es aprobado por el Director del proyecto y por el Product Owner, se verificará también el grado de cumplimiento conforme lo establecido en EDT y diccionario de EDT.

7. Línea Base de Alcance

Esta sección tiene como objetivo describir y detallar la línea base de Alcance, compuesta por los siguientes elementos aprobados por el cliente:

- Enunciado del Alcance
- EDT (Estructura de Desglose del trabajo)
- Diccionario de la EDT

Las modificaciones a la línea base podrán realizarse de acuerdo al Plan de Gestión de Cambios que se describe más adelante.

7.1 Enunciado del Alcance

La implementación de la aplicación incluye el diseño y programación del software para la gestión y comunicación de la Marca Personal, como así también el diseño artístico para personalizar su interfaz. Se incluyen las pruebas a realizar en el marco de la gestión de la calidad como así también el análisis de los requisitos iniciales del usuario y la retroalimentación con los mismos a lo largo de cada módulo.

A los fines de la programación, se incluye el armado de los equipos y su reclutamiento.

El proyecto no incluye las estrategias de ventas ni marketing para la comercialización de la aplicación, como así también se excluye la creación de una comunidad en redes sociales a los fines de su divulgación.

Por último, se incluye el monitoreo del trabajo a lo largo de todo el proyecto y la motivación del personal de acuerdo a las herramientas que se consideren pertinentes a favor del logro de los objetivos propuestos.

7.2 EDT (Estructura de Desglose de Trabajo)

Vista desde Excel: en el siguiente listado puede visualizarse la EDT del proyecto, los entregables, paquetes, el nivel en la EDT y el número correspondiente a cada uno de ellos.

NIVEL EDT	NÚMERO EDT	PAQUETES DE TRABAJO
1	1	Gestión del proyecto
2	1.1	Análisis e inicio del proyecto
3	1.1.1	Caso de Negocio
3	1.1.2	Acta de Constitución del Proyecto
3	1.1.3	Identificación y análisis de interesados
2	1.2	Planificación
3	1.2.1	Plan de Dirección del Proyecto
3	1.2.2	Plan de Gestión de Alcance
3	1.2.3	Plan de Gestión del Cronograma
3	1.2.4	Plan de Gestión de Costos
3	1.2.5	Plan de Gestión de Riesgos
3	1.2.7	Plan de Gestión de los Recursos

3	1.2.8	Plan de Involucramiento de los Interesados
3	1.2.9	Plan de Gestión de la Calidad
2	1.3	Ejecución y Control
3	1.3.1	Informes de Avance
3	1.3.2	Informe de Desvíos y Lecciones Aprendidas
3	1.3.3	Registro Control de Riesgos
2	1.4	Cierre
3	1.4.1	Registro de Aceptación y Cierre
3	1.4.2	Informe Final de Lecciones Aprendidas
1	2	Inicio y armado de equipos
2	2.1	Equipo Constituido de Programadores
2	2.2	Equipo Constituido de Artistas
2	2.3	Tablero con indicadores del proyecto
2	2.4	Reunión de lanzamiento
1	3	Lanzamientos
2	3.1	Componente 0
3	3.1.1	Requisitos del usuario
3	3.1.2	Arquitectura del sistema
2	3.2	Módulo 1-PMV1
3	3.2.1	Diseño de maqueta estática 1
3	3.2.2	Dinamismo básico
3	3.2.3	Implementación grupo prueba
3	3.2.4	Retroalimentación 1
2	3.3	Módulo 2-PMV2
3	3.3.1	Diseño de maqueta estática 2
3	3.3.2	Dinamismo incremental
3	3.3.3	Implementación grupo prueba
3	3.3.4	Retroalimentación 2
2	3.3	Módulo 3-PMV3
3	3.3.1	Diseño de maqueta estática 3
3	3.3.2	Dinamismo final
3	3.3.3	Implementación grupo prueba
3	3.3.4	Retroalimentación 3

2	3.5	Módulo 4 - PV
3	3.5.1	Dinamismo final
3	3.5.2	Retroalimentación 4
3	3.5.3	Ajustes finales
2	4	Pruebas y mantenimiento
3	4.1	Pruebas funcionales y pruebas automatizadas
3	4.2	Validez de interfaz
3	4.3	Mantenimiento
2	5	Cierre

Tabla 8: EDT

Vista desde Google Dibujo: para una mejor visualización del proyecto, se presenta la EDT en forma de diagrama en el anexo con un documento denominado “ EDT”.

7.3 Diccionario de la EDT

De acuerdo al proceso establecido en el Plan de Gestión de Alcance, se procedió a determinar el Diccionario de la EDT. A continuación se acompañan los diccionarios de 5 paquetes de trabajo representativos de los diferentes niveles de la EDT:

1. Identificación y análisis de interesados.
2. Equipo constituido de programadores.
3. Arquitectura del sistema.
4. Validez de interfaz.
5. Requisitos del usuario.

CÓDIGO EDT	1.1.3
NOMBRE	Identificación y análisis de interesados
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Identificar todas las partes interesadas involucradas en el proyecto y sus roles en relación con la aplicación de gestión de marca personal. Analizar las necesidades, expectativas y preocupaciones de las partes interesadas para comprender su impacto en el proyecto.
RECURSOS ASIGNADO	Director del proyecto / Product Owner / Controlador del proyecto
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	10 hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 900

Tabla 9: Diccionario 1

CÓDIGO EDT	2.1
NOMBRE	Equipo Constituido de Programadores
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Definir requisitos para el puesto de programadores y para el equipo. Realizar la búsqueda y selección de los programadores. Evaluarlos e integrarlos al equipo.
RECURSOS ASIGNADO	Director del proyecto / Product Owner
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	120 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 12000

Tabla 10: Diccionario 2

CÓDIGO EDT	3.1.2
NOMBRE	Arquitectura del sistema
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Definir requisitos de arquitectura. Diseño de la arquitectura a alto nivel Diseño detallado de los componentes para cada módulo.
RECURSOS ASIGNADO	Equipo de desarrolladores
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	450 Hs.

COSTO ESTIMADO	\$ 30000
-----------------------	----------

Tabla 11: Diccionario 3

CÓDIGO EDT	4.2
NOMBRE	Validez de interfaz
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Definir requisitos de validez, definir y realizar pruebas de usabilidad. Ajustar en caso de ser necesario.
RECURSOS ASIGNADO	QA Automation / Diseñador UI/UX
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	1000 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 50000

Tabla 12: Diccionario 4

CÓDIGO EDT	3.1.1
NOMBRE	Requisitos del usuario
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Recolectar y documentar los requisitos y necesidades del usuario para el componente 0.
RECURSOS ASIGNADO	Lider del equipo de programadores
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	150 Hs.

COSTO ESTIMADO	\$ 11250
-----------------------	----------

Tabla 13: Diccionario 15

8. Plan de Gestión del Cronograma

8.1 Objetivo del documento

El objeto del presente documento es establecer las metodologías y las herramientas que se utilizarán para el desarrollo y control del cronograma.

8.2 Definición de actividades

Para la definición del listado de actividades, se procederá a desagregar los Paquetes de Trabajos definidos en la EDT con la técnica de descomposición. Cada actividad deberá contar con un código y una breve descripción en caso de ser necesario. Luego se establecerán las relaciones entre ellas y las precedencias en una matriz de precedencias.

8.3 Asignación de Recursos

Para la asignación de recursos se tendrá en cuenta el perfil requerido para cada puesto de trabajo. Para mayor información consultar el Plan de Gestión de RRHH.

8.4 Duración de actividades

La estimación de la duración de cada actividad se realizará a un punto y por analogía utilizando el cálculo de duración en función del esfuerzo que implica la realización de cada tarea.

La duración total del proyecto será calculada de abajo hacia arriba (bottom up) de acuerdo a lo establecido en la EDT.

Para el cálculo del esfuerzo se tiene en cuenta la experiencia del equipo del proyecto y algunos datos históricos en la realización de proyectos similares (juicio de expertos).

8.5 Desarrollo del cronograma

Para el desarrollo del Cronograma se utilizó principalmente la técnica del

“Método del Camino Critico” (CPM).

8.6 Control del Cronograma

El control del Cronograma se realiza periódicamente, los cambios se gestionan de acuerdo al Plan de Gestión de cambios y teniendo en cuenta los indicadores del Método de Valor Ganado. Con este mismo método se efectúan también las predicciones necesarias.

9. Línea Base de Cronograma

9.1 Listado de Actividades

El listado de actividades fue realizado a partir de la EDT y contiene todas las actividades a ejecutar, un código y una breve descripción de cada una. Ver anexo, documento denominado “Listado de Actividades”.

9.2 Matriz de Asignación de recursos

Para elaborar la matriz de asignación de recursos, se tuvo en cuenta el perfil de cada uno de los miembros del equipo y las habilidades requeridas para ejecutar cada actividad. De ese modo se establece la matriz que puede observarse en el anexo bajo el nombre de “Matriz de Asignación de Recursos”.

9.3 Duración de las actividades

Conforme lo establecido en el Plan de Gestión de Cronograma, se estableció la duración de las actividades en base al esfuerzo implicado en cada una de ellas. Para el cálculo se utilizó la herramienta Hojas de Cálculo de Google. En los anexos puede observarse el documento pertinente bajo el nombre de “Duración de Actividades”.

Como puede observarse, para cada actividad se estimó la cantidad de tiempo de trabajo medido en horas hombre. En ese sentido, en función a la asignación de recursos realizada y teniendo en cuenta que cada miembro del equipo trabaja de lunes a viernes en una jornada de 8 hs, se realizó el cálculo pertinente del esfuerzo por actividad.

9.4 Camino Crítico y Cronograma

Finalmente, para la confección del cronograma se utilizó la herramienta Excel debido a la complejidad de las fórmulas.

En el anexo, pueden observarse dos documentos diferentes, uno correspondiente al Camino Crítico y otro al cronograma en Diagrama de Gantt denominados “ Ruta Crítica y matriz de precedencias” y “Diagrama de Gantt”.

Para el cálculo de la Ruta Crítica, se establecieron, en primer lugar, las precedencias existentes entre las actividades y se creó la “Matriz de

Precedencias”.

Para ello, se indicó la relación de “sucesoras-precedentes” a cada actividad con un número entero “1” y a través del método CPM se calculó el inicio y fin temprano, inicio y fin tardíos, holguras totales y libres de cada actividad. Con ello, se estableció el camino crítico conformado por todas aquellas actividades cuya holgura total es igual a 0.

Por último, en el Diagrama de Gantt, para una programación de inicio de actividades igual al inicio temprano de cada una de ellas, se estableció el cronograma de actividades en días laborables de lunes a viernes.

10. Plan de Gestión de Costos

10.1 Objetivo del documento

El objeto del presente documento es establecer las metodologías y las herramientas que se utilizarán para el desarrollo y control del costo del proyecto.

10.2 Estimación de costos por actividad y por paquete

La estimación de los costos se realiza de abajo hacia arriba de forma de trasladar los costos de cada actividad a los paquetes establecidos en la EDT.

10.3 Unidad de medida e información de progreso

La unidad de medida que será utilizada primordialmente para el cálculo del costo son las horas hombre requeridas para la ejecución de cada actividad y el valor de cada hora valuada en dólares americanos.

Queda establecido que para informar el progreso o avance de las actividades se realiza de acuerdo al porcentaje de avance real. En caso de que no se pudiera realizar de ese modo, se utiliza la Regla 50/50, es decir se otorga el 50% del avance al inicio de la actividad y el otro 50% cuando está terminada.

10.4 Reserva de contingencia

La reserva de contingencia será establecida por medio del análisis cuantitativo de riesgos de acuerdo al Plan de Gestión de riesgos y a la Planilla de gestión de riesgos.

10.5 Desarrollo del presupuesto

Una vez estimados los costos de cada paquete y la reserva de contingencia, se procederá a estimar la línea base de costos.

10.6 Control de los costos

El control de los costos se realiza continuamente al registrar los costos reales del proyecto. Los cambios se gestionan de acuerdo al Plan de Gestión de cambios y teniendo en cuenta los indicadores del Método de Valor Ganado. Con este mismo método se efectúan también las predicciones necesarias.

11. Línea Base de Costos

11.1 Estimación de costos por paquete y por actividad

Para la estimación de costos del proyecto, se procedió a realizar una estimación de costos por actividad basada en la asignación de recursos realizada previamente para el cálculo del esfuerzo y duración de las actividades.

En ese sentido, se trasladó el tiempo de trabajo estimado en horas hombre de cada actividad de acuerdo a los recursos asignados para cada una de esas actividades. Para ello se determinó para cada actividad un porcentaje de asignación en función al esfuerzo y no a la responsabilidad que conlleva la ejecución de la actividad. Por ejemplo el Caso de Negocio tiene estimada una cantidad total de 12 horas hombre distribuidas entre el Director del Proyecto, el Product Owner y el Controlador del proyecto. Como no todos ellos participarán de la ejecución de la actividad en la misma cuantía, se asignó un porcentaje de 40%, 40% y 20% correspondiente a cada uno, es decir que de las 12 horas totales, el Director del Proyecto y el Product Owner destinarán 5 horas cada uno a esa actividad y el Controlador del proyecto solamente 2 hs. Para una mayor comprensión de los cálculos, se puede revisar el anexo del cálculo del “Esfuerzo” en la hoja de cálculo de Google.

Una vez determinada la cantidad de horas por recurso para cada actividad, se procedió a realizar un cálculo por el valor de la hora de cada recurso para cada actividad. El costo por actividad puede visualizarse en el documento denominado “Estimación de costos por actividad” dentro del Anexo.

Cabe destacar que el valor que se le asigna a la responsabilidad de cada recurso se encuentra contemplado en el valor de la hora que recibe cada uno de ellos.

El valor hora (en dólares) de cada recurso se encuentra detallado en la siguiente tabla:

\$ 100	\$ 100	\$ 50	\$ 75	\$ 50	\$ 50	\$ 50	\$ 50	\$ 40	\$ 40	\$ 40
DIRECTOR DE PROYECTO (SCRUM MASTER)	PRODUCT OWNER	CONTROL ADOR PROYECTO	DESARROL LADOR TEAM LEAD	DESARROLL ADOR SEMI SENIOR 1	DESARROL LADOR SEMI SENIOR 2	QA AUTOMA TION	DISEÑADO R UI/UX	DIBUJANTE 1	DIBUJANTE 2	DISEÑADOR GRÁFICO

Tabla 14: Costo mano de obra por RRHH

A partir de la estimación del costo de cada actividad, con la técnica “Bottom Up” se pudo estimar los costos de los entregables del primer nivel de la EDT. A continuación se presenta una tabla detallada de los mismos:

Gestión del proyecto	\$ 172.075
Inicio y armado de equipos	\$ 34.200
Lanzamientos	\$ 563.950
Pruebas y mantenimiento	\$ 178.250
Cierre	\$ 14.600
	\$ 963.075

Tabla 15: Costos por entregable

11.2 Otros costos asignados al proyecto

Si bien el mayor porcentaje de los costos están relacionados con los recursos humanos (99,70% del costo total del presupuesto), existen otros costos (representan un 0.30% del costo del proyecto) que deben ser tenidos en cuenta para la operatividad de la aplicación.

A continuación se presenta un detalle de los mismos teniendo en cuenta que en los 4 casos corresponden a suscripciones estimadas para los 15 meses de duración del proyecto:

Estimación costo de otros costos		
NÚMERO	DESCRIPCIÓN	COSTO
1	Almacenamiento nube-servicio google premium	\$ 150
2	Jira software-seguimiento proyecto	\$ 900
3	GitHub Team	\$ 300
4	Vercel Pro	\$ 1.500
Total		\$ 2.850

Tabla 16: Otros costos

11.3 Reserva de Contingencia

En primer lugar, es de resaltar que la Reserva de Contingencia fue calculada en función del análisis de Riesgos.

Conforme lo establecido en el Plan de Gestión de Gestión de Riesgos en conformidad con el dueño del proyecto, deberán gestionarse todos aquellos riesgos cuya clasificación sea “Moderado” o superior a ello.

Para la clasificación de los riesgos identificados para el proyecto, se utilizó la siguiente tabla cuyas valoraciones fue realizada por el Director del Proyecto en función de su experiencia:

Matriz de Probabilidad e Impacto		Impacto				
		Muy bajo 0.05	Bajo 0.1	Moderado 0.2	Alto 0.4	Muy Alto 0.8
Probabilidad	Muy Alta 0.9	0.045	0.09	0.18	0.36	0.72
	Alta 0.7	0.035	0.07	0.14	0.28	0.56
	Moderada 0.5	0.025	0.05	0.1	0.2	0.4
	Baja 0.3	0.015	0.03	0.06	0.12	0.24
	Muy Baja 0.1	0.005	0.01	0.02	0.04	0.08

Riesgo Bajo ----
 Riesgo Moderado ----
 Riesgo Alto

Imagen 6: Matriz clasificación riesgos

Como puede observarse, para cada una de las clasificaciones cualitativas (Bajo, Moderado, Alto) existe también una clasificación cuantitativa que cruza los

valores establecidos entre probabilidad e impacto. Es justamente esa clasificación cuantitativa la que se tuvo en cuenta para el cálculo de las reservas de contingencia al ponderar el costo de ejecutar las acciones planificadas en caso de materializarse los riesgos. Para un mejor entendimiento del cálculo puede revisarse la Planilla de Gestión de Riesgos. Allí surge que la Reserva de Contingencia para el proyecto asciende a \$40.900.

11.4 Reserva de Gerencia

Queda establecido por el cliente que las Reservas de Gerencia corresponden a un 5% de la línea base de costos, con lo cual se totalizan en \$50.341.

11.5 Presupuesto

Con los cálculos realizados el Presupuesto del proyecto queda establecido de la siguiente forma:

Costo de las actividades	
Gestión del proyecto	\$ 172.075
Inicio y armado de equipos	\$ 34.200
Lanzamientos	\$ 563.950
Pruebas y mantenimiento	\$ 178.250
Cierre	\$ 14.600
	\$ 963.075
Otros costos	\$ 2.850
Costo proyecto	\$ 965.925
Reserva de contingencia	\$ 40.900
Línea Base de Costos	\$ 1.006.825
Reserva de Gerencia	\$ 50.341
Presupuesto	\$ 1.057.166

Tabla 17: Presupuesto

12. Plan de Gestión de Riesgos

12.1 Objetivo del documento

El presente plan tiene por objeto establecer los pasos a seguir para gestionar los riesgos del proyecto.

12.2 Identificación de los riesgos

- Identificar los posibles riesgos del proyecto siguiendo la metodología: ¿qué pasa si?.
- Crear una lista de riesgos identificados y documentarlos en la Planilla de Gestión de Riesgos.

12.3 Análisis de riesgos

- Luego de realizar una descripción del riesgos, analizar las partes que se verían afectadas y los requisitos sobre los cuales impactaría el riesgos en caso de suceder.
- Evaluar la probabilidad de que cada riesgo identificado ocurra y el impacto que tendría en el proyecto si ocurriera.
- Clasificar cuantitativa y cualitativa cada riesgo en función de su probabilidad e impacto.
- En cuanto a la priorización de los riesgos más importantes: queda establecido con el cliente que se gestionan aquellos riesgos con calificación igual o superior a “Moderado”.

12.4 Matriz para la clasificación de los riesgos

La matriz que será usada para evaluar los riesgos del proyecto es la siguiente:

Matriz de Probabilidad e Impacto		Impacto				
		Muy bajo 0.05	Bajo 0.1	Moderado 0.2	Alto 0.4	Muy Alto 0.8
Probabilidad	Muy Alta 0.9	0.045	0.09	0.18	0.36	0.72
	Alta 0.7	0.035	0.07	0.14	0.28	0.56
	Moderada 0.5	0.025	0.05	0.1	0.2	0.4
	Baja 0.3	0.015	0.03	0.06	0.12	0.24
	Muy Baja 0.1	0.005	0.01	0.02	0.04	0.08

Riesgo Bajo ---- Riesgo Moderado ---- Riesgo Alto

12.5 Planificación e implementación de acciones

Para todos aquellos riesgos clasificados como “Moderados” o nivel superior se debe:

- Identificar estrategias y acciones para gestionar la ocurrencia de los riesgos.
- Comunicar el plan de gestión de riesgos al equipo del proyecto y a otras partes interesadas relevantes.
- Monitorear semanalmente las acciones planificadas y los riesgos identificados y actualizar el registro de riesgos a medida que sea necesario.

Queda establecido que al finalizar el proyecto se deberá evaluar el éxito del plan de gestión de riesgos y documentar los aprendizajes para futuros proyectos en conjunto con las lecciones aprendidas.

13. Planilla de Gestión de Riesgos

13.1 Identificación de los riesgos

Como puede observarse en la Planilla de Gestión de Riesgos que se acompaña en el anexo, para el proyecto fueron identificados en total 7 riesgos.

Los primeros 6 fueron listados en el Acta de Constitución del Proyecto y, a medida que la planificación del proyecto fue avanzando, los dos primeros riesgos fueron desestimados por el cliente y se incorporó el R.7.

Los riesgos que fueron rechazados por el cliente son:

- R.1 GitHub deja de ser gratuito: El riesgo fue desestimado por el cliente ya que se decidió adquirir el plan Github Team.
- R.2 Se pierden/eliminan algunos códigos fuentes por hacker: El riesgo fue desestimado por el cliente por tratarse de una probabilidad extremadamente baja.

En el marco del proceso de análisis de riesgos y planificación de acciones, fue identificado un nuevo riesgo, el cual fue codificado como R7. Se trata de la posibilidad de aparición de un nuevo requerimiento legal sobre datos personales. El riesgo fue tratado conforme lo establecido en el Plan de Gestión de Riesgos.

13.2 Análisis de riesgos, clasificación de acuerdo a la matriz y planificación de acciones

Luego de haber revisado los riesgos identificados en una primera instancia y de haber determinado las partes interesadas afectadas y las consecuencias del riesgo en caso de materializarse, el Director del Proyecto en conjunto con el Product Owner, clasificaron la probabilidad y el impacto de cada uno de ellos y, a través de la matriz establecida en el plan de gestión, clasificaron cuantitativamente y cualitativamente a los 5 riesgos (R3 a R7).

De la clasificación resultaron 3 riesgos con clasificación moderada y 2 altos. Conforme la premisa que consta en el Plan de Gestión de Riesgos (se gestionan los riesgos con calificación igual o superior a “Moderado”), se planificaron estrategias y acciones para todos ellos:

- Para el R.3: No lograr una cabal comprensión de los requisitos del usuario al inicio del lanzamiento, se decidió mitigar el riesgo en caso de suceder a través de la realización de encuentros presenciales con los usuarios de prueba para profundizar en la recopilación de requisitos.
- Para el R.4: Los perfiles de programadores y artistas no son fáciles de encontrar en el mercado laboral, se decidió aceptar el riesgo si sucede a través de la contratación de una agencia de RRHH que se encargue de la selección y reclutamiento del personal.
- Para el R.5: Los miembros del equipo no comprenden la metodología de trabajo se decidió mitigar el impacto del riesgo en caso de suceder a través de la realización de capacitaciones al equipo sobre gestión de proyectos.
- Para el R.6: La retroalimentación con el usuario es inferior a la esperada en la mayoría de los módulos, se decidió mitigar el impacto del riesgo en caso de materializarse si la tasa de respuestas de las primeras interacciones es inferior al 80%, se deberá mutar rápidamente a contacto personalizado (teléfono o personal).
- Para el R.7: Aparece un nuevo requerimiento legal sobre datos personales, se decidió aceptar el riesgo si sucediera y contratar un equipo de legales especializado en el tema y se adecuar el proyecto a la normativa.

14. Plan de Gestión de Calidad

14.1 Política de Calidad del proyecto

La Política de Calidad del Proyecto es que la implementación de la aplicación como entregable final sea realizado en los módulos establecidos dando cumplimiento principalmente a las retroalimentaciones con los usuarios finales, al tiempo que se cumpla con lo establecido en las líneas bases de tiempo y costo.

14.2 Línea base de calidad

A continuación se presenta la línea base de calidad, la cual se encuentra conformada por diferentes objetivos, de acuerdo a lo establecido en la política de calidad:

OBJETIVOS	METAS	INDICADORES	FORMA Y FRECUENCIA MEDICIÓN
Performance del proyecto: Lograr cumplimentar lo establecido en la línea base de costos.	TCPI<0.1 que permita ajustar costos sin tener que pedir extras al clientes.	TCPI: (BAC-EV)/(BAC-A C) índice de Rendimiento hasta concluir.	Los índices de rendimiento se calcularán al finalizar cada módulo.
Performance del proyecto: Lograr cumplimentar lo establecido en la línea base de tiempos.	SPI=>1	SPI: EV/PV Índice de rendimiento del cronograma.	Los índices de rendimiento se calcularán al finalizar cada módulo.
Performance del producto: Avanzar en cada módulo de acuerdo a la retroalimentación del usuario logrando resolver	- Contar con un 90% de respuestas del grupo de prueba para las retroalimentaciones con el	- Tasa de respuesta de retroalimentaciones por módulo. - Porcentaje de pedidos	Las retroalimentaciones con el usuario final se realizan luego de entregar cada producto mínimo viable

los pedidos propuestos.	usuario en cada módulo. - Resolver al menos el 90% de los pedidos de los usuarios en los módulos siguientes.	resultados de los usuarios.	(PMV)
-------------------------	---	-----------------------------	-------

14.3 Plan de mejora de procesos

En las reuniones de equipo se evaluará la mejor forma de mejorar los procesos ejecutados. Para ello se compartirán los desvíos registrados por cada miembro del equipo, se registran en la Planilla de Acciones Correctivas para planificar el tratamiento del error. La gestión incluye el análisis de la causa raíz, la planificación de una acción correctiva y la asignación del responsable a ejecutarla.

14.4 Matriz de Actividades de calidad

ENTREGABLE	ESTÁNDAR O NORMA DE CALIDAD APLICABLE	ACTIVIDADES DE PREVENCIÓN	ACTIVIDADES DE CONTROL
MODELO 1-PMV 1	ISO/IEC 25000	Pruebas de rendimiento manuales	Test automatizado
MODELO 2-PMV 2	ISO/IEC 25000	Pruebas de rendimiento manuales	Test automatizado
MODELO 3-PMV 3	ISO/IEC 25000	Pruebas de rendimiento manuales	Test automatizado
MODELO 4	ISO/IEC 25000	Pruebas de	Test automatizado

		rendimiento manuales	
--	--	-------------------------	--

14.5 Rol para la gestión de calidad

De acuerdo al organigrama del proyecto, si bien el rol de la gestión de la calidad es responsabilidad del Director del Proyecto (scrum master), el Product Owner, en conjunto con el QA Automation, serán responsables de ejecutar y controlar las actividades establecidas en la matriz de actividades de calidad de acuerdo al estándar establecido.

14.6 Documentos y procesos normativos

A continuación se presentan los documentos y registros junto a los procesos asociados que deberán seguirse de acuerdo a lo establecido en la política de calidad del proyecto:

Documentos:

Procedimiento de verificación de atributos de calidad V00-Rv01

Procedimiento de gestión de acciones correctivas V00-Rv01

Procedimiento de gestión de resultados de test automatizado V00-Rv 01

Registros:

Planilla de Acciones Correctivas.

Registro de los resultados de las pruebas de rendimiento.

Registro de Resultados de test automatizado.

Enfoque de aseguramiento de la calidad	El aseguramiento de la calidad se encuentra especificado en el Procedimiento de verificación de atributos de calidad V00-Rv01
Enfoque de Control de la Calidad	El aseguramiento de la calidad se encuentra especificado en el Procedimiento de gestión de resultados de test automatizado

	V00-Rv 01.
Enfoque de mejora de Procesos	El aseguramiento de la calidad se encuentra especificado en el Procedimiento de gestión de acciones correctivas V00-Rv01

15. Plan de Gestión de RRHH

15.1 Objetivo del plan

El presente Plan de Gestión de Recursos Humanos describe cómo se van a identificar, adquirir, gestionar, desarrollar y retener los recursos humanos necesarios para el proyecto.

15.2 Identificación de los recursos requeridos para el proyecto

La selección de los recursos requeridos para el proyecto se realizará de la siguiente manera:

Seleccionados por el cliente:

- Director del Proyecto
- Controlador del Proyecto

A seleccionar por el director del proyecto (en conjunto con el cliente):

- Desarrollador Team Lead
- Desarrolladores semi senior
- QA Automation
- Diseñador UI/UX
- Dibujantes
- Diseñador gráfico

Para cada uno de estos perfiles, es necesario definir las habilidades, conocimientos y experiencia necesarios para desempeñar el trabajo de manera efectiva.

15.2 Adquisición de los recursos humanos

Una vez identificados los perfiles necesarios, el Director del Proyecto (junto al Product Owner) será el responsable de buscar y seleccionar a los candidatos adecuados.

15.3 Gestión de los RRHH

Una vez que se han contratado los recursos humanos, es necesario establecer las condiciones laborales y el ambiente de trabajo adecuado. Esto incluye comunicar los roles y responsabilidades de cada uno de los miembros del equipo, establecer horarios de trabajo, salarios, beneficios, así como ofrecer un ambiente de trabajo saludable y motivador.

La gestión de los RRHH forma parte de las responsabilidades del Director del Proyecto.

15.4 Desarrollo de los RRHH

Para el desarrollo de los RRHH, se llevarán a cabo capacitaciones de nuevas tecnologías.

La administración de las capacitaciones es responsabilidad del Director del Proyecto.

15.5 Retención de los RRHH

Para asegurar la continuidad del proyecto, es necesario mantener a los miembros del equipo motivados y comprometidos. Esto se logra a través de la comunicación constante, reconocimiento del trabajo bien hecho, oportunidades de crecimiento y desarrollo, y ofreciendo un ambiente de trabajo saludable y seguro.

La retención de los miembros del equipo es responsabilidad del Director del Proyecto.

15.6 Plan de comunicación

Es importante contar con un plan de comunicación que establezca las formas de comunicación entre los diferentes miembros del equipo, tanto de forma interna como externa. Esto incluye reuniones periódicas de equipo, informes de progreso, comunicación con los interesados en el proyecto, entre otros.

El Plan de Comunicación se diseñará en conjunto con los especialistas en RRHH al momento de armar el equipo.

16. Análisis y plan de involucramiento de los interesados

16.1 Objetivo del documento

El objetivo principal de este plan es el de planificar acciones de involucramiento para gestionar las necesidades, expectativas de las partes interesadas del proyecto y así garantizar que el mismo se desarrolle de manera exitosa y que los interesados estén satisfechos con los resultados.

16.2 Identificación de los interesados



16.3 Análisis de los requerimientos de los interesados

A continuación se realiza un análisis respecto a las necesidades y expectativas de cada interesado:

N° Interesado	Interesado	Necesidades	Expectativas
I-01	Product Owner (sponsor en este proyecto)	-Poner a disposición de los usuarios una herramienta que permita la gestión del	Crear una comunidad que promueva

		talento y promueva la búsqueda de la marca personal a través del autoconocimiento. - Lograr la cabal comprensión de los requisitos del usuarios. -Rentabilidad del proyecto.	el autoconocimiento y la gestión del talento.
I-02	Director del proyecto	-Lograr los objetivos, general y específicos, del proyecto. -Crecimiento profesional. -Ganar plata.	Que la gestión de este proyecto, le genere nuevas oportunidades para liderar otros proyectos.
I-03	Equipo programadores/artistas/controlador proyecto	-Lograr los objetivos específicos del proyecto para cada etapa. -Buena clima laboral. -Flexibilidad laboral. -Ganar plata.	Aprendizaje y crecimiento profesional.
I-04	Clientes/usuarios	-Retroalimentación constante. -Contar con una herramienta que facilite el proceso de autoconocimiento. - Contar con una herramienta que permita la comunicación de la marca personal. - Que la herramienta mejore la imagen personal e impulse la carrera profesional.	Formar parte de una comunidad que promueva el autoconocimiento y la gestión del talento.

16.4 Clasificación de los interesados

A continuación se presenta la matriz de “Influencia/Impacto” para la clasificación de los interesados.

Cabe destacar que la Influencia se entiende como la participación activa dentro del proyecto y el impacto como la capacidad para efectuar cambios en el proyecto.

N° Interesado	Interesado	Nivel de Influencia (Alto/Bajo)	Nivel de Impacto (Alto/Bajo)	Estrategia a seguir
I-01	Product Owner (sponsor en este proyecto)	Alto	Alto	Trabajar para sus requerimientos
I-02	Director proyecto (Scrum Master)	Alto	Alto	Trabajar para sus requerimientos
I-03	Equipo programadores/artistas/controlador proyecto	Alta	Bajo	Mantener una comunicación constante.
I-04	Clientes/usuarios	Alto	Alto	Trabajar para sus requerimientos

16.5 Gestión del involucramiento

A continuación se planifican acciones a seguir para el lograr cubrir las necesidades y expectativas de cada uno según las estrategias seleccionadas en el apartado anterior:

N° Interesado	Interesado	Plan de acción
I-01	Product Owner (sponsor en este proyecto)	Reuniones al inicio y final de cada semana para el seguimiento del tablero de control.
I-02	Director proyecto (Scrum Master)	Reuniones al inicio y final de cada semana para el seguimiento del tablero de control.

I-03	Equipo programadores/artistas/controlador proyecto	-Reunión de revisión cada semana. -Involucramiento directo en cada retroalimentación con el usuario.
I-04	Clientes/usuarios	Retroalimentación personalizada al finalizar cada módulo.

16.6 Monitoreo del involucramiento

El monitoreo se realiza al finalizar cada módulo y se realiza para:

- Verificar el cumplimiento de las acciones planificadas.
- Validar el grado de cumplimiento de las necesidades y expectativas.

17. Estructura de Desglose organizacional (OBS)

La estructura de desglose del proyecto fue confeccionada por el Director del proyecto de forma conjunta con el Producto Owner, sponsor de este proyecto.

La estructura fue definida siguiendo un tipo de estructura funcional tradicional poniendo énfasis en la especialización de cada equipo: por un lado los programadores, desarrolladores y especialista en la realización de pruebas y, por otro, el equipo de artistas y diseñador gráfico, cada uno con roles y misiones muy diferentes entre sí pero complementarias.

Sobre el director de proyecto por su lado recae principalmente la coordinación de ambos equipos y cuenta con la asistencia de un Controlador de Proyecto para llevar adelante las tareas técnicas de la gestión del proyecto.

El product owner, sponsor de este proyecto encabeza la OBS velando por el cumplimiento de sus propias expectativas y objetivos para con el proyecto como así también monitoreando las expectativas del usuario y la satisfacción de las mismas.

A continuación se presenta de forma gráfica la estructura del proyecto en consonancia con la EDT previamente definida:

ESTRUCTURA DE DESGLOSE ORGANIZACIONAL DEL PROYECTO

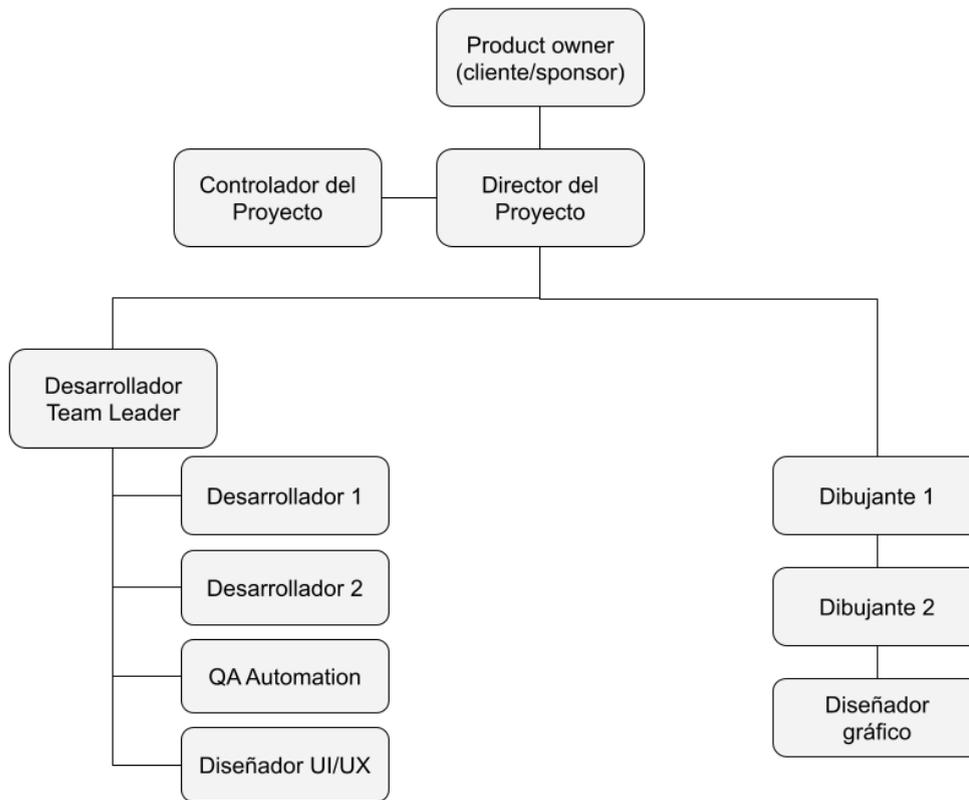


Imagen 6: OBS

18. Plan de Gestión de Cambios

A continuación se presentan los pasos establecidos para llevar adelante la gestión de cambios del proyecto. Asimismo se adjunta el formulario de solicitud de cambios dentro de los anexos.

- **Identificar el cambio:** Primero se deberá identificar el cambio que se desea hacer en el proyecto. Esto puede ser un cambio en los requisitos del cliente, un cambio en el alcance del proyecto, un cambio en los recursos disponibles, etc.

Es importante destacar que cualquier miembro del equipo puede solicitar un cambio. El equipo deberá considerar los cambios propuestos por los usuarios a través de las retroalimentaciones.

La Solicitud del cambio, independientemente de quien la detecte, debe ser elevada en el formulario correspondiente al Director del Proyecto. Los formularios deberán controlarse y archivarlos de forma cronológica y con una numeración consecutiva empezando por el número 1.

- **Evaluar el impacto del cambio:** Después de identificar el cambio, el Director del Proyecto junto a su equipo, evaluará el impacto en el proyecto. Esto incluye determinar el efecto del cambio en el cronograma del proyecto, el presupuesto y los recursos disponibles. Asimismo se evaluarán los riesgos que conlleva introducir el cambio en el Plan de Gestión de Riesgos.
- **Analizar alternativas:** Si el cambio tiene un impacto significativo en el proyecto, se deben analizar las alternativas para manejar el cambio. Esto puede incluir la reprogramación de actividades, aumento de recursos, eliminación de actividades, etc.
- **Obtener aprobación:** Una vez que se ha identificado el cambio y se ha evaluado su impacto, se debe obtener la aprobación del cambio por parte del Director del Proyecto. Si el cambio implica cambios en el diseño y arquitectura del software, se requerirá la aprobación adicional de Product Owner.
Si el cambio impacta sobre la línea base de costos, alcance o cronograma, se requiere también la aprobación del Product Owner/sponsor.
- **Implementar el cambio:** Después de obtener la aprobación del cambio, se debe implementar el cambio en el proyecto.
- **Monitorear el cambio:** Finalmente, se debe monitorear el cambio para asegurarse de que se haya implementado correctamente y que esté produciendo los resultados esperados. Se requiere registrar y hacer seguimiento del evento en la Planilla de Desvíos y Acciones Aprendidas.

TERCERA PARTE: PROCESO DE EJECUCIÓN Y CONTROL

19. Reporte de Avance del proyecto

19.1 Aclaraciones iniciales

Antes de iniciar el análisis pertinente, cabe destacar que para contar con el presupuesto faseado a lo largo de los 15 meses de ejecución de proyecto (314 días más los fines de semana), se realizó una distribución del costo de cada actividad teniendo en cuenta su ubicación dentro del cronograma.

En ese sentido, el costos de las actividades dentro del cronograma fue distribuido con los siguientes criterios a saber:

- Las actividades de la fase de inicio y planificación relativas a la gestión del proyecto, no presentaban dificultad para la imputación del costo debido a que todas ellas se estima que finalizarán dentro del mismo mes de junio del 2022. Por ello, el costo asignado de cada una de esas actividades fue imputado en su totalidad al mes de junio del 2022.
- Con las actividades relativas al control y cierre de la gestión de proyecto se siguió el mismo criterio.
- La primera dificultad en la estimación se presenta con aquellas actividades cuya duración fue estimada junto al costo pero su ejecución se prolonga a lo largo de todo el proyecto. Tal es el caso de las actividades de ejecución y control de la gestión de proyecto. Para este caso se realizó una distribución lineal del costo de cada actividad en los 15 meses de duración del proyecto.
- Para el caso de las actividades denominadas “Reuniones de comunicación y coordinación” y “Control y seguimiento del tablero con el equipo” se siguió el mismo criterio: distribución lineal a lo largo de los 15 meses de duración del proyecto.
- Dentro de la fase de “Lanzamientos” se presentó la dificultad para informar el porcentaje del costo dentro del período de duración de la actividad debido a que la mayoría de las actividades se estiman serán ejecutadas en meses diferentes del proyecto. Para estos casos el criterio impartido fue 50% del costo en el mes de inicio de la

actividad y el otro 50% en el mes de finalización de la misma.

- Para la fase de “Pruebas y Mantenimiento” el criterio es similar al de aquellas actividades que se prolongan en el tiempo con la salvedad que la distribución del costo en este caso es para 10 meses ya que las pruebas inician en el mes de noviembre de 2022.
- Finalmente la fase de Cierre no presentó mayores dificultades para la asignación de costos por período.

Adicionalmente, los costos estimados como “otros costos” (diferentes a los costos relacionados a los recursos humanos) fueron incorporados en el primer mes de ejecución del proyecto, es decir el mes de junio del 2022.

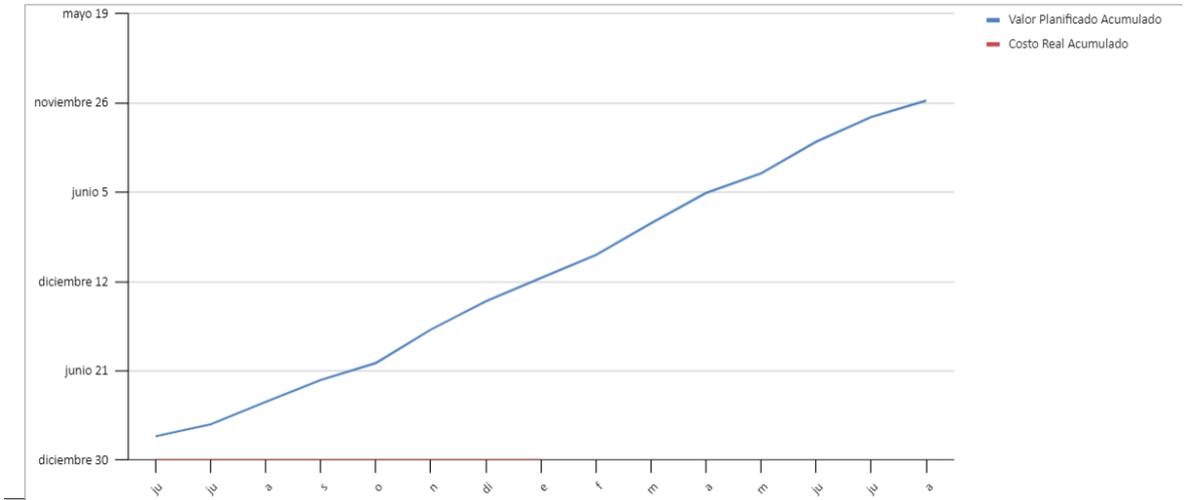
Para el caso de la Reserva de Contingencia, el monto total de \$40900 fue distribuido linealmente a lo largo de los 15 meses del proyecto.

Con lo expuesto, la línea base de costos (BAC) queda distribuida de la siguiente forma:

Presupuesto faseado en el tiempo corregido				
---	--	--	--	--

N°	Mes	Valor planificado	Reserva de Contingencia	Total
1	junio 22	\$ 64.268	\$ 2.727	\$ 66.995
2	julio 22	\$ 30.543	\$ 2.727	\$ 33.270
3	agosto 22	\$ 59.943	\$ 2.727	\$ 62.670
4	septiembre 22	\$ 58.918	\$ 2.727	\$ 61.645
5	octubre 22	\$ 44.518	\$ 2.727	\$ 47.245
6	noviembre 22	\$ 90.893	\$ 2.727	\$ 93.620
7	diciembre 22	\$ 76.743	\$ 2.727	\$ 79.470
8	enero 23	\$ 62.343	\$ 2.727	\$ 65.070
9	febrero 23	\$ 61.493	\$ 2.727	\$ 64.220
10	marzo 23	\$ 86.543	\$ 2.727	\$ 89.270
11	abril 23	\$ 81.943	\$ 2.727	\$ 84.670
12	mayo 23	\$ 52.118	\$ 2.727	\$ 54.845
13	junio 23	\$ 85.693	\$ 2.727	\$ 88.420
14	julio 23	\$ 66.618	\$ 2.727	\$ 69.345
15	agosto 23	\$ 43.343	\$ 2.727	\$ 46.070
		\$ 965.920	\$ 40.900	\$ 1.006.820

De esta forma, la Curva S al inicio del proyecto es la siguiente:



19.2 Primera simulación

A mediados de junio de 2022, cuando recién se ejecutaba la segunda fase de Inicio y Armado de equipos, específicamente cuando se comenzó el reclutamiento y selección de programadores y artistas, el Director del Proyecto advirtió al Product Owner que la búsqueda de los candidatos se estaba realizando de una forma más lenta que lo estimado y que, para no incurrir en un retraso del cronograma (ambas actividades forman parte del Camino Crítico), debía contratarse una Agencia de RRHH conforme lo planificado en la Planilla de Gestión de Riesgos para el R4.

En el cronograma se resaltó esta situación de la siguiente forma:

ID	Nombre / Descripción de Actividades	Inicio	Fin	Duración	Costo
2	Inicio y armado de equipos				
2.1	Equipo Constituido de Programadores				
2.1.1	Identificar roles y responsabilidades	14/6/2022	16/6/2022	2	\$1.200
2.1.2	Reclutamiento y selección de programadores	15/6/2022	20/6/2022	3	\$9.600
2.1.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	20/6/2022	30/6/2022	8	\$6.000
2.2	Equipo Constituido de Artistas				
2.2.1	Identificar roles y responsabilidades	14/6/2022	16/6/2022	2	\$1.200
2.2.2	Contratar y seleccionar artistas	15/6/2022	20/6/2022	3	\$9.600
2.2.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	20/6/2022	30/6/2022	8	\$400
2.3	Tablero con indicadores del proyecto				

Si bien la ejecución de la acción no implicó una modificación en el cronograma, sí significó un incremento de los costos estimados para ambas actividades. En ambos casos el costo inicial estimado de \$4800 se duplicó y pasó a ser \$9600 para cada actividad, es decir se solicitó una afectación de la Reserva de Contingencia por \$9600.

En primer lugar, para dejar registrado el cambio, se procedió a completar el Formulario de Solicitud de Cambio. Si bien el presupuesto no se alteró (el costo fue absorbido por la Reserva de Contingencia), se requirió la conformidad del Product Owner y la gestión del cambio como desvío dentro de la Planilla de Acciones Correctivas. Quedará como aprendizaje para futuros proyectos la contratación de una Agencia de RRHH para la conformación de equipos.

19.2.1 Formulario de Solicitud de Cambio

FORMULARIO DE SOLICITUD DE CAMBIOS N°1

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación la Marca Personal

FECHA: 17/06/2022

SOLICITANTE

Nombre del solicitante: Virginia Ledesma
Puesto: Director del Proyecto
Correo electrónico: virginia.ledesma88@gmail.com

DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO SOLICITADO

Descripción del cambio solicitado: Se solicita la contratación de una agencia de RRHH para el reclutamiento y selección de programadores y artistas.

Justificación del cambio: La contratación permitirá agilizar ambas actividades y no incurrir en retrasos.

Impacto del cambio en el proyecto: Afectación de la Reserva de Contingencia. No se altera el cronograma ni los costos.

Recursos necesarios para implementar el cambio: \$9600 de la Reserva de Contingencia.

Fecha solicitada para implementar el cambio: Inmediata.

APROBACIÓN (EN CASO DE REQUERIRSE DEL PRODUCT OWNER/SPONSOR)

Aprobado por: Facundo Ledesma

Fecha de aprobación: 17/06/22

Comentarios del aprobador: Sin comentarios.

APROBACIÓN FINAL (DIRECTOR DEL PROYECTO)

Firma Director del Proyecto: Aprobado

Fecha de aprobación final: 18/06/22

Comentarios del aprobador: Sin comentarios.



19.2.2 Planilla de Acciones Correctivas

PLANILLA DE DESVÍOS Y LECCIONES APRENDIDAS

TÍTULO DEL PROYECTO	PROYECTO: Diseño e implementación de aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal			N° REVISIÓN	0		
RESPONSABLE DEL PROYECTO	Lic. Virginia Ledesma			FECHA EMISIÓN	06/22		
N° desvío	Descripción del desvío	Fuente del desvío	Fecha de detección	Corrección inmediata	Análisis de Causa Raíz / Justificación	Acción correctiva	Fecha planeada de aplicación de la acción
1	Solicitud de Cambio N° 1 - Imposibilidad de cumplir a tiempo con tareas 2.2.1 y 2.2.2	Director del Proyecto	17/06/22	Formulario enviado para conformidad del Product Owner	Se desestimó la envergadura de la actividad y la clasificación del riesgo.	Contratación de una agencia de RRHH para que se encargue de las tareas.	Inmediata

Efectivamente, luego de completar la Solicitud de Cambio N° 1, se registró el desvío con el correspondiente análisis de causa y planificación de acción inmediata.

Conjuntamente se analizó la “Lección aprendida” la cual será parte del Informe de Lecciones Aprendidas como aprendizaje para nuevos proyectos.

Acción correctiva	Fecha planeada de aplicación de la acción	Fecha de control	Lección Aprendida	Estado	Resultado
Contratación de una agencia de RRHH para que se encargue de las tareas.	Inmediata	20/06/23	Para próximos proyectos transferir el riesgo directamente a la Agencia de RRHH. No tomarse el tiempo de realizar el reclutamiento y selección .	CERRADO ▼	Desvío resuelto. Equipo contratado sin alteración de cronograma.
				▼	

En este caso, para próximos proyectos se buscará transferir el riesgo que implica el reclutamiento y selección del equipo del proyecto a una agencia de RRHH.

19.2.3 Reporte de Avance del Proyecto

REPORTE DE AVANCE DEL PROYECTO N° 01

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal.

FECHA: 30 de junio de 2022

PERÍODO: junio 2022

ESTADO ACTUAL DEL PROYECTO: AMARILLO

DESCRIPCIÓN DE LOS ÚLTIMOS SUCESOS

- Durante el mes de junio del 2022, primer mes del proyecto, las actividades se ejecutaron de acuerdo a lo programado.
- Durante la instancia de "Inicio y Armado de equipos", se generó la Solicitud de Cambio N°1 con la finalidad de contratar a una Agencia de RRHH que agilice el reclutamiento y selección de los programadores y artistas para el armado del equipo. Era primordial poder resolver dicha situación debido a que ambas actividades son parte del

Cambio Crítico. La situación se resolvió satisfactoriamente y el proyecto se encuentra en cronograma, habiendo utilizado la Reserva de Contingencia para afrontar el aumento de los costos.

- El equipo se encuentra calificado para afrontar el desafío del proyecto, el tablero de control fue diseñado con métricas de desempeño acordes a los objetivos del proyecto.
- La reunión de inicio fue realizada satisfactoriamente con la presencia de todo el equipo.
- Se destaca que se contrataron las suscripciones previstas con los costos estimados oportunamente.

ESTADO ACTUAL DE LAS TAREAS

- Las tareas relativas a la Gestión del Proyecto y al Inicio y Armado de Equipos se encuentran completas.
- El proyecto se encuentra en óptimas condiciones de iniciar la fase de Lanzamientos con la recopilación de los requisitos de los usuarios.

INDICADORES DE VALOR GANADO

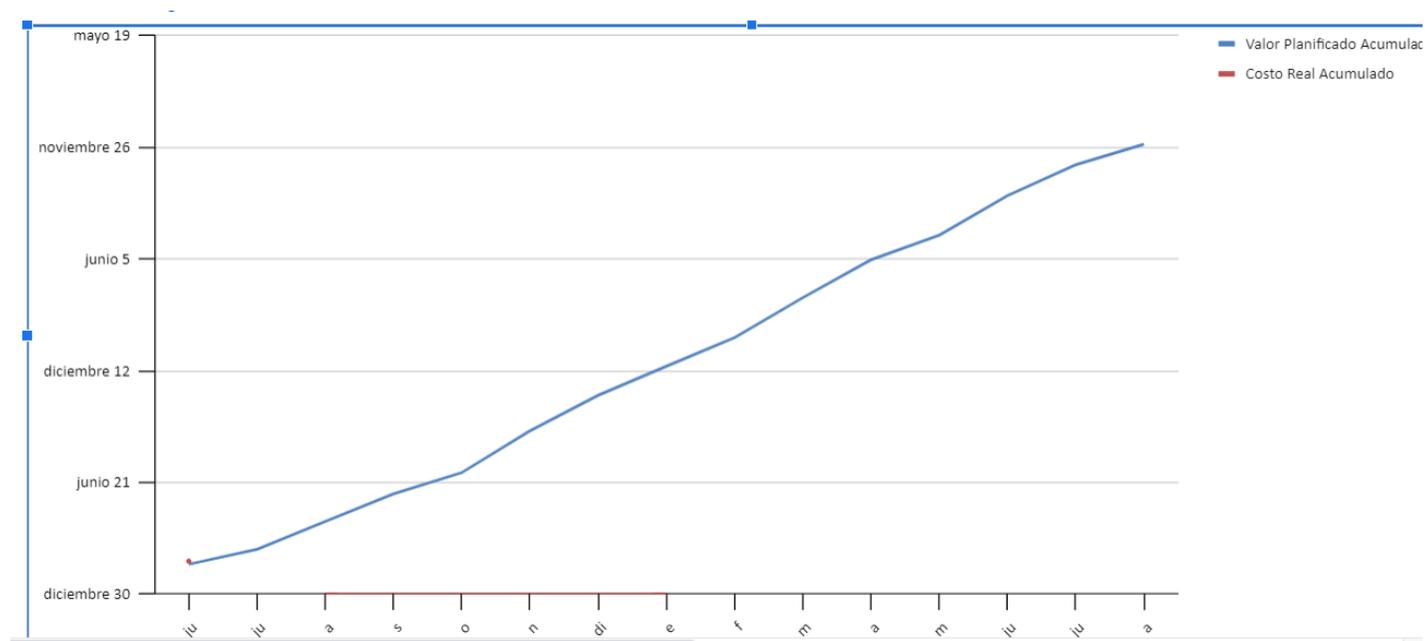
Cabe destacar que el EV (valor ganado) fue igual al valor planificado. Hubo un incremento en los costos pero fue absorbido por la Reserva de Contingencia. En ese caso, se procedió a reducir el valor de la Reserva en \$9600 y se volvió a realizar la distribución lineal de lo que queda en los 15 meses restantes, es decir \$2087. Efectivamente, los cálculos que se muestran a continuación muestran que el proyecto está en un pequeño sobrecosto.

--

Cálculo Valor Ganado 1° simulación		
Indicador	Valor	Comentarios
PV	\$66.995	Valor planeado para junio 22
AC	\$73.105	Costo real más la nueva reserva de contingencia
EV	\$66.995	Costo presupuestado del trabajo real: como se ejecuta lo planificado EV=PV
CV	-\$6.110	
SV	\$0	
CPI	0,92	<1 Sobrecosto
SPI	1,00	En cronograma
EAC	\$1.098.643	Lo que se espera que va a costar el proyecto
ETC	\$1.025.539	Es lo que queda por gastar
VAC	-\$91.818	Variación a la terminación
TCPI	1,01	El proyecto restante puede ser ejecutado con un nivel "levemente" superior al rendimiento de costos del trabajo del proyecto completado

COSTOS VS. LÍNEA BASE DE COSTOS

En la Curva "S" muestra un pequeño punto por encima del PV al inicio del proyecto:



EVALUACIÓN DE RIESGOS Y ALERTAS

- Al analizar la planilla de desvíos para evaluar la aparición de riesgos, se detectó que el desvío está relacionado con el R4.
- La acción planificada se ejecutó y se utilizó la Reserva de Contingencia.

PRÓXIMOS PASOS

- Iniciar la fase de Lanzamiento con el estudio de los requisitos del usuario y la arquitectura del sistema.

19.3 Segunda Simulación

Durante el mes de marzo de 2023 al momento de iniciar el diseño de la maqueta N°3, se advirtió que la retroalimentación con el usuario del Módulo anterior dejó como resultado una enorme cantidad de sugerencias de modificaciones. Es por ello que el equipo de programadores y desarrolladores solicitó al Director del Proyecto que se duplique el tiempo de ejecución para la elaboración de la maqueta 3 y por ende duplicar el costo de esta tarea.

Al tratarse de una actividad incluida en el Camino Crítico, el cronograma se vió afectado como así también el costo del proyecto.

19.3.1 Formulario de Solicitud de Cambio

FORMULARIO DE SOLICITUD DE CAMBIOS N°2

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación la Marca Personal

FECHA: 01/03/23

SOLICITANTE

Nombre del solicitante: Enrique Álvarez
Puesto: Desarrollador Team Leader
Correo electrónico: ealvarez@gmail.com

DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO SOLICITADO

Descripción del cambio solicitado: A raíz de la última retroalimentación con el usuario, se solicita al Director del proyecto, ampliar el período de tiempo

para el diseño de la maqueta n°3 a fin de que pueda contener todas sugerencias realizadas por los usuarios del grupo de prueba.

Justificación del cambio: Responder a los requerimientos del usuario.

Impacto del cambio en el proyecto: Modificación del costo y cronograma.

Recursos necesarios para implementar el cambio: Más tiempo del equipo de programadores para la maqueta estática. Costo \$58800. Se absorbe con reserva de gerencia más \$8459 aporte extra del cliente.

Fecha solicitada para implementar el cambio: Inmediata.

APROBACIÓN (EN CASO DE REQUERIRSE DEL PRODUCT OWNER/SPONSOR)

Aprobado por: Facundo Ledesma

Fecha de aprobación: 02/03/23

Comentarios del aprobador: Continuar conforme lo solicitado por los usuarios. Se aprueba el excedente de \$8459.

APROBACIÓN FINAL (DIRECTOR DEL PROYECTO)

Firma Director del Proyecto: Virginia Ledesma

Fecha de aprobación final: 02/03/23

Comentarios del aprobador: Sin comentarios.

19.3.2 Planilla de Acciones Correctivas

PLANILLA DE DESVÍOS Y LECCIONES APRENDIDAS

TÍTULO DEL PROYECTO	PROYECTO: Diseño e implementación de aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal	N° REVISIÓN	0
RESPONSABLE DEL PROYECTO	Lic. Virginia Ledesma	FECHA EMISIÓN	06/22

N° desvío	Descripción del desvío	Fuente del desvío	Fecha de detección	Corrección inmediata	Análisis de Causa Raíz / Justificación	Acción correctiva	Fecha planeada de aplicación de la acción
2	Solicitud de Cambio N° 2 - Modificación de la duración de la actividad 3.4.1 para poder responder a requerimientos del usuario.	Equipo de programadores	01/03/23	Se amplió el tiempo destinado a la realización de la maqueta estática N°3. Formulario N°2	En la retroalimentación de los módulos 1 y 2 no se logró profundizar con los usuarios tanto en sus requisitos.	Se confeccionará un listado prearmado de preguntas a realizar al usuario en la retroalimentación 4.	01/07/23

Como en el caso anterior, luego de completar la Solicitud de Cambio N° 2,, se registró el desvío con el correspondiente análisis de causa y planificación de acción inmediata y correctiva.

Conjuntamente se analizó la “Lección aprendida”, en este caso se determinó que para futuros proyectos que cuenten con muchas instancias de retroalimentación, implica una mejora elaborar desde el inicio formatos de preguntas que permitan profundizar en sus requisitos.

19.3.3 Reporte de Avance del Proyecto

REPORTE DE AVANCE DEL PROYECTO N° 2

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal.

FECHA: 10/04/23
PERÍODO: marzo 2023

ESTADO ACTUAL DEL PROYECTO: AMARILLO

DESCRIPCIÓN DE LOS ÚLTIMOS SUCESOS

- Durante el mes de marzo se inició el diseño de la maqueta estática N°3 de acuerdo a los requerimientos realizados por los usuarios.
- El hecho de haber ampliado el período para esta actividad, retrasó la finalización del proyecto, sin embargo se pudo re-planificar con el objetivo de hacer funcional la aplicación al usuario.
- Las pruebas manuales y automatizadas se continúan realizando de acuerdo a lo establecido en el plan.

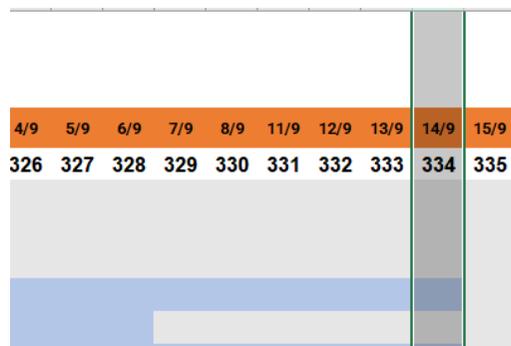
ESTADO ACTUAL DE LAS TAREAS

- La tarea 3.4.1 se está ejecutando al momento de elaboración del presente informe. El proyecto se encuentra próximo al dinamismo final. (3.4.2)

INDICADORES DE VALOR GANADO

La solicitud de cambio fue aprobada por el cliente, en ese sentido existe una nueva línea base aprobada de \$1.092.600. La diferencia de costo que implica ampliar el período para el diseño de la maqueta N°3 será absorbido por la Reserva de Gerencia más un excedente por parte del cliente. ($\$58800 - \$50341 = \$8459$).

El cronograma se modifica en un mes, el tiempo exacto que se amplía el tiempo dedicado a la maqueta estática con fechas estimada de finalización para el 14/09/23.

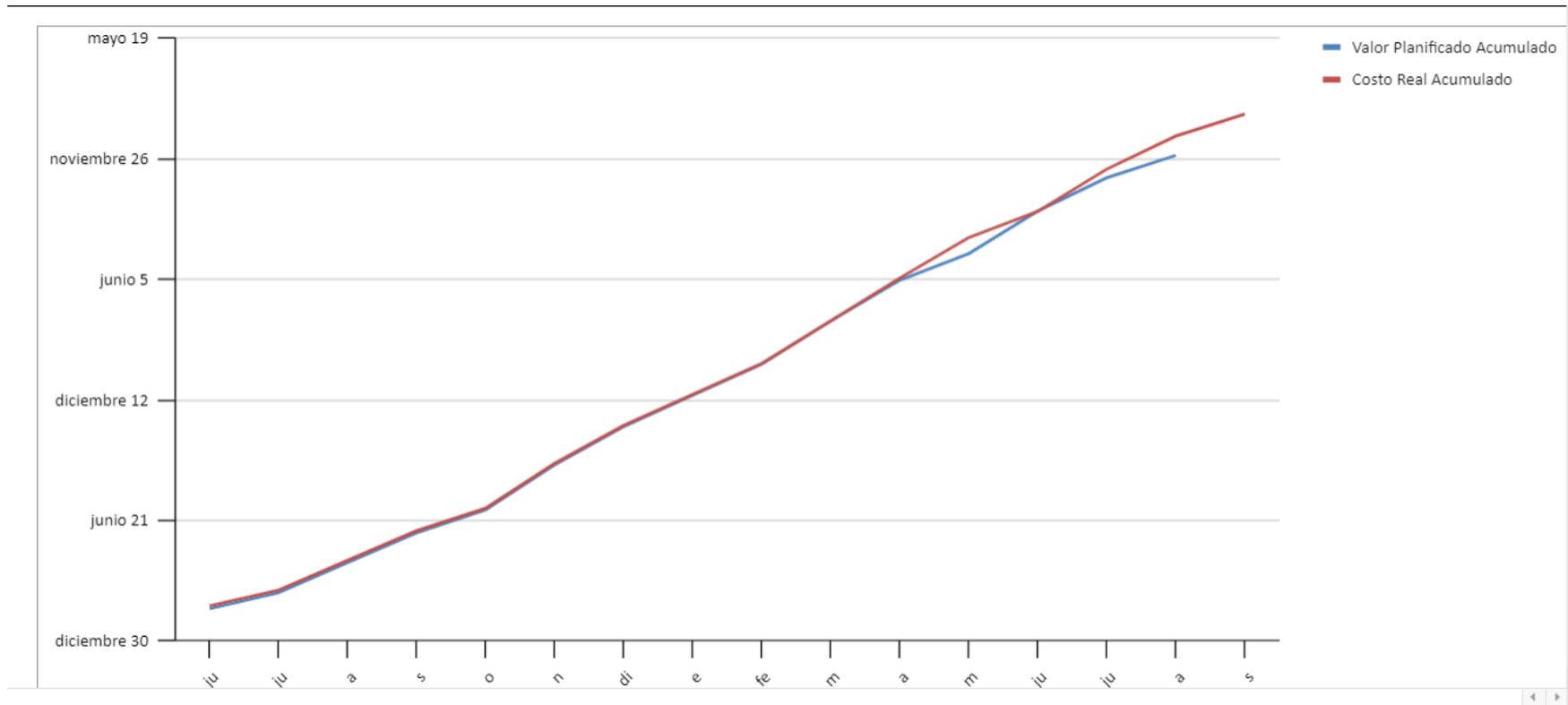


Los indicadores de valor ganado a marzo 2023 (aún no se produjo la variación de costo y cronograma aunque fue aprobada la nueva línea base de costos):

Cálculo Valor Ganado 2° simulación		
Indicador	Valor	Comentarios
PV	\$663.472	Valor planeado para fines de marzo 23
AC	\$663.822	Costo real más la nueva reserva de contingencia a marzo 23
EV	\$663.472	Costo presupuestado del trabajo real: se ejecuta lo planificado EV=PV.
CV	-\$350	
SV	\$0	
CPI	1,00	Levemente en sobrecosto
SPI	1,00	En cronograma
EAC	\$1.007.356	Lo que se espera que va a costar el proyecto
ETC	\$343.534	Es lo que queda por gastar
VAC	-\$531	Variación a la terminación
TCPI	1,00	El proyecto restante puede ser ejecutado en el mismo "ritmo de costos" que fue planeado

COSTOS VS. LÍNEA BASE DE COSTOS

La nueva curva S quedó representada de la siguiente forma:



EVALUACIÓN DE RIESGOS Y ALERTAS

- Los riesgos fueron revisados sin haberse materializado ninguno de ellos.

PRÓXIMOS PASOS

- Continuar con la maqueta estática para dar inicio al dinamismo final.
- Elaborar el formulario con preguntas pre establecidas para hacerle al usuario en la próxima retroalimentación.

CUARTA PARTE: PROCESO DE CIERRE

20. Registro de Lecciones Aprendidas

20.1 Proceso para las lecciones aprendidas

Inmediatamente luego de que finalizaron las últimas actividades del proyecto, se envió una encuesta a todos los miembros del equipo de trabajo para recopilar información de lecciones aprendidas que se complementa con la información de la Planilla de Desvíos y Lecciones Aprendidas. El Modelo de la encuesta se adjunta dentro de los anexos.

Luego, se programó una reunión de equipo para analizar los resultados de la encuesta, la planilla de Desvíos y Lecciones Aprendidas y poder elaborar el Registro final de Lecciones Aprendidas.

20.2 Registro de Lecciones Aprendidas

El Registro siguió el mismo lineamiento de la encuesta y se le agregaron los comentarios vertidos durante la reunión y las de la Planilla de Lecciones Aprendidas:

Experiencia General:

La experiencia general en el proyecto fue muy positiva. Todos los miembros del equipo destacaron que disfrutaron trabajando en un equipo cohesionado y motivado para lograr los objetivos del proyecto.

Comunicación y Colaboración:

La comunicación dentro del equipo fue efectiva en su mayoría, aunque hubo momentos en los que la información no se compartió completamente entre todos los miembros, especialmente en las etapas de retroalimentación con los usuarios.

En general, para el equipo en general las reuniones y el uso de herramientas de comunicación como Slack y correos electrónicos funcionaron bien para mantenernos en sintonía.

Gestión del Tiempo y Recursos:

La gestión del tiempo y los plazos fue un área en la que el equipo se destacó. Los plazos se cumplieron en su mayoría y se asignaron recursos adecuadamente.

En retrospectiva, hubiera sido útil contar con más flexibilidad en la

planificación para abordar los cambios luego de las retroalimentaciones. Se destaca que contar con varias instancias de contacto con el usuario sirvió mucho para avanzar más rápido y seguros en cada módulo.

Colaboración y Roles:

Ambos equipos, programadores y artistas, se sintieron cómodos con sus roles en el proyecto. La colaboración entre ambos equipos fue beneficiosa para el proyecto. Trabajar con diseñadores, dibujantes y programadores permitió que las ideas se fusionaran de manera efectiva. En ese sentido, se pudo alcanzar el Factor de Éxito N°2 y lograr la integración de ambos equipos.

Lecciones Aprendidas:

Aprendimos sobre la importancia de una comunicación constante y abierta aún trabajando en forma remota y con diferentes horarios. Esto es fundamental para el éxito del proyecto. Mantener a todos informados evitó que aparecieran desvíos significativos.

Una lección importante es la necesidad de contar con ayuda externa a la hora de armar los equipos. La contratación de la Agencia de RRHH ayudó a contar con el gran equipo de proyecto.

Asimismo resultó de mucha ayuda la confección del Formulario para recabar los requisitos de los usuarios, aunque solo se pudo utilizar en el módulo final esto generó valor.

Mejoras Futuras:

Contar con un equipo de RRHH especializado en el armado de equipo. Inclusive se puede realizar el trabajo de cohesión inicial con su ayuda.

Cuando el equipo se encuentre armado, incorporar una fase para confeccionar plantillas y formularios en conjunto que pudieran agilizar las tareas de las fases posteriores.

Comentarios Adicionales:

Se destaca que todos los miembros del equipo destacaron el crecimiento personal y profesional que ganaron luego del trabajo en equipo y del logro de los objetivos del proyecto.

21. Registro de Aceptación y Cierre

REGISTRO DE ACEPTACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación la Marca Personal

Fecha de Aceptación: 15 de septiembre de 2023

Director del Proyecto: Virginia Ledesma

Cliente/Product Owner: Facundo Ledesma

OBJETIVO DEL PROYECTO

El objetivo del proyecto era el de implementar una aplicación que facilite el proceso de autoconocimiento y la creación de la marca personal, y que permita su comunicación a través de una interfaz creativa y única para cada usuario, donde el arte sea expresión de la originalidad que se quiere dar a conocer.

ENTREGABLES ACEPTADOS

E.1	Inicio y armado de equipo
E.2	Lanzamientos
E.3	Pruebas y mantenimiento
E.4	Cierre
E.5	Gestión de Proyecto

RESULTADO DE LA EVALUACIÓN

Se cumplió ampliamente con los criterios de éxito establecidos al inicio del proyecto. Las expectativas de los interesados fueron superadas y el equipo del proyecto pudo desenvolverse para el cumplimiento de los objetivos.

OBSERVACIONES FINALES

Como observación final el cliente destaca que no sólo se cumplieron los objetivos generales y específicos sino también que los beneficios esperados se empezaron a capitalizar en el grupo de prueba e incluso en los miembros del equipo.

FIRMAS DE ACEPTACIÓN

Firmado por:

Facundo Ledesma
Virginia Ledesma

Este registro de aceptación confirma que los entregables del proyecto han sido revisados y aprobados por el Facundo Ledesma.

22. Reporte de Cierre

REPORTE DE CIERRE

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal.

Fecha de Cierre: 15-/09/23

Líder de Proyecto: Director del proyecto

Equipo del Proyecto:



OBJETIVO DEL PROYECTO

El objetivo del proyecto era el de implementar una aplicación que facilite el proceso de autoconocimiento y la creación de la marca personal, y que permita su comunicación a través de una interfaz creativa y única para cada usuario, donde el arte sea expresión de la originalidad que se quiere dar a conocer. Esto se cumplió ampliamente.

RESULTADO DEL PROYECTO

- Diseño y desarrollo exitoso de la aplicación, que incluye características

distintivas en diseño y arte.

- Implementación exitosa de la aplicación con una interfaz intuitiva y amigable para el usuario en los grupos de prueba.
- Cumplimiento de los plazos establecidos, solo demora de 1 mes, y logro de los entregables clave.
- Se logró el cabal cumplimiento de los 3 criterios de aceptación en el orden establecido por el cliente: alcance, sobretodo en cuanto al logro de la retroalimentación con el usuario, proyecto se ejecutó en 16 meses, menor a 1 año y medio y costo no superó el 10% establecido.
- Se cumplió con el alcance establecido:
 - El diseño y puesta en marcha de la aplicación.
 - El diseño artístico de la interfaz.
 - Se incluyen las pruebas a realizar en el marco de la gestión de la calidad.
 - El análisis de los requisitos iniciales del usuario.
 - La retroalimentación con los mismos a lo largo de cada módulo.

LECCIONES APRENDIDAS

- La comunicación constante y la colaboración entre los equipos de diseño y desarrollo fueron cruciales para el éxito del proyecto.
- La planificación flexible permitió abordar cambios inesperados y ajustar el enfoque según las necesidades.
- Establecer canales de retroalimentación con los usuarios durante el desarrollo ayudó a refinar la aplicación y satisfacer sus necesidades.

ÉXITOS Y LOGROS

- El equipo logró implementar todas las funcionalidades planificadas de la aplicación de manera exitosa.
- La aplicación fue bien recibida por los usuarios de prueba y se realizaron mejoras basadas en sus comentarios.
- El proyecto se completó dentro del presupuesto asignado y se lograron los objetivos principales.

DESAFÍOS

- Hubo desafíos en la integración con ciertas plataformas y dispositivos, lo que requirió tiempo adicional de desarrollo y pruebas.
- La necesidad de ajustar algunos aspectos del diseño original para mejorar la usabilidad enseñó la importancia de la flexibilidad en el proceso.

RECONOCIMIENTOS Y AGRADECIMIENTOS

- Queremos expresar nuestro agradecimiento a todos los miembros del equipo por su arduo trabajo y dedicación en la realización de este proyecto.
- Agradecemos a los usuarios de prueba por sus valiosos comentarios y aportes, que contribuyeron significativamente a mejorar la aplicación.

PRÓXIMOS PASOS

- Se llevará a cabo una revisión post-implementación para evaluar el rendimiento de la aplicación y abordar cualquier problema que surja.
- Se considerará la posibilidad de futuras actualizaciones de la aplicación para agregar nuevas características y mejorar la experiencia del usuario.

FIN

Podés visitar el portafolio que inspiró la idea de este proyecto en:
<https://facundo-ledesma.me/>



Referencias

Crovi Druetta, D. (n.d.). SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO
Algunos deslindes imprescindibles. *UNAM y La Crujía Ediciones. Buenos Aires, Argentina., Pp. 17 – 56.*

Goleman, D. (2018). *Cómo ser un líder* (Ediciones B ed.).

López i Amat, J. (n.d.). *"De la Sociedad de la información a la(s) Sociedad(es) del Conocimiento* [Trabajo de doctorado].

Ries, E. (2020). *El método LEAN STARTUP*. Valleta Ediciones.

Vilaseca, B. (2022). *Encantado de conocerme*. Debolsillo.

ÍNDICE

TÍTULO	PÁGINA
1. Introducción	Pág. 3
2. Una idea general de la empresa	Pág. 6
2.1 Descripción de la empresa	Pág. 6
2.2 Misión y visión de la empresa	Pág. 6
2.3 Valores	Pág. 6
Primer Parte: Proceso de Iniciación	
3. Caso de Negocio	Pág. 8
3.1 Modelo Canvas para la descripción del proyecto	Pág. 8
3.2 Descripción del problema	Pág. 9
3.3 Descripción del proyecto	Pág. 9
3.4 FODA del proyecto	Pág. 10
3.5 Beneficios esperados	Pág. 11
4. Acta de Constitución	Pág. 12
4.1 Objetivo General del proyecto	Pág. 12
4.2 Justificación	Pág. 12
4.3 Objetivos Específicos del proyecto	Pág. 12
4.4 Criterios de Aceptación	Pág. 13
4.5 Alcance del proyecto	Pág. 13
4.6 Exclusiones	Pág. 13
4.7 Ciclo de Vida y Plazo de entrega del proyecto	Pág. 14
4.8 Factores de éxito	Pág. 14

4.9 Entregables a Alto Nivel	Pág. 15
4.10 Supuestos	Pág. 16
4.11 Restricciones	Pág. 16
4.12 Riesgos	Pág. 17
4.13 Análisis de los interesados	Pág. 18
4.14 El Equipo	Pág. 19
4.15 Presupuesto a Alto Nivel	Pág. 20
Segunda Parte: Proceso de Planificación	
5. Plan de Dirección del Proyecto	Pág. 22
6. Plan de Gestión del Alcance	Pág. 22
6.1 Objetivo del documento	Pág. 22
6.2 Proceso de definición del alcance	Pág. 22
6.3 Proceso de elaboración de la EDT	Pág. 22
6.4 Proceso de elaboración del diccionario de la EDT	Pág. 23
6.5 Proceso de verificación y control del alcance	Pág. 23
7. Línea Base del Alcance	Pág. 23
7.1 Enunciado del Alcance	Pág. 23
7.2 EDT (Estructura de Desglose del Trabajo)	Pág. 24
7.3 Diccionario de la EDT	Pág. 27
8. Plan de Gestión del Cronograma	Pág. 30
8.1 Objetivo del documento	Pág. 30
8.2 Definición de las actividades	Pág. 30
8.3 Asignación de recursos	Pág. 30
8.4 Duración de Actividades	Pág. 30
8.5 Desarrollo del Cronograma	Pág. 30

8.6 Control del cronograma	Pág. 30
9. Línea Base de Cronograma	Pág. 32
9.1 Listado de Actividades	Pág. 32
9.2 Matriz de Asignación de recursos	Pág. 32
9.3 Duración de actividades	Pág. 32
9.4 Camino Crítico y Cronograma	Pág. 32
10. Plan de Gestión de Costos	Pág. 33
10.1 Objetivo del documento	Pág. 33
10.2 Estimación de costos por actividad y por paquete	Pág. 33
10.3 Unidad de medida e información de progreso	Pág. 33
10.4 Reserva de contingencia	Pág. 33
10.5 Desarrollo del presupuesto	Pág. 33
10.6 Control de costos	Pág. 34
11. Línea Base de costos	Pág. 34
11.1 Estimación de costos por paquete y por actividad	Pág. 34
11.2 Otros costos asignados al proyecto	Pág. 35
11.3 Reserva de contingencia	Pág. 36
11.4 Reserva de gerencia	Pág. 37
11.5 Presupuesto	Pág. 37
12. Plan de Gestión de Riesgos	Pág. 38
12.1 Objetivo del documento	Pág. 38
12.2 Identificación de los riesgos	Pág. 38
12.3 Análisis de riesgos	Pág. 38
12.4 Matriz para la clasificación de los riesgos	Pág. 38
12.5 Planificación e implementación de acciones	Pág. 39
13. Planilla de Gestión de riesgos	Pág. 39

13.1 Identificación de riesgos	Pág. 39
13.2 Análisis de riesgos, clasificación de acuerdo a la matriz y planificación de acciones	Pág. 40
14. Plan de Gestión de Calidad	Pág. 41
14.1 Política de Calidad del proyecto	Pág. 41
14.2 Línea base de calidad	Pág. 41
14.3 Plan de mejora de procesos	Pág. 42
14.4 Matriz de actividades de calidad	Pág. 42
14.5 Rol para la gestión de calidad	Pág. 43
14.6 Documentos y procesos normativos	Pág. 43
15. Plan de Gestión de RRHH	Pág. 44
15.1 Objetivo del plan	Pág. 44
15.2 Identificación de los recursos requeridos para el proyecto	Pág. 44
15.3 Adquisición de los recursos humanos	Pág. 44
15.4 Gestión de los RRHH	Pág. 45
15.5 Desarrollo de los RRHH	Pág. 45
15.6 Retención de los RRHH	Pág. 45
15.7 Plan de comunicación	Pág. 45
16. Análisis y plan de involucramiento de interesados	Pág. 46
16.1 Objetivo del documento	Pág. 46
16.2 Identificación de interesados	Pág. 46
16.3 Análisis de los requerimientos de los interesados	Pág. 46
16.4 Clasificación de los interesados	Pág. 47
16.5 Gestión del involucramiento	Pág. 47
16.6 Monitoreo del involucramiento	Pág. 48

17. Estructura de Desglose Organizacional	Pág. 49
18. Plan de Gestión de Cambios	Pág. 50
Tercera Parte: Proceso de Ejecución y Control	
19. Reporte de Avance del Proyecto	Pág. 53
19.1 Aclaraciones iniciales	Pág. 53
19.2 Primera Simulación	Pág. 55
19.2.1 Formulario de Solicitud de Cambio	Pág. 56
19.2.2 Planilla de Acciones Correctivas	Pág. 58
19.2.3 Reporte de Avance del Proyecto	Pág. 60
19.3 Segunda Simulación	Pág. 65
19.3.1 Formulario de Solicitud de Cambio	Pág. 65
19.3.2 Planilla de Acciones Correctivas	Pág. 67
19.3.3 Reporte de Avance del Proyecto	Pág. 68
Cuarta Parte: Proceso de Cierre	
20. Registro de Lecciones Aprendidas	Pág. 74
20.1 Proceso para las lecciones aprendidas	Pág. 74
20.2 Registro de Lecciones Aprendidas	Pág. 74
21. Registro de Aceptación	Pág. 76
22. Reporte de Cierre	Pág. 78
Referencias	Pág. 81
Índice y Anexos	Pág. 82

IMÁGENES

N°	NOMBRE IMAGEN	PÁG.
1	Modelo Canvas	Pág. 8
2	FODA del proyecto	Pág. 10
3	Ciclo de Vida	Pág. 14
4	Gráfico de interesados	Pág. 19
5	Matriz clasificación riesgos	Pág. 36
6	OBS	Pág. 50

TABLAS

N°	NOMBRE DE LA TABLA	PÁG.
1	Criterios de Aceptación	Pág. 13
2	Factores de éxito	Pág. 14
3	Entregables Alto Nivel	Pág. 15
4	Supuestos	Pág. 16
5	Restricciones	Pág. 16
6	Riesgos	Pág. 17
7	Análisis de interesados	Pág. 19
8	EDT	Pág. 26

9	Diccionario 1	Pág. 27
10	Diccionario 2	Pág. 28
11	Diccionario 3	Pág. 28
12	Diccionario 4	Pág. 29
13	Diccionario 5	Pág. 29
14	Costo mano de obra por RRHH	Pág. 35
15	Costos por entregable	Pág. 35
16	Otros costos	Pág. 36
17	Presupuesto	Pág. 37

ANEXOS

N°	NOMBRE DEL ANEXO
1	Acta de Constitución del proyecto
2	Plan de Gestión del Alcance
3	Plan de Gestión de Cronograma
4	Plan de Gestión de Costos
5	Plan de Gestión de Riesgos
6	Plan de Gestión de RRHH
7	Plan de Gestión de Calidad
8	Plan de Involucramiento de Interesados
9	EDT Google Dibujo
10	Línea Base del Alcance
11	Listado de Actividades

12	Matriz de Asignación de recursos
13	Duración de Actividades
14	Ruta Crítica y matriz de precedencias
15	Diagrama de Gantt para cronograma
16	Esfuerzo
17	Estimación de Costos por actividad-inicial
18	Cursa S inicio del proyecto
19	Planilla de Gestión de Riesgos
20	Diagrama de Gantt inicial
21	Simulación 1 y 2- Diagrama de Gantt
22	Simulación 1 y 2 - Costos
23	Simulación 1- Curva S
24	Simulación 2 - Curva S
25	Planilla de Desvíos y Lecciones Aprendidas
26	Modelo de Formulario de Gestión de Cambios
27	Modelo de Reporte de Avance del proyecto
28	Modelo Encuesta Lecciones Aprendidas

ANEXOS

PROYECTO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA LA GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MARCA PERSONAL

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

El objetivo general del proyecto es el de implementar una aplicación que facilite el proceso de autoconocimiento y la creación de la marca personal, y que permita su comunicación a través de una interfaz creativa y única para cada usuario, donde el arte sea expresión de la originalidad que se quiere dar a conocer.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto se justifica primordialmente en la necesidad de contar con una herramienta que facilite el proceso de conocimiento y transformación de las personas económicamente activas de la era del Conocimiento y la Globalización, ante las nuevas exigencias del mercado laboral.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO

- Combinar la interacción de dos equipos diferentes, uno de programadores y otro de artistas. Aprender a llevar a cabo un proyecto artístico en conjunto con lo informático.

	<h1>ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	--	-------------------

- Mantener durante todo el proyecto el carácter de open source con código abierto para alentar que otros se inspiren.
- Lograr la retroalimentación con el usuario final del Portafolio para cada Producto Mínimo Viable (PMV) de acuerdo a lo establecido en el Plan de Gestión de la Calidad.

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	
Criterios	Descripción
Alcance	Obtener la retroalimentación del 90% de los usuarios del grupo de prueba en cada iteración para poder ajustar el diseño de la aplicación a los requisitos del usuario.
Tiempo	Inferior a 1 año y medio.
Costo	No superar el 10% del presupuesto aprobado.

ALCANCE DEL PROYECTO
<p>El proyecto incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El diseño y puesta en marcha de la aplicación. ● El diseño artístico de la interfaz. ● Se incluyen las pruebas a realizar en el marco de la gestión de la calidad. ● El análisis de los requisitos iniciales del usuario. ● La retroalimentación con los mismos a lo largo de cada módulo.

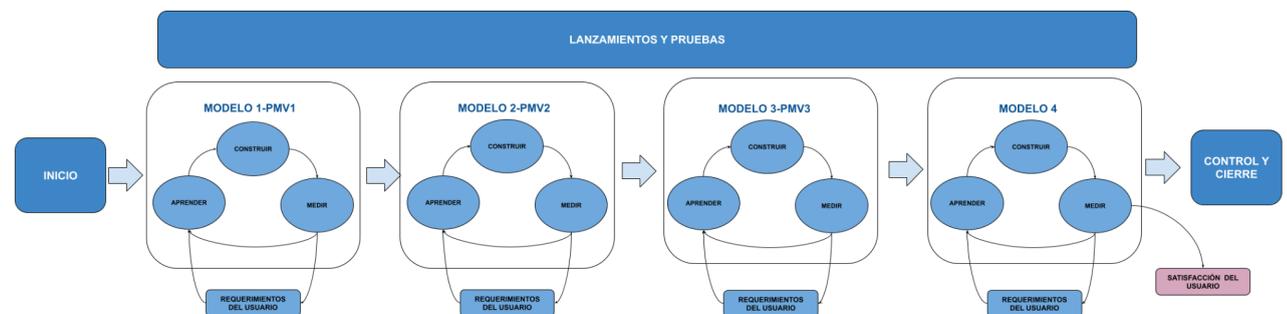
EXCLUSIONES DEL PROYECTO

El proyecto no incluye las estrategias de ventas ni marketing para la comercialización de la aplicación, como así también se excluye la creación de una comunidad en redes sociales a los fines de su divulgación.

PLAZO DE ENTREGA DEL PROYECTO

El proyecto se llevará a cabo en un plazo de 1 año iniciando el 12/09/22 y estimando su finalización el 28/04/23.

CICLO DE VIDA



ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO

VERSIÓN 00

FACTORES DE ÉXITO	
Código	Descripción
FE.1	Poder cumplir con los criterios de aceptación en cuanto a la triple restricción.
FE.2	Contar con dos equipos: uno de programadores y otro de artistas. Lograr la integración de ambos.
FE.3	Contar con el apoyo del dueño de la aplicación durante el proyecto.
FE.4	Integrar un equipo de programadores con experiencia en proyectos similares.

ENTREGABLES	
Código	Descripción
E.1	Inicio y armado de equipo
E.2	Lanzamientos
E.3	Pruebas y mantenimiento
E.4	Cierre
E.5	Gestión de Proyecto

SUPUESTOS DEL PROYECTO		
Código	Supuesto	Descripción
SUP.1	GitHub es seguro para alojar	El product owner es el

	<h1>ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	--	-------------------

	<p>los códigos fuentes.</p>	<p>dueño del repositorio donde se almacenan los código. Solo el administrador permite el acceso para la alteración de códigos.</p>
<p>SUP.2</p>	<p>GitHub continuará siendo una plataforma gratuita.</p>	<p>Opción Open source sin pago de membresía u opción código privado con pago de membresía desde que existe la plataforma.</p>
<p>SUP.3</p>	<p>Los miembros del equipo están capacitados para realizar las tareas del proyecto.</p>	<p>La selección del personal es realizada por product owner y director del proyecto de acuerdo a perfiles previamente diseñados.</p>

RESTRICCIONES		
Código	Restricción	Descripción
<p>RES.1</p>	<p>Alcance</p>	<p>El alcance restringe las tareas a realizar aunque su prioridad será baja debido a la metodología ágil seleccionada para operar.</p>
<p>RES.2</p>	<p>Tiempo</p>	<p>Lograr culminar el proyecto en menos de 1 año y medio.</p>
<p>RES.3</p>	<p>Costo</p>	<p>No superar la estimación de 1 millón de dolares.</p>
<p>RES.4</p>	<p>Diferencia horaria entre los</p>	<p>Si los miembros del equipo</p>

	<h1>ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	--	-------------------

	países donde residen los miembros del equipo	viven en diferentes lugares del mundo, habrá que restringir las reuniones a un horario en común.
RES.5	Estándares de calidad	Estándares de seguridad relativos a la confidencialidad de la información personal.

RIESGOS DEL PROYECTO			
Código	¿Qué pasa si?	Descripción del riesgo	Consecuencias
R.1	GitHub deja de ser gratuito.	Los costos del proyecto se incrementarían.	Se deben solicitar cambios en la línea base de costos.
R.2	Se pierden/eliminan algunos códigos fuentes por hackers.	Se tendrían que crear nuevos códigos produciendo retrasos en las tareas.	Cambios en el cronograma y variaciones de costos.
R.3	No lograr una cabal comprensión de los requisitos del usuario en el módulo inicial.	Atrasos en la fase inicial de lanzamiento.	Variación del cronograma y de los costos.
R.4	Los programadores no tienen el suficiente	Los tiempos acotados para la realización de cada	Variaciones en el Cronograma por retrasos.

	<h1>ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	--	-------------------

	conocimiento para el desarrollo de la aplicación	módulo podrían alterarse.	
R.5	Los miembros del equipo no comprenden la metodología de trabajo.	Los tiempos acotados para la realización de cada módulo podrían alterarse. Se podría entorpecer la motivación del equipo.	Retrasos en el cronograma.
R.6	La retroalimentación con el usuario es inferior a la esperada en la mayoría de los módulos.	Se ralentizará el inicio del módulo siguiente. Se dilatará la finalización del proyecto.	Retraso del Cronograma.

ANÁLISIS DE LOS INTERESADOS			
Código	Interesado	Necesidades	Expectativas
I-00	Product Owner (sponsor en este proyecto)	-Poner a disposición de los usuarios una herramienta que permita la gestión del talento y promueva la búsqueda de la marca personal a través del autoconocimiento. -Rentabilidad del	Crear una comunidad que promueva el autoconocimiento y la gestión del talento.

		<p>proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lograr la cabal comprensión de los requisitos del usuarios. 	
I-01	Director del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Lograr los objetivos, general y específicos, del proyecto. - Crecimiento profesional. - Ganar plata. 	Que la gestión de este proyecto, le genere nuevas oportunidades para liderar otros proyectos.
I-02	Equipo programadores/artistas/otros	<ul style="list-style-type: none"> - Lograr los objetivos específicos del proyecto para cada etapa. - Buena clima laboral. - Flexibilidad laboral. - Ganar plata. 	Aprendizaje y crecimiento profesional.
I-04	Clientes/usuarios	<ul style="list-style-type: none"> - Retroalimentación constante. - Contar con una herramienta que facilite el proceso de autoconocimiento. - Contar con una herramienta que permita la comunicación de la marca personal. - Que la herramienta mejore la imagen personal e impulse la carrera 	Formar parte de una comunidad que promueva el autoconocimiento y la gestión del talento.

	<h1>ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	--	-------------------

		profesional.	
--	--	--------------	--

TABLA DE REVISIÓN				
FECHA	TIPO DE MODIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	CREADO POR	AUTORIZADO POR
05/06/22	Emisión del documento	Creación de todo el documento utilizando el modelo de versión 00	Virginia Ledesma	Facundo Ledesma

PROYECTO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA LA GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MARCA PERSONAL

OBJETIVO DEL DOCUMENTO

El objetivo de este documento es detallar la metodología a través de la cual se determinará la definición del alcance, el desarrollo de la Estructura de Desglose de Trabajo, los pasos para la elaboración del diccionario de la EDT, y por último la forma en la cual se verificará el alcance.

PROCESO DE DEFINICIÓN DEL ALCANCE

La definición del alcance se realizará en conjunto entre el Director del Proyecto y el Product Owner. Eventualmente podrá adicionarse el Controler. La dinámica principal será a través de la realización de reuniones de equipo.

PROCESO PARA LA ELABORACIÓN DE LA EDT

Para la elaboración de la EDT se seguirán los siguientes pasos:

- La EDT del proyecto será desarrollada a través de la descomposición.

- Primero se identificarán los principales entregables que en el proyecto coinciden con las fases (inicio-lanzamientos y pruebas-cierre) adicionando todos los entregables relacionados a la gestión del proyecto.
- Por último se procede a la descomposición de los principales entregables en paquetes de trabajo.

Para el armado de la EDT se utilizará Excel y Google Dibujo. La complementación de ambas herramientas permite una visualización completa y desde diferentes perspectivas.

PROCESO PARA LA ELABORACIÓN DEL DICCIONARIO DE EDT

Luego de haberse realizado, revisado y aprobado la EDT, podrá procederse a detallar el diccionario de la EDT.

En primer lugar, se deberá confeccionar una plantilla con los siguientes datos:

- Objetivo del paquete de trabajo.
- Breve descripción del paquete de trabajo.
- Detalle del trabajo a realizar para la obtención del entregable.
- Asignación de responsabilidad.
- De resultar posible, se detallará orientativamente el tiempo de trabajo y el costo.

Luego se procederá a completar la plantilla para cada paquete de trabajo.

PROCESO PARA LA VERIFICACIÓN Y CONTROL DEL ALCANCE

Toda vez que un entregable es aprobado por el Director del proyecto y por el Product owner, se verificará también el grado de cumplimiento conforme lo establecido en EDT y diccionario de EDT.

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DE ALCANCE</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	-------------------------------------	-------------------

TABLA DE REVISIÓN				
FECHA	TIPO DE MODIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	CREADO POR	AUTORIZADO POR
15/09/22	Emisión del documento	Creación de todo el documento utilizando el modelo de versión 00	Virginia Ledesma	Virginia Ledesma

PROYECTO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA LA GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MARCA PERSONAL

OBJETIVO DEL DOCUMENTO

El objeto del presente documento es establecer las metodologías y las herramientas que se utilizarán para el desarrollo y control del cronograma.

DEFINICIÓN DE ACTIVIDADES

Para la definición del listado de actividades, se procederá a desagregar los Paquetes de Trabajos definidos en la EDT con la técnica de descomposición. Cada actividad deberá contar con un código y una breve descripción en caso de ser necesario. Luego se establecerán las relaciones entre ellas y las precedencias en una matriz de precedencias.

ASIGNACIÓN DE RECURSOS

Para la asignación de recursos se tendrá en cuenta el perfil requerido para cada puesto de trabajo. Para mayor información consultar el Plan de Gestión de RRHH.

PLAN DE GESTIÓN DEL CRONOGRAMA

VERSIÓN 00

DURACIÓN DE ACTIVIDADES

La estimación de la duración de cada actividad se realizará a un punto y por analogía utilizando el cálculo de duración en función del esfuerzo que implica la realización de cada tarea.

La duración total del proyecto será calculada de abajo hacia arriba (botton up) de acuerdo a lo establecido en la EDT.

Para el cálculo del esfuerzo se tiene en cuenta la experiencia del equipo del proyecto y algunos datos históricos en la realización de proyectos similares (juicio de expertos).

DESARROLLO DEL CRONOGRAMA

Para el desarrollo del Cronograma se utilizó principalmente la técnica del "Método del Camino Crítico" (CPM).

CONTROL DEL CRONOGRAMA

El control del Cronograma se realiza periódicamente, los cambios se gestionan de acuerdo al Plan de Gestión de cambios y teniendo en cuenta los indicadores del Método de Valor Ganado. Con este mismo método se efectúan también las predicciones necesarias.

TABLA DE REVISIÓN

FECHA	TIPO DE MODIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	CREADO POR	AUTORIZADO POR
25/10/22	Emisión del documento	Creación de todo el documento	Virginia Ledesma	Facundo Ledesma

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DEL CRONOGRAMA</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	---	-------------------

		<p>utilizando el modelo de versión 00</p>		

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DEL COSTOS</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	-------------------------------------	-------------------

PROYECTO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA LA GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MARCA PERSONAL

OBJETIVO DEL DOCUMENTO

El objeto del presente documento es establecer las metodologías y las herramientas que se utilizarán para el desarrollo y control del costo del proyecto.

ESTIMACIÓN DE COSTOS POR ACTIVIDADES Y PAQUETE

La estimación de los costos se realiza de abajo hacia arriba de forma de trasladar los costos de cada actividad a los paquetes establecidos en la EDT.

UNIDAD DE MEDIDA E INFORMACIÓN DE PROGRESO

La unidad de medida que será utilizada primordialmente para el cálculo del costo son las horas hombre requeridas para la ejecución de cada actividad y el valor de cada hora valuada en dólares americanos.

Queda establecido que para informar el progreso o avance de las actividades se realiza de acuerdo al porcentaje de avance real. En caso de que no se pudiera realizar de ese modo, se utiliza la Regla 0/100, es decir sólo se otorga el 100% del avance de la actividad cuando está terminada.

PLAN DE GESTIÓN DEL COSTOS

VERSIÓN 00

RESERVA DE CONTINGENCIA

La reserva de contingencia será establecida por medio del análisis cuantitativo de riesgos de acuerdo al Plan de Gestión de riesgos y a la Planilla de gestión de riesgos.

DESARROLLO DEL PRESUPUESTO

Una vez estimados los costos de cada paquete y la reserva de contingencia, se procederá a estimar la línea base de costos.

CONTROL DE LOS COSTOS

El control de los costos se realiza continuamente al registrar los costos reales del proyecto. Los cambios se gestionan de acuerdo al Plan de Gestión de cambios y teniendo en cuenta los indicadores del Método de Valor Ganado. Con este mismo método se efectúan también las predicciones necesarias.

TABLA DE REVISIÓN				
FECHA	TIPO DE MODIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	CREADO POR	AUTORIZADO POR
25/10/22	Emisión del documento	Creación de todo el documento utilizando el modelo de versión 00	Virginia Ledesma	Virginia Ledesma

 <p>Piensa diferente Crea valor Y.L. CONSULTORIA PERSONAL BRANDING PLANIFICACION ESTRATEGICA DIRECCION DE PROYECTOS</p>	<h1>PLAN DE GESTIÓN DEL COSTOS</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
--	-------------------------------------	-------------------

--	--	--	--	--

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DE RIESGOS</h1>	VERSIÓN 00
---	-------------------------------------	------------

PROYECTO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA LA GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MARCA PERSONAL

El presente plan tiene por objeto establecer los pasos a seguir para gestionar los riesgos del proyecto:

IDENTIFICACIÓN DE RIESGOS

- Identificar los posibles riesgos del proyecto siguiendo la metodología: ¿qué pasa si?.
- Crear una lista de riesgos identificados y documentarlos en la Planilla de Gestión de Riesgos.

ANÁLISIS DE RIESGOS

- Luego de realizar una descripción del riesgos, analizar las partes que se verían afectadas y los requisitos sobre los cuales impactaría el riesgos en caso de suceder.
- Evaluar la probabilidad de que cada riesgo identificado ocurra y el impacto que tendría en el proyecto si ocurriera.
- Clasificar cuantitativa y cualitativa cada riesgo en función de su probabilidad e impacto.
- En cuanto a la priorización de los riesgos más importantes: queda establecido con el cliente que se gestionan aquellos riesgos con calificación igual o superior a "Moderado".

MATRIZ PARA LA CLASIFICACIÓN DE LOS RIESGOS

La matriz que será usada para evaluar los riesgos del proyecto es la siguiente:

Matriz de Probabilidad e Impacto		Impacto				
		Muy bajo 0.05	Bajo 0.1	Moderado 0.2	Alto 0.4	Muy Alto 0.8
Probabilidad	Muy Alta 0.9	0.045	0.09	0.18	0.36	0.72
	Alta 0.7	0.035	0.07	0.14	0.28	0.56
	Moderada 0.5	0.025	0.05	0.1	0.2	0.4
	Baja 0.3	0.015	0.03	0.06	0.12	0.24
	Muy Baja 0.1	0.005	0.01	0.02	0.04	0.08

Riesgo Bajo ----
 Riesgo Moderado ----
 Riesgo Alto

De esta forma, queda establecido que las categorías posibles son: Bajo, Moderado y Alto. .

PLANIFICACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES

Para todos aquellos riesgos clasificados como "Moderados" o nivel superior se debe:

- Identificar estrategias y acciones para gestionar la ocurrencia de los riesgos.
- Comunicar el plan de gestión de riesgos al equipo del proyecto y a otras partes interesadas relevantes.
- Monitorear semanalmente las acciones planificadas y los riesgos identificados y actualizar el registro de riesgos a medida que sea necesario.

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DE RIESGOS</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	-------------------------------------	-------------------

Nota: Al finalizar el proyecto se deberá evaluar el éxito del plan de gestión de riesgos y documentar los aprendizajes para futuros proyectos en conjunto con las lecciones aprendidas.

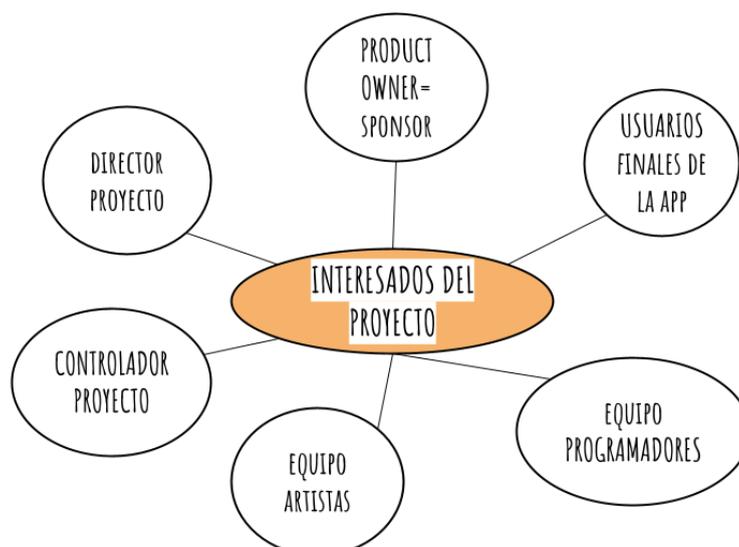
TABLA DE REVISIÓN				
FECHA	TIPO DE MODIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	CREADO POR	AUTORIZADO POR
13/06/22	Emisión del documento	Creación de todo el documento utilizando el modelo de versión 00	Virginia Ledesma	Facundo Ledesma

PROYECTO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MARCA PERSONAL

OBJETIVO DEL DOCUMENTO

El objetivo principal de este plan es el de planificar acciones de involucramiento para gestionar las necesidades, expectativas de las partes interesadas del proyecto y así garantizar que el mismo se desarrolle de manera exitosa y que los interesados estén satisfechos con los resultados.

IDENTIFICACIÓN DE LOS INTERESADOS



ANÁLISIS Y PLAN DE INVOLUCRAMIENTO DE LOS INTERESADOS DEL PROYECTO

ANÁLISIS DE LOS REQUERIMIENTOS DE LOS INTERESADOS

A continuación se realiza un análisis respecto a las necesidades y expectativas de cada interesado:

Nº Interesado	Interesado	Necesidades	Expectativas
I-01	Product Owner (sponsor en este proyecto)	<ul style="list-style-type: none"> -Poner a disposición de los usuarios una herramienta que permita la gestión del talento y promueva la búsqueda de la marca personal a través del autoconocimiento. - Lograr la cabal comprensión de los requisitos del usuarios. -Rentabilidad del proyecto. 	Crear una comunidad que promueva el autoconocimiento y la gestión del talento.
I-02	Director del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> -Lograr los objetivos, general y específicos, del proyecto. -Crecimiento profesional. -Ganar plata. 	Que la gestión de este proyecto, le genere nuevas oportunidades para liderar otros proyectos.
I-03	Equipo programadores/artistas/controlador proyecto	<ul style="list-style-type: none"> -Lograr los objetivos específicos del proyecto para cada etapa. -Buena clima laboral. -Flexibilidad laboral. -Ganar plata. 	Aprendizaje y crecimiento profesional.
I-04	Clientes/usuarios	<ul style="list-style-type: none"> -Retroalimentación constante. -Contar con una herramienta que facilite el proceso de 	Formar parte de una comunidad que promueva el autoconocimiento y la gestión del talento.

ANÁLISIS Y PLAN DE INVOLUCRAMIENTO DE LOS INTERESADOS DEL PROYECTO

VERSIÓN 00

		autoconocimiento. - Contar con una herramienta que permita la comunicación de la marca personal. - Que la herramienta mejore la imagen personal e impulse la carrera profesional.	
--	--	---	--

CLASIFICACIÓN DE LOS INTERESADOS

A continuación se presenta la matriz de "Influencia/Impacto" para la clasificación de los interesados.

Cabe destacar que la Influencia se entiende como la participación activa dentro del proyecto y el impacto como la capacidad para efectuar cambios en el proyecto.

N° Interesado	Interesado	Nivel de Influencia (Alto/Bajo)	Nivel de Impacto (Alto/Bajo)	Estrategia a seguir
I-01	Product Owner (sponsor en este proyecto)	Alto	Alto	Trabajar para sus requerimientos
I-02	Director proyecto (Scrum Master)	Alto	Alto	Trabajar para sus requerimientos
I-03	Equipo programadores/artistas/controlador proyecto	Alta	Bajo	Mantener una comunicación constante.

ANÁLISIS Y PLAN DE INVOLUCRAMIENTO DE LOS INTERESADOS DEL PROYECTO

VERSIÓN 00

I-04	Clientes/usuarios	Alto	Alto	Trabajar para sus requerimientos
------	-------------------	------	------	----------------------------------

GESTIÓN DEL INVOLUCRAMIENTO

A continuación se planifican acciones a seguir para el lograr cubrir las necesidades y expectativas de cada uno según las estrategias seleccionadas en el apartado anterior:

N° Interesado	Interesado	Plan de acción
I-01	Product Owner (sponsor en este proyecto)	Reuniones al inicio y final de cada semana para el seguimiento del tablero de control.
I-02	Director proyecto (Scrum Master)	Reuniones al inicio y final de cada semana para el seguimiento del tablero de control.
I-03	Equipo programadores/artistas/controlador proyecto	-Reunión de revisión cada semana. -Involucramiento directo en cada retroalimentación con el usuario.
I-04	Clientes/usuarios	Retroalimentación personalizada al finalizar cada módulo.

MONITOREO DEL INVOLUCRAMIENTO

ANÁLISIS Y PLAN DE INVOLUCRAMIENTO DE LOS INTERESADOS DEL PROYECTO

VERSIÓN 00

El monitoreo se realiza al finalizar cada módulo y se realiza para:

- Verificar el cumplimiento de las acciones planificadas.
- Validar el grado de cumplimiento de las necesidades y expectativas.

TABLA DE REVISIÓN

FECHA	TIPO DE MODIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	CREADO POR	AUTORIZADO POR
08/06/22	Emisión del documento	Creación de todo el documento utilizando el modelo de versión 00	Virginia Ledesma	Facundo Ledesma

PROYECTO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MARCA PERSONAL

POLÍTICA DE CALIDAD DEL PROYECTO

La Política de Calidad del Proyecto es que la implementación de la aplicación como entregable final sea realizado en los módulos establecidos dando cumplimiento principalmente a las retroalimentaciones con los usuarios finales, al tiempo que se cumpla con lo establecido en las líneas bases de tiempo y costo.

LÍNEA BASE DE LA CALIDAD

Se evaluarán los siguientes objetivos de calidad en función a la política definida:

OBJETIVOS	METAS	INDICADORES	FORMA Y FRECUENCIA MEDICIÓN
Performance del proyecto: Lograr cumplimentar lo establecido en la línea base de costos.	TCPI < 0.1 que permita ajustar costos sin tener que pedir extras al clientes.	TCPI: $(BAC - EV) / (BAC - AC)$ índice de Rendimiento hasta concluir.	Los índices de rendimiento se calcularán al finalizar cada módulo.
Performance del proyecto: Lograr cumplimentar lo establecido en la línea base de	SPI >= 1	SPI: EV / PV Índice de rendimiento del cronograma.	Los índices de rendimiento se calcularán al finalizar cada módulo.

PLAN DE GESTIÓN DE LA CALIDAD

VERSIÓN 00

tiempos.			
Performance del producto: Avanzar en cada módulo de acuerdo a la retroalimentación del usuario logrando resolver los pedidos propuestos.	<ul style="list-style-type: none"> - Contar con un 90% de respuestas del grupo de prueba para las retroalimentaciones con el usuario en cada módulo. - Resolver al menos el 90% de los pedidos de los usuarios en los módulos siguientes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tasa de respuesta de retroalimentación es por módulo. - Porcentaje de pedidos resultados de los usuarios. 	Las retroalimentaciones con el usuario final se realizan luego de entregar cada producto mínimo viable (PMV)

PLAN DE MEJORA DE PROCESOS

En las reuniones de equipo se evaluará la mejor forma de mejorar los procesos ejecutados. Para ello se compartirán los desvíos registrados por cada miembro del equipo, se registran en la Planilla de Acciones Correctivas para planificar el tratamiento del error. La gestión incluye el análisis de la causa raíz, la planificación de una acción correctiva y la asignación del responsable a ejecutarla.

MATRIZ DE ACTIVIDADES DE LA CALIDAD

ENTREGABLE	ESTÁNDAR O NORMA DE CALIDAD APLICABLE	ACTIVIDADES DE PREVENCIÓN	ACTIVIDADES DE CONTROL
MODELO 1-PMV 1	ISO/IEC 25000	Pruebas de rendimiento manuales	Test automatizado

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DE LA CALIDAD</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	--	-------------------

MODELO 2-PMV 2	ISO/IEC 25000	Pruebas de rendimiento manuales	Test automatizado
MODELO 3-PMV 3	ISO/IEC 25000	Pruebas de rendimiento manuales	Test automatizado
MODELO 4	ISO/IEC 25000	Pruebas de rendimiento manuales	Test automatizado

ROL PARA LA GESTIÓN DE LA CALIDAD

De acuerdo al organigrama del proyecto, si bien el rol de la gestión de la calidad es responsabilidad del Director del Proyecto (scrum master), el Product Owner, en conjunto con el QA Automation, serán responsables de ejecutar y controlar las actividades establecidas en la matriz de actividades de calidad de acuerdo al estándar establecido.

DOCUMENTOS NORMATIVOS

Documentos:

- Procedimiento de verificación de atributos de calidad V00-Rv01
- Procedimiento de gestión de acciones correctivas V00-Rv01
- Procedimiento de gestión de resultados de test automatizado V00-Rv 01

Registros:

- Planilla de Acciones Correctivas.
- Registro de los resultados de las pruebas de rendimiento.
- Registro de Resultados de test automatizado.

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DE LA CALIDAD</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	--	-------------------

PROCESOS DE GESTIÓN DE CALIDAD	
Enfoque de aseguramiento de la calidad	El aseguramiento de la calidad se encuentra especificado en el Procedimiento de verificación de atributos de calidad V00-Rv01
Enfoque de Control de la Calidad	El aseguramiento de la calidad se encuentra especificado en el Procedimiento de gestión de resultados de test automatizado V00-Rv01.
Enfoque de mejora de Procesos	El aseguramiento de la calidad se encuentra especificado en el Procedimiento de gestión de acciones correctivas V00-Rv01

TABLA DE REVISIÓN				
FECHA	TIPO DE MODIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	CREADO POR	AUTORIZADO POR
09/06/22	Emisión del documento	Creación de todo el documento utilizando el modelo de versión 00	Virginia Ledesma	Facundo Ledesma

PROYECTO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA LA GESTIÓN Y COMUNICACIÓN LA MARCA PERSONAL

OBJETIVO EL PLAN DE GESTIÓN DE RRHH

El presente Plan de Gestión de Recursos Humanos describe cómo se van a identificar, adquirir, gestionar, desarrollar y retener los recursos humanos necesarios para el proyecto.

IDENTIFICACIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS REQUERIDOS PARA EL PROYECTO

Seleccionados por el cliente:

- Director del Proyecto
- Controlador del Proyecto

A seleccionar por el director del proyecto (en conjunto con el cliente):

- Desarrollador Team Lead
- Desarrolladores semi senior
- QA Automation
- Diseñador UI/UX
- Dibujantes
- Diseñador gráfico

Para cada uno de estos perfiles, es necesario definir las habilidades, conocimientos y experiencia necesarios para desempeñar el trabajo de manera efectiva.

ADQUISICIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS

Una vez identificados los perfiles necesarios, el Director del Proyecto (junto al Product Owner) será el responsable de buscar y seleccionar a los candidatos adecuados.

GESTIÓN DE LOS RRHH

Una vez que se han contratado los recursos humanos, es necesario establecer las condiciones laborales y el ambiente de trabajo adecuado. Esto incluye comunicar los roles y responsabilidades de cada uno de los miembros del equipo, establecer horarios de trabajo, salarios, beneficios, así como ofrecer un ambiente de trabajo saludable y motivador. La gestión de los RRHH forma parte de las responsabilidades del Director del Proyecto.

DESARROLLO DE LOS RRHH

Para el desarrollo de los RRHH, se llevarán a cabo capacitaciones de nuevas tecnologías. La administración de las capacitaciones es responsabilidad del Director del Proyecto.

RETENCIÓN DE LOS RRHH

Para asegurar la continuidad del proyecto, es necesario mantener a los miembros del equipo motivados y comprometidos. Esto se logra a través de la comunicación constante, reconocimiento del trabajo bien hecho, oportunidades de crecimiento y desarrollo, y ofreciendo un ambiente de trabajo saludable y seguro. La retención de los miembros del equipo es responsabilidad del Director del Proyecto.

PLAN DE COMUNICACIÓN

Es importante contar con un plan de comunicación que establezca las formas de

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DE RRHH</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	----------------------------------	-------------------

comunicación entre los diferentes miembros del equipo, tanto de forma interna como externa. Esto incluye reuniones periódicas de equipo, informes de progreso, comunicación con los interesados en el proyecto, entre otros.
El Plan de Comunicación se diseñará en conjunto con los especialistas en RRHH al momento de armar el equipo.

TABLA DE REVISIÓN				
FECHA	TIPO DE MODIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	CREADO POR	AUTORIZADO POR
14/06/22	Emisión del documento	Creación de todo el documento utilizando el modelo de versión 00	Virginia Ledesma	Facundo Ledesma

PROYECTO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA LA GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MARCA PERSONAL

PASOS A SEGUIR PARA UNA SOLICITUD DE CAMBIO

- 1. Identificar el cambio:** Primero se deberá identificar el cambio que se desea hacer en el proyecto. Esto puede ser un cambio en los requisitos del cliente, un cambio en el alcance del proyecto, un cambio en los recursos disponibles, etc. Es importante destacar que cualquier miembro del equipo puede solicitar un cambio. El equipo deberá considerar los cambios propuestos por los usuarios a través de las retroalimentaciones.
La Solicitud del cambio, independientemente de quien la detecte, debe ser elevada en el formulario correspondiente al Director del Proyecto. Los formularios deberán controlarse y archivarse de forma cronológica y con una numeración consecutiva empezando por el número 1.
- 2. Evaluar el impacto del cambio:** Después de identificar el cambio, el Director del Proyecto junto a su equipo, evaluará el impacto en el proyecto. Esto incluye determinar el efecto del cambio en el cronograma del proyecto, el presupuesto y los recursos disponibles. Asimismo se evaluarán los riesgos que conlleva introducir el cambio en el Plan de Gestión de Riesgos.
- 3. Analizar alternativas:** Si el cambio tiene un impacto significativo en el proyecto, se deben analizar las alternativas para manejar el cambio. Esto puede incluir la reprogramación de actividades, aumento de recursos, eliminación de actividades, etc.
- 4. Obtener aprobación:** Una vez que se ha identificado el cambio y se ha evaluado su impacto, se debe obtener la aprobación del cambio por parte del Director del Proyecto. Si el cambio implica cambios en el diseño y arquitectura

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DE CAMBIOS</h1>	VERSIÓN 00
---	-------------------------------------	------------

del software, se requerirá la aprobación adicional de Product Owner.
Si el cambio impacta sobre la línea base de costos, alcance o cronograma, se requiere también la aprobación del Product Owner/sponsor.

5. **Implementar el cambio:** Después de obtener la aprobación del cambio, se debe implementar el cambio en el proyecto.
6. **Monitorear el cambio:** Finalmente, se debe monitorear el cambio para asegurarse de que se haya implementado correctamente y que esté produciendo los resultados esperados. Se requiere registrar y hacer seguimiento del evento en la Planilla de Desvíos y Acciones Aprendidas.

ANEXO: FORMULARIO DE SOLICITUD DE CAMBIO

(VER ABAJO)

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DE CAMBIOS</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	-------------------------------------	-------------------

FORMULARIO DE SOLICITUD DE CAMBIOS N° __

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal.

FECHA:

SOLICITANTE
Nombre del solicitante: Puesto: Correo electrónico:

DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO SOLICITADO
Descripción del cambio solicitado: Justificación del cambio: Impacto del cambio en el proyecto: Recursos necesarios para implementar el cambio: Fecha solicitada para implementar el cambio:

APROBACIÓN DIRECTOR DEL PROYECTO

Firma Director del Proyecto:

Fecha de aprobación:

Comentarios del aprobador:

APROBACIÓN (EN CASO DE REQUERIRSE DEL CLIENTE)

Aprobado por:

Fecha de aprobación:

Comentarios del aprobador:

APROBACIÓN (EN CASO DE REQUERIRSE DEL PRODUCT OWNER)

Aprobado por:

Fecha de aprobación:

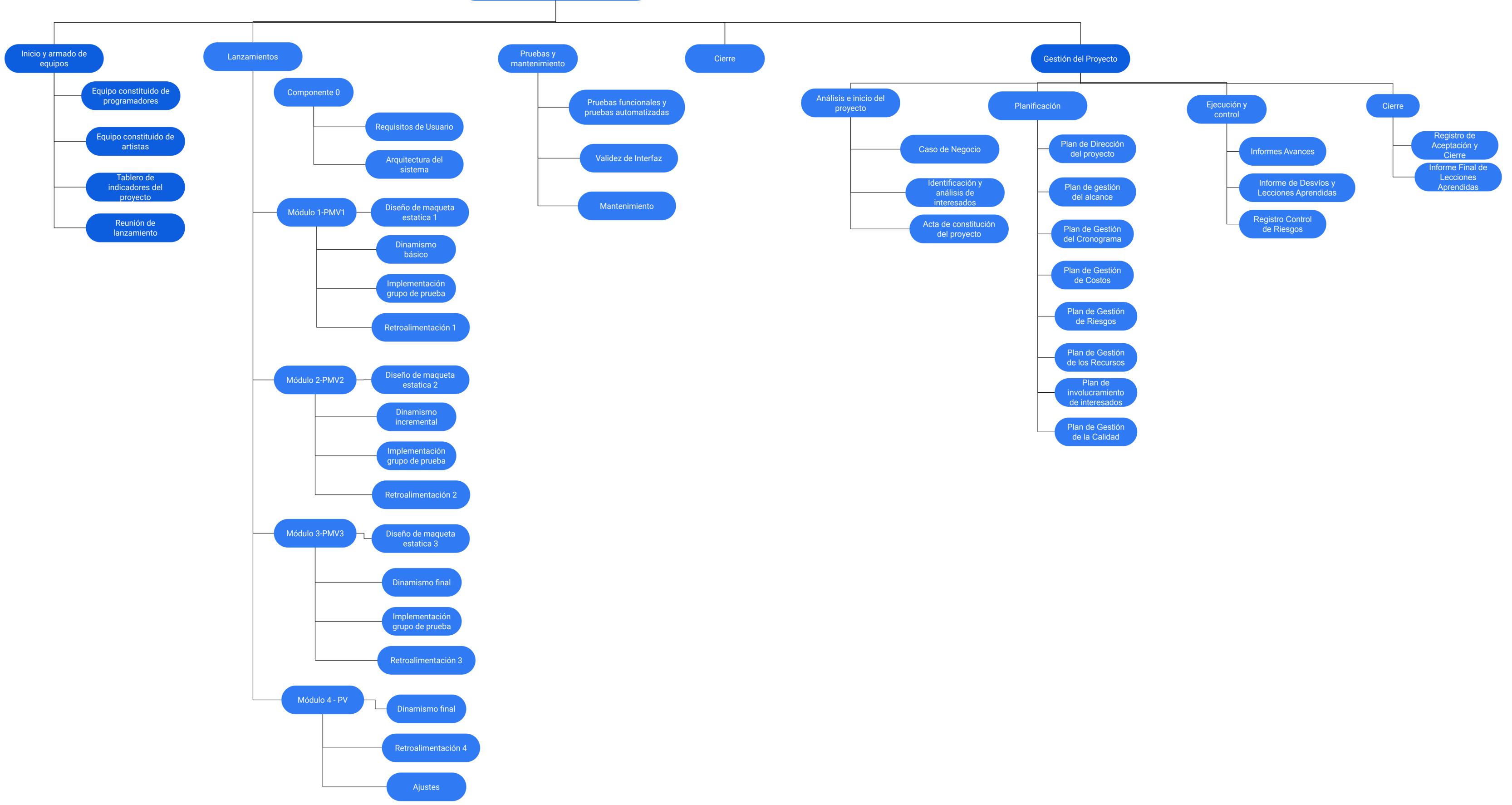
Comentarios del aprobador:

	<h1>PLAN DE GESTIÓN DE CAMBIOS</h1>	<p>VERSIÓN 00</p>
---	-------------------------------------	-------------------

<h2>APROBACIÓN FINAL DIRECTOR DEL PROYECTO</h2>
<p>Firma Director del Proyecto:</p> <p>Fecha de aprobación final:</p>

TABLA DE REVISIÓN				
FECHA	TIPO DE MODIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	CREADO POR	AUTORIZADO POR
13/06/22	Emisión del documento	Creación de todo el documento utilizando el modelo de versión 00	Virginia Ledesma	Facundo Ledesma

Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal



ENUNCIADO DE ALCANCE

VERSIÓN 00

TÍTULO DEL PROYECTO	Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la marca personal	Nº REVISIÓN	0
RESPONSABLE DEL PROYECTO	Lic. Virginia Ledesma	FECHA EMISIÓN	09/22

La implementación de la aplicación incluye el diseño y programación del software para la gestión y comunicación de la Marca Personal, como así también el diseño artístico para personalizar su interfaz. Se incluyen las pruebas a realizar en el marco de la gestión de la calidad como así también el análisis de los requisitos iniciales del usuario y la retroalimentación con los mismos a lo largo de cada módulo.

A los fines de la programación, se incluye el armado de los equipos y su reclutamiento.

El proyecto no incluye las estrategias de ventas ni marketing para la comercialización de la aplicación, como así también se excluye la creación de una comunidad en redes sociales a los fines de su divulgación.

Por último, se incluye el monitoreo del trabajo a lo largo de todo el proyecto y la motivación del personal de acuerdo a las herramientas que se consideren pertinentes a favor del logro de los objetivos propuestos.

ESTRUCTURA DE DESGLOSE DE TRABAJO EDT

VERSIÓN 00

TÍTULO DEL PROYECTO	Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la marca personal	N° REVISIÓN	0
RESPONSABLE DEL PROYECTO	Lic. Virginia Ledesma	FECHA EMISIÓN	09/22

NIVEL EDT	NÚMERO EDT	PAQUETES DE TRABAJO
1	1	Gestión del proyecto
2	1.1	Análisis e inicio del proyecto
3	1.1.1	Caso de Negocio
3	1.1.2	Acta de Constitución del Proyecto
3	1.1.3	Identificación y análisis de interesados
2	1.2	Planificación
3	1.2.1	Plan de Dirección del Proyecto
3	1.2.2	Plan de Gestión de Alcance
3	1.2.3	Plan de Gestión del Cronograma
3	1.2.4	Plan de Gestión de Costos
3	1.2.5	Plan de Gestión de Riesgos
3	1.2.7	Plan de Gestión de los Recursos
3	1.2.8	Plan de Involucramiento de los Interesados
3	1.2.9	Plan de Gestión de la Calidad
2	1.3	Ejecución y Control
3	1.3.1	Informes de Avance
3	1.3.2	Informe de Desvíos y Lecciones Aprendidas
3	1.3.3	Registro Control de Riesgos
2	1.4	Cierre
3	1.4.1	Registro de Aceptación y Cierre
3	1.4.2	Informe Final de Lecciones Aprendidas
1	2	Inicio y armado de equipos
2	2.1	Equipo Constituido de Programadores
2	2.2	Equipo Constituido de Artistas
2	2.3	Tablero con indicadores del proyecto
2	2.4	Reunión de lanzamiento
1	3	Lanzamientos
2	3.1	Componente 0
3	3.1.1	Requisitos del usuario
3	3.1.2	Arquitectura del sistema
2	3.2	Módulo 1-PMV1
3	3.2.1	Diseño de maqueta estática 1
3	3.2.2	Dinamismo básico
3	3.2.3	Implementación grupo prueba
3	3.2.4	Retroalimentación 1
2	3.3	Módulo 2-PMV2
3	3.3.1	Diseño de maqueta estática 2
3	3.3.2	Dinamismo incremental
3	3.3.3	Implementación grupo prueba
3	3.3.4	Retroalimentación 2
2	3.3	Módulo 3-PMV3
3	3.3.1	Diseño de maqueta estática 3
3	3.3.2	Dinamismo final
3	3.3.3	Implementación grupo prueba
3	3.3.4	Retroalimentación 3
2	3.5	Módulo 4 - PV
3	3.5.1	Dinamismo final
3	3.5.2	Retroalimentación 4
3	3.5.3	Ajustes finales
2	4	Pruebas y mantenimiento
3	4.1	Pruebas funcionales y pruebas automatizadas
3	4.2	Validez de interfaz
3	4.3	Mantenimiento
2	5	Cierre

DICCIONARIO EDT

VERSIÓN 00

TÍTULO DEL PROYECTO Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la marca personal

RESPONSABLE DEL PROYECTO Lic. Virginia Ledesma

Nº REVISIÓN 0

FECHA EMISIÓN 09/22

CÓDIGO EDT	1.1.3
NOMBRE	Identificación y análisis de interesados
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Identificar todas las partes interesadas involucradas en el proyecto y sus roles en relación con la aplicación de gestión de marca personal. Analizar las necesidades, expectativas y preocupaciones de las partes interesadas para comprender su impacto en el proyecto.
RECURSOS ASIGNADO	Director del proyecto / Product Owner / Controlador del proyecto
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	10 hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 900

CÓDIGO EDT	2.1
NOMBRE	Equipo Constituido de Programadores
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Definir requisitos para el puesto de programadores y para el equipo. Realizar la búsqueda y selección de los programadores. Evaluarlos e integrarlos al equipo.
RECURSOS ASIGNADO	Director del proyecto / Product Owner
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	120 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 12000

CÓDIGO EDT	3.1.2
NOMBRE	Arquitectura del sistema
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Definir requisitos de arquitectura. Diseño de la arquitectura a alto nivel Diseño detallado de los componentes para cada módulo.
RECURSOS ASIGNADO	Equipo de desarrolladores
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	450 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 30000

CÓDIGO EDT	4.2
NOMBRE	Validez de interfaz
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Definir requisitos de validez, definir y realizar pruebas de usabilidad. Ajustar en caso de ser necesario.
RECURSOS ASIGNADO	QA Automation / Diseñador UI/UX
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	1000 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 50000

CÓDIGO EDT	3.1.1
NOMBRE	Requisitos del usuario
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Recolectar y documentar los requisitos y necesidades del usuario para el componente 0.
RECURSOS ASIGNADO	Lider del equipo de programadores
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	150 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 11250

ESTIMACIÓN DE COSTOS POR ACTIVIDAD

TÍTULO DEL PROYECTO

Implementación de un portafolio para la gestión y comunicación de la marca personal.

RESPONSABLE DEL PROYECTO

Lic. Virginia Ledesma

Valor hora

Número	Código	Nombre Tarea	Fecha inicio	Fecha fin	Duración	Mes Inicio	Mes Fin	Mes Fin	COSTO POR ACTIVIDAD
1	1.1.1	Caso de Negocio	3/6/2022	3/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.080
2	1.1.2	Acta de Constitución del Proyecto	6/6/2022	6/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.800
3	1.1.3	Identificación y análisis de interesados	7/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 900
4	1.2.2	Plan de Gestión de Alcance	7/6/2022	7/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.800
5	1.2.3.1	Definir actividades del proyecto	7/6/2022	7/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
6	1.2.3.2	Secuenciar actividades	7/6/2022	7/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
7	1.2.3.3	Estimar duraciones de actividades	7/6/2022	7/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.800
8	1.2.3.4	Desarrollar el cronograma	8/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 960
9	1.2.4.1	Estimar costos de recursos	8/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
10	1.2.4.2	Estimar el presupuesto del proyecto	9/6/2022	10/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.600
11	1.2.4.3	Desarrollar el presupuesto del proyecto	10/6/2022	10/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.800
12	1.2.5.1	Identificar riesgos	13/6/2022	13/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.200
13	1.2.5.2	Realizar análisis cualitativo de riesgos	14/6/2022	15/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 400
14	1.2.5.3	Realizar análisis cuantitativo de riesgos	14/6/2022	15/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 400
15	1.2.5.4	Planificar respuestas a los riesgos	15/6/2022	16/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 2.000
16	1.2.7.1	Identificar recursos necesarios	9/6/2022	9/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.200
17	1.2.7.2	Adquirir recursos	10/6/2022	13/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 3.000
18	1.2.7.3	Desarrollar acciones para el equipo del proyecto	14/6/2022	15/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
19	1.2.7.4	Planificar la gestión del equipo del proyecto	10/6/2022	13/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
20	1.2.8.1	Identificar interesados	10/6/2022	10/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
21	1.2.8.2	Planificar la participación de los interesados	8/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
22	1.2.8.3	Planear la gestión de la participación de los interesados	8/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
23	1.2.9.1	Planificar la gestión de la calidad	9/6/2022	9/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.200
24	1.2.9.2	Realizar aseguramiento de la calidad	10/6/2022	13/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 640
25	1.2.9.3	Realizar control de calidad	13/6/2022	14/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 320
26	1.3.1	Informes de Avance	15/6/2022	27/6/2022	8	6	6	junio 22	\$ 15.500
27	1.3.2	Informe de Desvíos y Lecciones Aprendidas	15/6/2022	27/6/2022	8	6	6	junio 22	\$ 15.500
28	1.3.3	Registro Control de Riesgos	15/6/2022	28/6/2022	9	6	6	junio 22	\$ 9.375
29	1.3.4	Control del Cronograma y Costos	15/6/2022	17/8/2022	45	6	8	agosto 22	\$ 36.000
30	1.3.4.1	Monitorear el progreso del cronograma	15/6/2022	5/8/2022	38	6	8	junio 22	\$ 30.000
31	1.3.4.2	Controlar los costos del proyecto	15/6/2022	5/8/2022	38	6	8	junio 22	\$ 30.000
32	1.3.5.1	Diseño de solicitudes de cambio	10/6/2022	13/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 600
33	1.3.5.2	Mecanismos para Aprobar o rechazar solicitudes de cambio	13/6/2022	13/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 600
34	1.4.1	Registro de Aceptación y Cierre	11/8/2023	15/8/2023	3	8	8	agosto 22	\$ 2.000
35	1.4.2	Informe Final de Lecciones Aprendidas	11/8/2023	18/8/2023	5	8	8	agosto 22	\$ 4.000
36	2.1.1	Identificar roles y responsabilidades	14/6/2022	15/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 1.200
37	2.1.2	Reclutamiento y selección de programadores	15/6/2022	20/6/2022	3	6	6	junio 22	\$ 4.800
38	2.1.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	20/6/2022	29/6/2022	8	6	6	junio 22	\$ 6.000
39	2.2.1	Identificar roles y responsabilidades	14/6/2022	15/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 1.200
40	2.2.2	Contratar y seleccionar artistas	15/6/2022	20/6/2022	3	6	6	junio 22	\$ 4.800
41	2.2.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	20/6/2022	29/6/2022	8	6	6	junio 22	\$ 6.000
42	2.3.1	Determinar métricas clave de rendimiento y hacer tablero	20/6/2022	21/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.600
43	2.3.2	Control con tablero y seguimiento del equipo	22/6/2022	29/6/2022	5	6	6	junio 22	\$ 6.400
44	2.4.1	Convocar a los miembros del equipo y stakeholders	22/6/2022	23/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 600
45	2.4.2	Presentar el alcance y los objetivos del proyecto	23/6/2022	23/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 400
46	2.4.3	Establecer expectativas y roles de los miembros del equipo	24/6/2022	27/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 1.200
47	3.1.1	Requisitos del usuario	27/6/2022	21/7/2022	19	6	7	julio 22	\$ 11.250

Presupuesto faseado en el tiempo				
N°	Mes	Valor planificado	Reserva de Contingencia	Total
1	junio 22	\$ 167.125	\$ 2.727	\$ 169.852
2	julio 22	\$ 11.250	\$ 2.727	\$ 13.977
3	agosto 22	\$ 72.000	\$ 2.727	\$ 74.727
4	septiembre 22	\$ 58.800	\$ 2.727	\$ 61.527
5	octubre 22	\$ 39.200	\$ 2.727	\$ 41.927
6	noviembre 22	\$ 100.000	\$ 2.727	\$ 102.727
7	diciembre 22	\$ 185.800	\$ 2.727	\$ 188.527
8	enero 23	\$ 39.200	\$ 2.727	\$ 41.927
9	febrero 23	\$ 48.750	\$ 2.727	\$ 51.477
10	marzo 23	\$ 58.800	\$ 2.727	\$ 61.527
11	abril 23	\$ 39.200	\$ 2.727	\$ 41.927
12	mayo 23	\$ 30.000	\$ 2.727	\$ 32.727
13	junio 23	\$ 57.950	\$ 2.727	\$ 60.677
14	julio 23	\$ 50.050	\$ 2.727	\$ 52.777
15	agosto 23	\$ 7.800	\$ 2.727	\$ 10.527
		\$ 965.925	\$ 40.900	\$ 1.006.825

Presupuesto faseado en el tiempo corregido				
N°	Mes	Valor planificado	Reserva de Contingencia	Total
1	junio 22	\$ 64.268	\$ 2.727	\$ 66.995
2	julio 22	\$ 30.543	\$ 2.727	\$ 33.270
3	agosto 22	\$ 59.943	\$ 2.727	\$ 62.670
4	septiembre 22	\$ 58.918	\$ 2.727	\$ 61.645
5	octubre 22	\$ 44.518	\$ 2.727	\$ 47.245
6	noviembre 22	\$ 90.893	\$ 2.727	\$ 93.620
7	diciembre 22	\$ 76.743	\$ 2.727	\$ 79.470
8	enero 23	\$ 62.343	\$ 2.727	\$ 65.070
9	febrero 23	\$ 61.493	\$ 2.727	\$ 64.220
10	marzo 23	\$ 86.543	\$ 2.727	\$ 89.270
11	abril 23	\$ 81.943	\$ 2.727	\$ 84.670
12	mayo 23	\$ 52.118	\$ 2.727	\$ 54.845
13	junio 23	\$ 85.693	\$ 2.727	\$ 88.420
14	julio 23	\$ 66.618	\$ 2.727	\$ 69.345
15	agosto 23	\$ 43.343	\$ 2.727	\$ 46.070
		\$ 965.920	\$ 40.900	\$ 1.006.820

48	3.1.2	Arquitectura del sistema	22/7/2022	19/8/2022	20	7	8	agosto 22	\$ 30.000	
49	3.2.1	Diseño de maqueta estática 1	19/8/2022	19/9/2022	21	8	9	septiembre 22	\$ 58.800	
50	3.2.2	Dinamismo básico	19/9/2022	7/10/2022	14	9	10	octubre 22	\$ 39.200	
51	3.2.3	Implementación grupo de prueba	10/10/2022	7/11/2022	21	10	11	noviembre 22	\$ 30.000	
52	3.2.4	Retroalimentación 1	7/11/2022	23/11/2022	13	11	11	noviembre 22	\$ 18.750	
53	3.3.1	Diseño de maqueta estática 2	24/11/2022	23/12/2022	21	11	12	diciembre 22	\$ 58.800	
54	3.3.2	Dinamismo incremental	23/12/2022	12/1/2023	14	12	1	enero 23	\$ 39.200	
55	3.3.3	Implementación grupo de prueba	13/1/2023	10/2/2023	21	1	2	febrero 23	\$ 30.000	
56	3.3.4	Retroalimentación 2	10/2/2023	28/2/2023	13	2	2	febrero 23	\$ 18.750	
57	3.4.1	Diseño de maqueta estática 3	1/3/2023	30/3/2023	21	3	3	marzo 23	\$ 58.800	
58	3.4.2	Dinamismo final	30/3/2023	19/4/2023	14	3	4	abril 23	\$ 39.200	
59	3.4.3	Implementación grupo de prueba	20/4/2023	18/5/2023	21	4	5	mayo 23	\$ 30.000	
60	3.4.4	Retroalimentación 3	18/5/2023	5/6/2023	13	5	6	junio 23	\$ 18.750	
61	3.4.1	Dinamismo final	6/6/2023	26/6/2023	14	6	6	junio 23	\$ 39.200	
62	3.4.2	Retroalimentación 4	26/6/2023	12/7/2023	13	6	7	julio 23	\$ 18.750	
63	3.4.3	Ajustes finales	13/7/2023	25/7/2023	9	7	7	julio 23	\$ 24.500	
64	4.1.1	Diseñar casos de prueba	7/11/2022	5/12/2022	20	11	12	diciembre 22	\$ 42.000	\$ 4.200
65	4.1.2	Ejecutar pruebas funcionales	7/11/2022	5/12/2022	21	11	12	diciembre 22	\$ 25.000	\$ 2.500
66	4.1.3	Automatizar pruebas cuando sea posible	7/11/2022	12/12/2022	25	11	12	diciembre 22	\$ 10.000	\$ 1.000
67	4.2.1	Realizar pruebas de usabilidad	7/11/2022	5/12/2022	21	11	12	diciembre 22	\$ 25.000	\$ 2.500
68	4.2.2	Verificar la consistencia y accesibilidad de la interfaz	7/11/2022	20/12/2022	31	11	12	diciembre 22	\$ 25.000	\$ 2.500
69	4.3.1	Corregir errores y fallos identificados	7/11/2022	23/11/2022	13	11	11	noviembre 22	\$ 26.250	\$ 2.625
70	4.3.2	Actualizar y mejorar características existentes	7/11/2022	28/11/2022	16	11	11	noviembre 22	\$ 25.000	\$ 2.500
71	5.1.1	Revisar el cumplimiento de los objetivos	26/7/2023	28/7/2023	3	7	7	julio 23	\$ 3.200	
72	5.1.2	Evaluar el rendimiento del equipo y el proceso del proyecto	28/7/2023	31/7/2023	2	7	7	julio 23	\$ 3.600	
73	5.2.1	Preparar y organizar la documentación del proyecto	1/8/2023	2/8/2023	1	8	8	agosto 23	\$ 1.400	
74	5.2.2	Entregar el producto final al cliente o usuarios	2/8/2023	3/8/2023	1	8	8	agosto 23	\$ 2.000	
75	5.3.1	Archivar registros y documentación	3/8/2023	4/8/2023	2	8	8	agosto 23	\$ 600	
76	5.3.2	Liberar recursos y contratos	7/8/2023	8/8/2023	2	8	8	agosto 23	\$ 600	
77	5.4.1	Análisis de la satisfacción del cliente	8/8/2023	10/8/2023	3	8	8	agosto 23	\$ 2.000	
78	5.4.2	Desmovilización del equipo	11/08/2023	11/8/2023	1	8	8	agosto 23	\$ 1.200	
									\$ 963.075	

Todos ellos dividido en 10 meses por empiezan en noviembre

ESTIMACIÓN DE COSTOS POR PAQUETE

TÍTULO DEL PROYECTO

Implementación de un portafolio para la gestión y comunicación de la marca personal.

RESPONSABLE DEL PROYECTO

Lic. Virginia Ledesma

Estimación costo de recursos humanos		
CÓDIGO TAREA	NOMBRE DE LA TAREA	COSTO POR PAQUETE
1	Gestión del proyecto	\$ 172.075
1.1	Análisis e inicio del proyecto	\$ 3.780
1.1.1	Caso de Negocio	\$ 1.080
1.1.2	Acta de Constitución del Proyecto	\$ 1.800
1.1.3	Identificación y análisis de interesados	\$ 900
1.2	Planificación	
1.2.1	Plan de Dirección del Proyecto	\$ 24.720
1.2.2	Plan de Gestión de Alcance	\$ 1.800
1.2.3	Plan de Gestión del Cronograma	\$ 4.360
1.2.3.1	Definir actividades del proyecto	\$ 800
1.2.3.2	Secuenciar actividades	\$ 800
1.2.3.3	Estimar duraciones de actividades	\$ 1.800
1.2.3.4	Desarrollar el cronograma	\$ 960
1.2.4	Plan de Gestión de Costos	\$ 4.200
1.2.4.1	Estimar costos de recursos	\$ 800
1.2.4.2	Estimar el presupuesto del proyecto	\$ 1.600
1.2.4.3	Desarrollar el presupuesto del proyecto	\$ 1.800
1.2.5	Plan de Gestión de Riesgos	\$ 4.000
1.2.5.1	Identificar riesgos	\$ 1.200
1.2.5.2	Realizar análisis cualitativo de riesgos	\$ 400
1.2.5.3	Realizar análisis cuantitativo de riesgos	\$ 400
1.2.5.4	Planificar respuestas a los riesgos	\$ 2.000
1.2.7	Plan de Gestión de los Recursos	\$ 5.800
1.2.7.1	Identificar recursos necesarios	\$ 1.200
1.2.7.2	Adquirir recursos	\$ 3.000
1.2.7.3	Desarrollar acciones para el equipo del proyecto	\$ 800
1.2.7.4	Planificar la gestión del equipo del proyecto	\$ 800
1.2.8	Plan de Involucramiento de los Interesados	\$ 2.400
1.2.8.1	Identificar interesados	\$ 800
1.2.8.2	Planificar la participación de los interesados	\$ 800
1.2.8.3	Planear la gestión de la participación de los interesados	\$ 800
1.2.9	Plan de Gestión de la Calidad	\$ 2.160
1.2.9.1	Planificar la gestión de la calidad	\$ 1.200
1.2.9.2	Realizar aseguramiento de la calidad	\$ 640
1.2.9.3	Realizar control de calidad	\$ 320
1.3	Ejecución y Control	\$ 136.375
1.3.1	Informes de Avance	\$ 15.500

Estimación costo de otros costos		
NÚMERO	DESCRIPCIÓN	COSTO
1	Almacenamiento nube- se	\$ 150
2	Jira software-seguimiento	\$ 900
3	GitHub Team	\$ 300
4	Vercel Pro	\$ 1.500
Total		\$ 2.850

Armado del presupuesto	
Costo de las actividades	
Gestión del proyecto	\$ 172.075
Inicio y armado de equipos	\$ 34.200
Lanzamientos	\$ 563.950
Pruebas y mantenimiento	\$ 178.250
Cierre	\$ 14.600
	\$ 963.075
Otros costos	\$ 2.850
Costo proyecto	\$ 965.925
Reserva de contingencia	\$ 40.900
Línea Base de Costos	\$ 1.006.825
Reserva de Gerencia	\$ 50.341
Presupuesto	\$ 1.057.166

99,70%

0,30%

1.3.2	Informe de Desvíos y Lecciones Aprendidas	\$ 15.500
1.3.3	Registro Control de Riesgos	\$ 9.375
1.3.4	Control del Cronograma y Costos	\$ 36.000
1.3.4.1	Monitorear el progreso del cronograma	\$ 30.000
1.3.4.2	Controlar los costos del proyecto	\$ 30.000
1.3.5	Control de Cambios	\$ 1.200
1.3.5.1	Diseño de solicitudes de cambio	\$ 600
1.3.5.2	Mecanismos para Aprobar o rechazar solicitudes de cambio	\$ 600
1.4	Cierre	\$ 6.000
1.4.1	Registro de Aceptación y Cierre	\$ 2.000
1.4.2	Informe Final de Lecciones Aprendidas	\$ 4.000
2	Inicio y armado de equipos	\$ 34.200
2.1	Equipo Constituido de Programadores	\$ 12.000
2.1.1	Identificar roles y responsabilidades	\$ 1.200
2.1.2	Reclutamiento y selección de programadores	\$ 4.800
2.1.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	\$ 6.000
2.2	Equipo Constituido de Artistas	\$ 12.000
2.2.1	Identificar roles y responsabilidades	\$ 1.200
2.2.2	Contratar y seleccionar artistas	\$ 4.800
2.2.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	\$ 6.000
2.3	Tablero con indicadores del proyecto	\$ 8.000
2.3.1	Determinar métricas clave de rendimiento y hacer tablero	\$ 1.600
2.3.2	Control con tablero y seguimiento del equipo	\$ 6.400
2.4	Reunión de lanzamiento	\$ 2.200
2.4.1	Convocar a los miembros del equipo y stakeholders	\$ 600
2.4.2	Presentar el alcance y los objetivos del proyecto	\$ 400
2.4.3	Establecer expectativas y roles de los miembros del equipo	\$ 1.200
3	Lanzamientos	\$ 563.950
3.1	Componente 0	\$ 41.250
3.1.1	Requisitos del usuario	\$ 11.250
3.1.2	Arquitectura del sistema	\$ 30.000
3.2	Módulo 1 - PMV1	\$ 146.750
3.2.1	Diseño de maqueta estática 1	\$ 58.800
3.2.2	Dinamismo básico	\$ 39.200
3.2.3	Implementación grupo de prueba	\$ 30.000
3.2.4	Retroalimentación 1	\$ 18.750
3.3	Módulo 2 - PMV2	\$ 146.750
3.3.1	Diseño de maqueta estática 2	\$ 58.800
3.3.2	Dinamismo incremental	\$ 39.200
3.3.3	Implementación grupo de prueba	\$ 30.000
3.3.4	Retroalimentación 2	\$ 18.750
3.4	Módulo 3 - PMV3	\$ 146.750
3.4.1	Diseño de maqueta estática 3	\$ 58.800
3.4.2	Dinamismo final	\$ 39.200
3.4.3	Implementación grupo de prueba	\$ 30.000
3.4.4	Retroalimentación 3	\$ 18.750
3.4	Módulo 4 - PV	\$ 82.450
3.4.1	Dinamismo final	\$ 39.200

3.4.2	Retroalimentación 4	\$ 18.750
3.4.3	Ajustes finales	\$ 24.500
4	Pruebas y mantenimiento	\$ 178.250
4.1	Pruebas funcionales y pruebas automatizadas	\$ 77.000
4.1.1	Diseñar casos de prueba	\$ 42.000
4.1.2	Ejecutar pruebas funcionales	\$ 25.000
4.1.3	Automatizar pruebas cuando sea posible	\$ 10.000
4.2	Validez de interfaz	\$ 50.000
4.2.1	Realizar pruebas de usabilidad	\$ 25.000
4.2.2	Verificar la consistencia y accesibilidad de la interfaz	\$ 25.000
4.3	Mantenimiento	\$ 51.250
4.3.1	Corregir errores y fallos identificados	\$ 26.250
4.3.2	Actualizar y mejorar características existentes	\$ 25.000
5	Cierre	\$ 14.600
5.1	Evaluación del Proyecto	\$ 6.800
5.1.1	Revisar el cumplimiento de los objetivos	\$ 3.200
5.1.2	Evaluar el rendimiento del equipo y el proceso del proyecto	\$ 3.600
5.2	Documentación y Entrega	\$ 3.400
5.2.1	Preparar y organizar la documentación del proyecto	\$ 1.400
5.2.2	Entregar el producto final al cliente o usuarios	\$ 2.000
5.3	Cierre Administrativo	\$ 1.200
5.3.1	Archivar registros y documentación	\$ 600
5.3.2	Liberar recursos y contratos	\$ 600
5.4	Evaluación del equipo del proyecto	\$ 3.200
5.4.1	Análisis de la satisfacción del cliente	\$ 2.000
5.4.2	Desmovilización del equipo	\$ 1.200

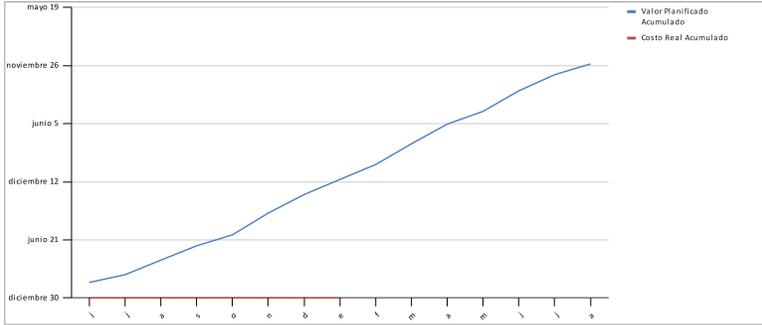
CURVA S

TÍTULO DEL PROYECTO Implementación de un portafolio para la gestión y comunicación de la marca personal. N° REVISIÓN 0
 RESPONSABLE DEL PROYECTO Lic. Virginia Ledesma FECHA 10/06/22

Curva S de Recursos

	Fecha de Inicio	Fecha Fin	Fecha de Corte:
	3/6/2022	17/08/23	

	Meses														
	junio 22	julio 22	agosto 22	sept. 22	octubre 22	noviembre 22	diciembre 22	enero 23	febrero 23	marzo 23	abril 23	mayo 23	junio 23	julio 23	agosto 23
Valor Planificado	\$ 66.995,00	\$ 33.270,00	\$ 62.670,00	\$ 61.645,00	\$ 47.245,00	\$ 93.620,00	\$ 79.470,00	\$ 65.070,00	\$ 64.220,00	\$ 89.270,00	\$ 84.670,00	\$ 54.845,00	\$ 88.420,00	\$ 69.345,00	\$ 46.070,00
Valor Planificado Acumulado	\$ 66.995,00	\$ 100.265,00	\$ 162.935,00	\$ 224.580,00	\$ 271.825,00	\$ 365.445,00	\$ 444.915,00	\$ 509.985,00	\$ 574.205,00	\$ 663.475,00	\$ 748.145,00	\$ 802.990,00	\$ 891.410,00	\$ 960.755,00	\$ 1.006.825,00
Costo Real	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Costo Real Acumulado	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -



2.2.2	Contratar y seleccionar artistas	15/6/2022	20/6/2022	3		\$4.800														\$4.800		
2.2.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	20/6/2022	30/6/2022	8		\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$6.000	
2.3	Tablero con indicadores del proyecto																					
2.3.1	Determinar métricas clave de rendimiento y hacer tablero	20/6/2022	21/6/2022	1		\$1.600															\$1.600	
2.3.2	Control con tablero y seguimiento del equipo	22/6/2022	29/6/2022	5		\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$427	\$6.405	
2.4	Reunión de lanzamiento																					
2.4.1	Convocar a los miembros del equipo y stakeholders	22/6/2022	24/6/2022	2		\$600															\$600	
2.4.2	Presentar el alcance y los objetivos del proyecto	23/6/2022	24/6/2022	1		\$400															\$400	
2.4.3	Establecer expectativas y roles de los miembros del equipo	24/6/2022	28/6/2022	2		\$1.200															\$1.200	
3	Lanzamientos																					
3.1	Componente 0																					
3.1.1	Requisitos del usuario	27/6/2022	22/7/2022	19			\$5.625	\$5.625													\$11.250	
3.1.2	Arquitectura del sistema	22/7/2022	19/8/2022	20			\$15.000	\$15.000													\$30.000	
3.2	Módulo 1 - PMV1																					
3.2.1	Diseño de maqueta estática 1	19/8/2022	19/9/2022	21				\$29.400	\$29.400												\$58.800	
3.2.2	Dinamismo básico	19/9/2022	7/10/2022	14				\$19.600	\$19.600												\$39.200	
3.2.3	Implementación grupo de prueba	10/10/2022	8/11/2022	21					\$15.000	\$15.000											\$30.000	
3.2.4	Retroalimentación 1	7/11/2022	24/11/2022	13						\$18.750											\$18.750	
3.3	Módulo 2 - PMV2																					
3.3.1	Diseño de maqueta estática 2	24/11/2022	23/12/2022	21					\$29.400	\$29.400											\$58.800	
3.3.2	Dinamismo incremental	23/12/2022	12/1/2023	14					\$19.600	\$19.600											\$39.200	
3.3.3	Implementación grupo de prueba	13/1/2023	13/2/2023	21						\$15.000	\$15.000										\$30.000	
3.3.4	Retroalimentación 2	10/2/2023	1/3/2023	13							\$18.750										\$18.750	
3.4	Módulo 3 - PMV3																					
3.4.1	Diseño de maqueta estática 3	1/3/2023	30/3/2023	21									\$58.800								\$58.800	
3.4.2	Dinamismo final	30/3/2023	19/4/2023	14										\$39.200							\$39.200	
3.4.3	Implementación grupo de prueba	20/4/2023	19/5/2023	21										\$15.000							\$30.000	
3.4.4	Retroalimentación 3	18/5/2023	6/6/2023	13											\$9.375		\$9.375				\$18.750	
3.4	Módulo 4 - PV																					
3.4.1	Dinamismo final	6/6/2023	26/6/2023	14													\$39.200				\$39.200	
3.4.2	Retroalimentación 4	26/6/2023	13/7/2023	13												\$9.375		\$9.375			\$18.750	
3.4.3	Ajustes finales	13/7/2023	26/7/2023	9														\$24.500			\$24.500	
4	Pruebas y mantenimiento																					
4.1	Pruebas funcionales y pruebas automatizadas																					
4.1.1	Diseñar casos de prueba	7/11/2022	5/12/2022	20						\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$4.200	\$42.000
4.1.2	Ejecutar pruebas funcionales	7/11/2022	6/12/2022	21						\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$25.000
4.1.3	Automatizar pruebas cuando sea posible	7/11/2022	12/12/2022	25						\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$1.000	\$10.000
4.2	Validez de interfaz																					
4.2.1	Realizar pruebas de usabilidad	7/11/2022	6/12/2022	21						\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$25.000
4.2.2	Verificar la consistencia y accesibilidad de la interfaz	7/11/2022	20/12/2022	31						\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$25.000
4.3	Mantenimiento																					
4.3.1	Corregir errores y fallos identificados	7/11/2022	24/11/2022	13						\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$2.625	\$26.250
4.3.2	Actualizar y mejorar características existentes	7/11/2022	29/11/2022	16						\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$2.500	\$25.000
5	Cierre																					
5.1	Evaluación del Proyecto																					
5.1.1	Revisar el cumplimiento de los objetivos	26/7/2023	31/7/2023	3														\$3.200			\$3.200	
5.1.2	Evaluar el rendimiento del equipo y el proceso del proyecto	28/7/2023	1/8/2023	2														\$1.800	\$1.800		\$3.600	
5.2	Documentación y Entrega																					
5.2.1	Preparar y organizar la documentación del proyecto	1/8/2023	2/8/2023	1																\$1.400	\$1.400	
5.2.2	Entregar el producto final al cliente o usuarios	2/8/2023	3/8/2023	1																\$2.000	\$2.000	
5.3	Cierre Administrativo																					
5.3.1	Archivar registros y documentación	3/8/2023	7/8/2023	2																\$600	\$600	
5.3.2	Liberar recursos y contratos	7/8/2023	9/8/2023	2																\$600	\$600	
5.4	Evaluación del equipo del proyecto																					
5.4.1	Análisis de la satisfacción del cliente	8/8/2023	11/8/2023	3																\$2.000	\$2.000	
5.4.2	Desmovilización del equipo	11/08/2023	14/8/2023	1																\$1.200	\$1.200	
Total control					\$963.070	\$61.418	\$30.543	\$59.943	\$58.918	\$44.518	\$90.893	\$76.743	\$62.343	\$61.493	\$86.543	\$81.943	\$52.118	\$85.693	\$66.618	\$43.343		

ESTRUCTURA DE DESGLOSE DE TRABAJO EDT

VERSIÓN 00

TÍTULO DEL PROYECTO	Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la marca personal	N° REVISIÓN	0
RESPONSABLE DEL PROYECTO	Lic. Virginia Ledesma	FECHA EMISIÓN	09/22

NIVEL EDT	NÚMERO EDT	PAQUETES DE TRABAJO
1	1	Gestión del proyecto
2	1.1	Análisis e inicio del proyecto
3	1.1.1	Caso de Negocio
3	1.1.2	Acta de Constitución del Proyecto
3	1.1.3	Identificación y análisis de interesados
2	1.2	Planificación
3	1.2.1	Plan de Dirección del Proyecto
3	1.2.2	Plan de Gestión de Alcance
3	1.2.3	Plan de Gestión del Cronograma
3	1.2.4	Plan de Gestión de Costos
3	1.2.5	Plan de Gestión de Riesgos
3	1.2.7	Plan de Gestión de los Recursos
3	1.2.8	Plan de Involucramiento de los Interesados
3	1.2.9	Plan de Gestión de la Calidad
2	1.3	Ejecución y Control
3	1.3.1	Informes de Avance
3	1.3.2	Informe de Desvíos y Lecciones Aprendidas
3	1.3.3	Registro Control de Riesgos
2	1.4	Cierre
3	1.4.1	Registro de Aceptación y Cierre
3	1.4.2	Informe Final de Lecciones Aprendidas
1	2	Inicio y armado de equipos
2	2.1	Equipo Constituido de Programadores
2	2.2	Equipo Constituido de Artistas
2	2.3	Tablero con indicadores del proyecto
2	2.4	Reunión de lanzamiento
1	3	Lanzamientos
2	3.1	Componente 0
3	3.1.1	Requisitos del usuario
3	3.1.2	Arquitectura del sistema
2	3.2	Módulo 1-PMV1
3	3.2.1	Diseño de maqueta estática 1
3	3.2.2	Dinamismo básico
3	3.2.3	Implementación grupo prueba
3	3.2.4	Retroalimentación 1
2	3.3	Módulo 2-PMV2
3	3.3.1	Diseño de maqueta estática 2
3	3.3.2	Dinamismo incremental
3	3.3.3	Implementación grupo prueba
3	3.3.4	Retroalimentación 2
2	3.3	Módulo 3-PMV3
3	3.3.1	Diseño de maqueta estática 3
3	3.3.2	Dinamismo final
3	3.3.3	Implementación grupo prueba
3	3.3.4	Retroalimentación 3
2	3.5	Módulo 4 - PV
3	3.5.1	Dinamismo final
3	3.5.2	Retroalimentación 4
3	3.5.3	Ajustes finales
2	4	Pruebas y mantenimiento
3	4.1	Pruebas funcionales y pruebas automatizadas
3	4.2	Validez de interfaz
3	4.3	Mantenimiento
2	5	Cierre

DICCIONARIO EDT

VERSIÓN 00

TÍTULO DEL PROYECTO Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la marca personal

RESPONSABLE DEL PROYECTO Lic. Virginia Ledesma

Nº REVISIÓN 0

FECHA EMISIÓN 09/22

CÓDIGO EDT	1.1.3
NOMBRE	Identificación y análisis de interesados
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Identificar todas las partes interesadas involucradas en el proyecto y sus roles en relación con la aplicación de gestión de marca personal. Analizar las necesidades, expectativas y preocupaciones de las partes interesadas para comprender su impacto en el proyecto.
RECURSOS ASIGNADO	Director del proyecto / Product Owner / Controlador del proyecto
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	10 hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 900

CÓDIGO EDT	2.1
NOMBRE	Equipo Constituido de Programadores
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Definir requisitos para el puesto de programadores y para el equipo. Realizar la búsqueda y selección de los programadores. Evaluarlos e integrarlos al equipo.
RECURSOS ASIGNADO	Director del proyecto / Product Owner
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	120 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 12000

CÓDIGO EDT	3.1.2
NOMBRE	Arquitectura del sistema
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Definir requisitos de arquitectura. Diseño de la arquitectura a alto nivel Diseño detallado de los componentes para cada módulo.
RECURSOS ASIGNADO	Equipo de desarrolladores
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	450 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 30000

CÓDIGO EDT	4.2
NOMBRE	Validez de interfaz
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Definir requisitos de validez, definir y realizar pruebas de usabilidad. Ajustar en caso de ser necesario.
RECURSOS ASIGNADO	QA Automation / Diseñador UI/UX
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	1000 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 50000

CÓDIGO EDT	3.1.1
NOMBRE	Requisitos del usuario
DESCRIPCIÓN DE TAREAS	Recolectar y documentar los requisitos y necesidades del usuario para el componente 0.
RECURSOS ASIGNADO	Lider del equipo de programadores
TIEMPO DE TRABAJO ESTIMADO	150 Hs.
COSTO ESTIMADO	\$ 11250

LISTADO DE ACTIVIDADES

VERSIÓN 00

TÍTULO DEL PROYECTO Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la marca personal

Nº REVISIÓN 0

RESPONSABLE DEL PROYECTO Lic. Virginia Ledesma

FECHA EMISIÓN 09/22

NÚMERO EDT	CÓDIGO TAREA	NOMBRE DE LA TAREA	DESCRIPCIÓN
1	1	Gestión del proyecto	
1.1	1.1	Análisis e inicio del proyecto	N/A
1.1.1	1.1.1	Caso de Negocio	Realizar un análisis detallado para justificar la viabilidad y beneficios del proyecto.
1.1.2	1.1.2	Acta de Constitución del Proyecto	Documentar los detalles clave del proyecto, incluidos objetivos, alcance y roles del equipo.
1.1.3	1.1.3	Identificación y análisis de interesados	Identificar a todas las partes interesadas del proyecto y evaluar su nivel de influencia y compromiso.
1.2	1.2	Planificación	N/A
1.2.1	1.2.1	Plan de Dirección del Proyecto	Establecer cómo se gestionará, ejecutará, supervisará y controlará el proyecto.
1.2.2	1.2.2	Plan de Gestión de Alcance	Definir, documentar y controlar el alcance del proyecto.
1.2.3	1.2.3	Plan de Gestión del Cronograma	Establecer la secuencia de actividades y la duración del proyecto para crear el cronograma.
	1.2.3.1	Definir actividades del proyecto	Identificar las tareas específicas que deben realizarse.
	1.2.3.2	Secuenciar actividades	Establecer el orden lógico en el que deben llevarse a cabo las tareas.

	1.2.3.3	Estimar duraciones de actividades	Evaluar cuánto tiempo llevará completar cada tarea.
	1.2.3.4	Desarrollar el cronograma	Crear el calendario del proyecto con fechas y plazos realistas.
1.2.4	1.2.4	Plan de Gestión de Costos	Estimar y gestionar los costos asociados con el proyecto.
	1.2.4.1	Estimar costos de recursos	Determinar los gastos relacionados con recursos, equipo y materiales.
	1.2.4.2	Estimar el presupuesto del proyecto	Calcular el presupuesto total necesario para el proyecto.
	1.2.4.3	Desarrollar el presupuesto del proyecto	Asignar el presupuesto a cada fase y tarea del proyecto.
1.2.5	1.2.5	Plan de Gestión de Riesgos	Identificar, analizar y abordar los riesgos potenciales del proyecto.
	1.2.5.1	Identificar riesgos	Reconocer eventos que podrían afectar el proyecto.
	1.2.5.2	Realizar análisis cualitativo de riesgos	Evaluar la probabilidad e impacto de los riesgos identificados.
	1.2.5.3	Realizar análisis cuantitativo de riesgos	Evaluar numéricamente los riesgos para priorizarlos.
	1.2.5.4	Planificar respuestas a los riesgos	Desarrollar estrategias para mitigar o aprovechar los riesgos.
1.2.7	1.2.7	Plan de Gestión de los Recursos	N/A
	1.2.7.1	Identificar recursos necesarios	Analizar y determinar los recursos requeridos para la ejecución del proyecto, incluyendo personal, equipos, herramientas y materiales.
	1.2.7.2	Adquirir recursos	Obtener los recursos identificados, ya sea a través de contrataciones, compras o asignaciones internas, para asegurar que estén disponibles cuando sean necesarios.
	1.2.7.3	Desarrollar acciones para el equipo del proyecto	Acciones para fomentar el crecimiento y desarrollo de los miembros del equipo, brindando capacitaciones, formaciones y estableciendo un ambiente propicio para su rendimiento óptimo.
	1.2.7.4	Planificar la gestión del equipo del proyecto	Planear la forma de supervisar y dirigir al equipo a lo largo del proyecto, asignando tareas, comunicando expectativas y resolviendo conflictos para mantener un ambiente de trabajo.
1.2.8	1.2.8	Plan de Involucramiento de los Interesados	N/A

	1.2.8.1	Identificar interesados	Identificar y analizar a todas las personas, grupos u organizaciones que puedan afectar o ser afectados por el proyecto.
	1.2.8.2	Planificar la participación de los interesados	Definir estrategias para involucrar a los interesados de manera efectiva, teniendo en cuenta sus expectativas, necesidades y niveles de influencia.
	1.2.8.3	Planear la gestión de la participación de los interesados	Establecer canales de comunicación adecuados y mantener una interacción constante con los interesados a lo largo del proyecto, asegurándose de mantenerlos informados y escuchando sus
1.2.9	1.2.9	Plan de Gestión de la Calidad	Evaluar periódicamente el nivel de satisfacción y participación de los interesados, y tomar medidas correctivas en caso de detectar problemas o descontento.
	1.2.9.1	Planificar la gestión de la calidad	Definir las estrategias y metodologías para asegurar que los productos y entregables cumplan con los estándares de calidad establecidos en el proyecto.
	1.2.9.2	Realizar aseguramiento de la calidad	Implementar actividades de revisión, inspección y pruebas para evaluar el cumplimiento de los estándares de calidad y garantizar que los productos cumplan con los requisitos del cliente.
	1.2.9.3	Realizar control de calidad	Monitorear y medir la calidad del proyecto durante su ejecución, recopilando datos y métricas para evaluar el desempeño y tomar acciones correctivas cuando sea necesario.
1.3	1.3	Ejecución y Control	N/A
1.3.1	1.3.1	Informes de Avance	Comunicar regularmente el progreso del proyecto a las partes interesadas. Trabajo en conjunto con el tablero de indicadores.
1.3.2	1.3.2	Informe de Desvíos y Lecciones Aprendidas	Documentar y analizar desviaciones del plan y lecciones aprendidas para mejorar el proyecto.
1.3.3	1.3.3	Registro Control de Riesgos	Monitorear y actualizar la gestión de riesgos a lo largo del proyecto.
1.3.4	1.3.4	Control del Cronograma y Costos	Monitorear y ajustar el cronograma y los costos del proyecto.
	1.3.4.1	Monitorear el progreso del cronograma	Comparar el avance real con el cronograma planificado.
	1.3.4.2	Controlar los costos del proyecto	Comparar los costos reales con el presupuesto planificado.
1.3.5	1.3.5	Control de Cambios	Evaluar y gestionar solicitudes de cambio durante el desarrollo del proyecto.
	1.3.5.1	Diseño de solicitudes de cambio	Analizar y diseñar las solicitudes de cambio.
	1.3.5.2	Mecanismos para Aprobar o rechazar solicitudes de cambio	Establecer la forma en la que serán analizadas y aprobadas las solicitudes de cambio.

1.4	1.4	Cierre	N/A
1.4.1	1.4.1	Registro de Aceptación y Cierre	Documentar la aceptación final del proyecto por parte del cliente o usuarios y cerrar formalmente el proyecto.
1.4.2	1.4.2	Informe Final de Lecciones Aprendidas	Resumir las lecciones aprendidas durante el proyecto para mejorar futuros proyectos.
2	2	Inicio y armado de equipos	
2.1	2.1	Equipo Constituido de Programadores	N/A
	2.1.1	Identificar roles y responsabilidades	Definir las funciones de cada miembro del equipo de programadores.
	2.1.2	Reclutamiento y selección de programadores	Contratar a los miembros del equipo con las habilidades adecuadas para el proyecto.
	2.1.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	Realizar reuniones semanales de comunicación para el equipo de programadores y/o todos.
2.2	2.2	Equipo Constituido de Artistas	N/A
	2.2.1	Identificar roles y responsabilidades	Definir las funciones de cada miembro del equipo de programadores.
	2.2.2	Contratar y seleccionar artistas	Contratar a los miembros del equipo con las habilidades adecuadas para el proyecto.
	2.2.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	Realizar reuniones semanales de comunicación para el equipo de programadores y/o todos.
2.3	2.3	Tablero con indicadores del proyecto	N/A
	2.3.1	Determinar métricas clave de rendimiento y hacer tablero	Identificar indicadores que permitan medir el progreso del proyecto y armado de un tablero.
	2.3.2	Control con tablero y seguimiento del equipo	Monitorear el rendimiento del proyecto y del equipo con el tablero.
2.4	2.4	Reunión de lanzamiento	N/A
	2.4.1	Convocar a los miembros del equipo y stakeholders	Invitar a los involucrados para una reunión de lanzamiento.

	2.4.2	Presentar el alcance y los objetivos del proyecto	Informar a los participantes sobre los detalles del proyecto y los resultados esperados.
	2.4.3	Establecer expectativas y roles de los miembros del equipo	Aclarar las responsabilidades y expectativas de los miembros del equipo durante el proyecto.
3	3	Lanzamientos	
3.1	3.1	Componente 0	N/A
3.1.1	3.1.1	Requisitos del usuario	Recolectar y documentar los requisitos y necesidades del usuario para el componente 0.
3.1.2	3.1.2	Arquitectura del sistema	Diseñar y planificar la arquitectura general del sistema para el componente 0.
3.2	3.2	Módulo 1 - PMV1	N/A
3.2.1	3.2.1	Diseño de maqueta estática 1	Crear diseños estáticos de la interfaz de usuario para el módulo 1 (Producto Mínimo Viable 1).
3.2.2	3.2.2	Dinamismo básico	Agregar interactividad y funcionalidad básica a la maqueta estática del módulo 1.
3.2.3	3.2.3	Implementación grupo de prueba	Desarrollar e implementar el módulo 1 en un ambiente de prueba controlado.
3.2.4	3.2.4	Retroalimentación 1	Obtener comentarios y sugerencias del grupo de prueba para mejorar el módulo 1.
3.3	3.3	Módulo 2 - PMV2	N/A
3.3.1	3.3.1	Diseño de maqueta estática 2	Crear diseños estáticos de la interfaz de usuario para el módulo 2 (Producto Mínimo Viable 2).
3.3.2	3.3.2	Dinamismo incremental	Agregar funcionalidades adicionales y mejoras progresivas a la maqueta estática del módulo 2.
3.3.3	3.3.3	Implementación grupo de prueba	Desarrollar e implementar el módulo 2 en un ambiente de prueba controlado.
3.3.4	3.3.4	Retroalimentación 2	Obtener comentarios y sugerencias del grupo de prueba para mejorar el módulo 2.
3.4	3.4	Módulo 3 - PMV3	N/A

3.4.1	3.4.1	Diseño de maqueta estática 3	Crear diseños estáticos de la interfaz de usuario para el módulo 3 (Producto Mínimo Viable 3).
3.4.2	3.4.2	Dinamismo final	Agregar las últimas funcionalidades y detalles a la maqueta estática del módulo 3.
3.4.3	3.4.3	Implementación grupo de prueba	Desarrollar e implementar el módulo 3 en un ambiente de prueba controlado.
3.4.4	3.4.4	Retroalimentación 3	Obtener comentarios y sugerencias del grupo de prueba para mejorar el módulo 3.
3.4	3.5	Módulo 4 - PV	N/A
3.4.1	3.5.1	Dinamismo final	Finalizar el desarrollo de todas las funcionalidades del módulo 4.
3.4.2	3.5.2	Retroalimentación 4	Obtener comentarios finales del grupo de prueba para realizar ajustes finales.
3.4.3	3.5.3	Ajustes finales	Realizar correcciones y mejoras basadas en los comentarios recibidos.
4	4	Pruebas y mantenimiento	
4.1	4.1	Pruebas funcionales y pruebas automatizadas	Realizar pruebas exhaustivas para garantizar que el producto cumpla con los requisitos y funcionalidades esperadas.
	4.1.1	Diseñar casos de prueba	Crear escenarios detallados para probar diferentes aspectos del producto.
	4.1.2	Ejecutar pruebas funcionales	Realizar pruebas manuales para verificar la funcionalidad del producto.
	4.1.3	Automatizar pruebas cuando sea posible	Implementar pruebas automatizadas para agilizar el proceso de pruebas y mejorar la eficiencia.
4.2	4.2	Validez de interfaz	Evaluar la interfaz de usuario para garantizar su usabilidad, accesibilidad y experiencia general del usuario.
	4.2.1	Realizar pruebas de usabilidad	Obtener comentarios de usuarios reales para mejorar la experiencia del usuario.
	4.2.2	Verificar la consistencia y accesibilidad de la interfaz	Asegurarse de que la interfaz sea coherente en todo el producto y sea accesible para todos los usuarios.
4.3	4.3	Mantenimiento	Realizar ajustes y mejoras en el producto después de su lanzamiento para mantener su rendimiento y corregir errores.

	4.3.1	Corregir errores y fallos identificados	Solucionar cualquier problema o error reportado por los usuarios o detectado internamente.
	4.3.2	Actualizar y mejorar características existentes	Realizar mejoras en el producto en función de la retroalimentación de los usuarios o de las nuevas necesidades identificadas.
5	5	Cierre	
	5.1	Evaluación del Proyecto	Realizar una evaluación exhaustiva de todo el proyecto, revisando si se cumplieron los objetivos establecidos y si se lograron los resultados esperados.
	5.1.1	Revisar el cumplimiento de los objetivos	-
	5.1.2	Evaluar el rendimiento del equipo y el proceso del proyecto	-
	5.2	Documentación y Entrega	Preparar y organizar toda la documentación relacionada con el proyecto, incluyendo reportes finales, entregables y otros documentos relevantes. Luego, realizar la entrega del producto.
	5.2.1	Preparar y organizar la documentación del proyecto	-
	5.2.2	Entregar el producto final al cliente o usuarios	-
	5.3	Cierre Administrativo	Llevar a cabo todas las actividades administrativas necesarias para cerrar el proyecto de manera ordenada, como archivar registros, cerrar contratos y liberar recursos.
	5.3.1	Archivar registros y documentación	-
	5.3.2	Liberar recursos y contratos	-
	5.4	Evaluación del equipo del proyecto	Evaluar el desempeño del equipo del proyecto y proporcionar retroalimentación constructiva a los miembros del equipo.
	5.4.1	Análisis de la satisfacción del cliente	Analizar los comentarios y opiniones de los clientes o usuarios finales para medir su satisfacción con el producto y el proceso del proyecto.
	5.4.2	Desmovilización del equipo	Realizar la desmovilización del equipo del proyecto, asegurándose de que todos los miembros sean liberados de sus responsabilidades.

DURACIÓN ACTIVIDADES

VERSIÓN 00

TÍTULO DEL PROYECTO Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la marca personal

N° REVISIÓN 0

RESPONSABLE DEL PROYECTO Lic. Virginia Ledesma

FECHA 09/22

CÁLCULO DE HS

CÓDIGO TAREA	NOMBRE DE LA TAREA	TIEMPO DE TRABAJO (HS. HOMBRE)	ESFUERZO	DURACIÓN EN DIAS	DURACIÓN EN DIAS REDONDEO	DIRECTOR DE PROYECTO (SCRUM MASTER)	PRODUCT OWNER	CONTROLADOR PROYECTO	DESARROLLADOR TEAM LEAD	DESARROLLADOR SEMI SENIOR 1	DESARROLLADOR SEMI SENIOR 2	QA AUTOMATION	DISEÑADOR UI/UX	DIBUJANTE 1	DIBUJANTE 2	DISEÑADOR GRÁFICO
1.3.5	Control de Cambios															
1.3.5.1	Diseño de solicitudes de cambio	12	8	1,5	2			12								
1.3.5.2	Mecanismos para Aprobar o rechazar solicitudes de cambio	8	16	0,5	1	4		4								
1.4	Cierre															
1.4.1	Registro de Aceptación y Cierre	20	8	2,5	3	20										
1.4.2	Informe Final de Lecciones Aprendidas	40	8	5	5	40										
2	Inicio y armado de equipos															
2.1	Equipo Constituido de Programadores															
2.1.1	Identificar roles y responsabilidades	12	8	1,5	2	12										
2.1.2	Reclutamiento y selección de programadores	48	16	3	3	24	24									
2.1.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	60	8	7,5	8	60										
2.2	Equipo Constituido de Artistas															
2.2.1	Identificar roles y responsabilidades	12	8	1,5	2	12										
2.2.2	Contratar y seleccionar artistas	48	16	3	3	24	24									
2.2.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	60	8	7,5	8	60										
2.3	Tablero con indicadores del proyecto															
2.3.1	Determinar métricas clave de rendimiento y hacer tablero	20	16	1,25	1	12		8								
2.3.2	Control con tablero y seguimiento del equipo	80	16	5	5	48		32								
2.4	Reunión de lanzamiento															
2.4.1	Convocar a los miembros del equipo y stakeholders	12	8	1,5	2			12								
2.4.2	Presentar el alcance y los objetivos del proyecto	4	8	0,5	1	4										
2.4.3	Establecer expectativas y roles de los miembros del equipo	12	8	1,5	2	12										
3	Lanzamientos															
3.1	Componente 0															
3.1.1	Requisitos del usuario	150	8	18,75	19				150							
3.1.2	Arquitectura del sistema	480	24	20	20				240	120	120					
3.2	Módulo 1 - PMV1															
3.2.1	Diseño de maqueta estática 1	1200	56	21,42857143	21				120	240	240		180	120	120	180
3.2.2	Dinamismo básico	800	56	14,28571429	14				80	160	160		120	80	80	120
3.2.3	Implementación grupo de prueba	500	24	20,83333333	21				200	150	150					
3.2.4	Retroalimentación 1	300	24	12,5	13				150	150						
3.3	Módulo 2 - PMV2															
3.3.1	Diseño de maqueta estática 2	1200	56	21,42857143	21				120	240	240		180	120	120	180
3.3.2	Dinamismo incremental	800	56	14,28571429	14				80	160	160		120	80	80	120
3.3.3	Implementación grupo de prueba	500	24	20,83333333	21				200	150	150					
3.3.4	Retroalimentación 2	300	24	12,5	13				150	150						
3.4	Módulo 3 - PMV3															
3.4.1	Diseño de maqueta estática 3	1200	56	21,42857143	21				120	240	240		180	120	120	180
3.4.2	Dinamismo final	800	56	14,28571429	14				80	160	160		120	80	80	120
3.4.3	Implementación grupo de prueba	500	24	20,83333333	21				200	150	150					

DURACIÓN ACTIVIDADES

VERSIÓN 00

TÍTULO DEL PROYECTO Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la marca personal

N° REVISIÓN 0

RESPONSABLE DEL PROYECTO Lic. Virginia Ledesma

FECHA 09/22

						CÁLCULO DE HS										
CÓDIGO TAREA	NOMBRE DE LA TAREA	TIEMPO DE TRABAJO (HS. HOMBRE)	ESFUERZO	DURACIÓN EN DIAS	DURACIÓN EN DIAS REDONDEO	DIRECTOR DE PROYECTO (SCRUM MASTER)	PRODUCT OWNER	CONTROLADOR PROYECTO	DESARROLLADOR TEAM LEAD	DESARROLLADOR SEMI SENIOR 1	DESARROLLADOR SEMI SENIOR 2	QA AUTOMATION	DISEÑADOR UI/UX	DIBUJANTE 1	DIBUJANTE 2	DISEÑADOR GRÁFICO
3.4.4	Retroalimentación 3	300	24	12,5	13			150	150							
3.4	Módulo 4 - PV															
3.4.1	Dinamismo final	800	56	14,28571429	14				80	160	160		120	80	80	120
3.4.2	Retroalimentación 4	300	24	12,5	13			150	150							
3.4.3	Ajustes finales	500	56	8,928571429	9				50	100	100		75	50	50	75
4	Pruebas y mantenimiento															
4.1	Pruebas funcionales y pruebas automatizadas															
4.1.1	Diseñar casos de prueba	800	40	20	20				80	120	120	320	160			
4.1.2	Ejecutar pruebas funcionales	500	24	20,83333333	21					125	125	250				
4.1.3	Automatizar pruebas cuando sea posible	200	8	25	25							200				
4.2	Validez de interfaz															
4.2.1	Realizar pruebas de usabilidad	500	24	20,83333333	21					125	125	250				
4.2.2	Verificar la consistencia y accesibilidad de la interfaz	500	16	31,25	31							300	200			
4.3	Mantenimiento															
4.3.1	Corregir errores y fallos identificados	500	40	12,5	13				50	75	75	200	100			
4.3.2	Actualizar y mejorar características existentes	500	32	15,625	16					125	125	150	100			
5	Cierre															
5.1	Evaluación del Proyecto															
5.1.1	Revisar el cumplimiento de los objetivos	40	16	2,5	3	24		16								
5.1.2	Evaluar el rendimiento del equipo y el proceso del proyecto	40	24	1,666666667	2	16	16	8								
5.2	Documentación y Entrega															
5.2.1	Preparar y organizar la documentación del proyecto	20	16	1,25	1	8		12								
5.2.2	Entregar el producto final al cliente o usuarios	20	16	1,25	1	10	10									
5.3	Cierre Administrativo															
5.3.1	Archivar registros y documentación	12	8	1,5	2			12								
5.3.2	Liberar recursos y contratos	12	8	1,5	2			12								
5.4	Evaluación del equipo del proyecto															
5.4.1	Análisis de la satisfacción del cliente	20	8	2,5	3	20										
5.4.2	Desmovilización del equipo	12	16	0,75	1	6	6									
						1696	180	973	2645	2600	2600	1670	1655	730	730	1095

Aclaraciones

El tiempo estimado de trabajo se realizó a un punto y por analogía.

El cómputo del esfuerzo se realiza de acuerdo a la cantidad de recursos disponibles para la ejecución de cada actividad.

El porcentaje de asignación de las horas para cada uno de los recursos se realizó en función al esfuerzo y no a la responsabilidad.

El valor que se le asigna a la responsabilidad de cada recurso se encuentra contemplado en el valor de la hora que recibe cada recurso.

PLANILLA DE GESTIÓN DE RIESGOS

VERSIÓN 00

TÍTULO DEL PROYECTO	Implementación de un portafolio para la gestión y comunicación de la marca personal.	N° REVISIÓN	0
RESPONSABLE DEL PROYECTO	Lic. Virginia Ledesma	FECHA	15/06/22

Nota: Se deja establecido en común acuerdo con el cliente que se gestionaran riesgos con clasificación igual o superior a 'Moderado'. Ver Plan de Gestión de Riesgos

Código	¿Qué pasa si?	Descripción del riesgo	Parte interesada afectada	Consecuencias en base al requisito afectado	Probabilidad de ocurrencia	Impacto	Clasificación del riesgo	Pxl	Estrategia	Medida	Valuación Medida	Reserva de Contingencia	Medida de control	Frecuencia de control	Responsable de control	Observaciones	
R.1	GitHub deja de ser gratuito.	Los costos del proyecto se incrementarían.	Todos los interesados del proyecto	Se deben solicitar cambios en la línea base de costos.	El riesgo fue desestimado por el cliente ya que se decidió adquirir el plan Github Team.												
R.2	Se pierden/eliminan algunos códigos fuentes por hackers.	Se tendrían que crear nuevos códigos produciendo retrasos en las tareas.	Todos los interesados del proyecto	Cambios en el cronograma y variaciones de costos.	El riesgo fue desestimado por el cliente por tratarse de una probabilidad extremadamente baja.												
R.3	No lograr una cabal comprensión de los requisitos del usuario al inicio del lanzamiento.	Atrasos en la fase inicial de lanzamiento.	Todos los interesados del proyecto	Variación del cronograma y de los costos.	Moderada	Alto	Moderado	0.20	Mitigar el riesgo	Encuentros presenciales con los usuarios de prueba para profundizar en la recopilación de requisitos	\$12.000.00	\$2.400.00	Planilla de Desvíos y Lecciones Aprendidas	Semanal	Controlador del Proyecto / Director del Proyecto	Semanalmente se revisa si la clasificación del riesgo cambió.	
R.4	Los perfiles de programadores y artistas no son fáciles de encontrar en el mercado laboral.	Los tiempos acotados para la realización de cada módulo podrían alterarse.	Todos los interesados del proyecto	Variaciones en el Cronograma por retrasos.	Moderada	Alto	Moderado	0.20	Aceptar el riesgo	Selección y reclutamiento del personal por parte de una agencia de rrrh	\$5.000.00	\$1.000.00	Planilla de Desvíos y Lecciones Aprendidas	Semanal	Controlador del Proyecto / Director del Proyecto	Semanalmente se revisa si la clasificación del riesgo cambió.	
R.5	Los miembros del equipo no comprenden la metodología de trabajo.	Los tiempos acotados para la realización de cada módulo podrían alterarse. Se podría entorpecer la motivación del equipo.	Todos los interesados del proyecto	Retrasos en el cronograma.	Baja	Moderado	Moderado	0.06	Mitigar el impacto del riesgo	Capacitación al equipo sobre gestión de proyectos	\$10.000.00	\$600.00	Planilla de Desvíos y Lecciones Aprendidas	Semanal	Controlador del Proyecto / Director del Proyecto	Semanalmente se revisa si la clasificación del riesgo cambió.	
R.6	La retroalimentación con el usuario es inferior a la esperada en la mayoría de los módulos.	Se ralentizará el inicio del módulo siguiente. Se dilatará la finalización del proyecto.	Todos los interesados del proyecto	Retraso del Cronograma.	Moderada	Muy Alto	Alto	0.40	Mitigar el impacto del riesgo	Tasa de respuestas de las primeras interacciones inferiores al 80% se deberá modificar a contacto personalizado. (teléfono o personal).	\$56.250.00	\$22.500.00	Planilla de Desvíos y Lecciones Aprendidas	Semanal	Controlador del Proyecto / Director del Proyecto	Semanalmente se revisa si la clasificación del riesgo cambió.	
R.7	Aparece un nuevo requerimiento legal sobre datos personales.	Los costos, alcance y cronograma podrían alterarse.	Todos los interesados del proyecto	Variación de triple restricción.	Baja	Muy Alto	Alto	0.24	Aceptar el riesgo	Se contratará un equipo de legales especializado en el tema y se adecuará el proyecto a la normativa.	\$60.000.00	\$14.400.00	Planilla de Desvíos y Lecciones Aprendidas	Semanal	Controlador del Proyecto / Director del Proyecto	Semanalmente se revisa si la clasificación del riesgo cambió.	
											Reserva de Contingencia	\$40.900.00					

MATRIZ PARA CLASIFICACIÓN CUALITATIVA Y CUANTITATIVA DEL RIESGOS

Matriz de Probabilidad e Impacto		Impacto				
		Muy bajo 0.05	Bajo 0.1	Moderado 0.2	Alto 0.4	Muy Alto 0.8
Probabilidad	Muy Alta 0.9	0.045	0.09	0.18	0.36	0.72
	Alta 0.7	0.035	0.07	0.14	0.28	0.56
	Moderada 0.5	0.025	0.05	0.1	0.2	0.4
	Baja 0.3	0.015	0.03	0.06	0.12	0.24
	Muy Baja 0.1	0.005	0.01	0.02	0.04	0.08

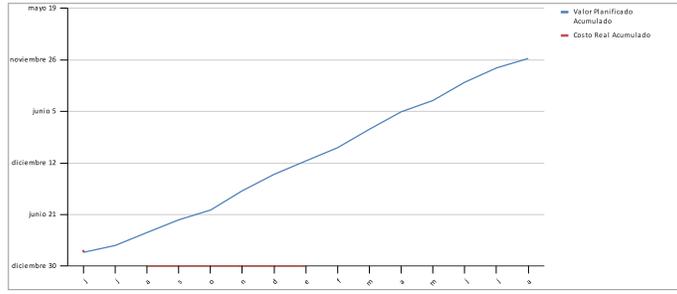
Riesgo Bajo ----- Riesgo Moderado ---- Riesgo Alto

CURVA S - SIMULACIÓN 1

TÍTULO DEL PROYECTO Implementación de un portafolio para la N° REVISIÓN 0
 RESPONSABLE DEL PROYECTO Lic. Virginia Ledesma FECHA 10/06/22

Curva S de Recursos

Fecha de Inicio		Fecha Fin		Meses											
3/6/2022		17/06/23		30/6/2022											
	junio 22	julio 22	agosto 22	sept. 22	octubre 22	noviembre 22	diciembre 22	enero 23	febrero 23	marzo 23	abril 23	mayo 23	junio 23	julio 23	agosto 23
Valor Planificado	\$ 66.995,00	\$ 100.265,00	\$ 162.935,00	\$ 224.580,00	\$ 271.825,00	\$ 365.445,00	\$ 444.915,00	\$ 509.985,00	\$ 574.205,00	\$ 663.475,00	\$ 748.145,00	\$ 802.990,00	\$ 891.410,00	\$ 960.755,00	\$ 1.006.825,00
Valor Planificado Acumulado	\$ 66.995,00	\$ 100.265,00	\$ 162.935,00	\$ 224.580,00	\$ 271.825,00	\$ 365.445,00	\$ 444.915,00	\$ 509.985,00	\$ 574.205,00	\$ 663.475,00	\$ 748.145,00	\$ 802.990,00	\$ 891.410,00	\$ 960.755,00	\$ 1.006.825,00
Costo Real	\$ 73.105,00	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Costo Real Acumulado	\$ 73.105,00	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -



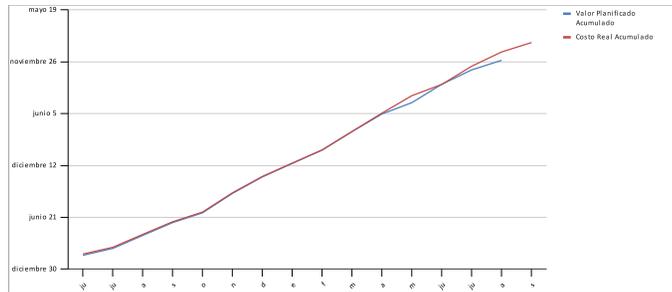
NUEVA LINEA BASE DE COSTOS - CURVA S 2º SIMULACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO Implementación de un portafolio para la N° REVISIÓN 0
 RESPONSABLE DEL PROYECTO Lic. Virginia Ledesma FECHA 10/06/22

Curva S de Recursos

Fecha de Inicio	Fecha Fin	Fecha de Corte
3/6/2022	17/08/23	1/3/2023

	Meses															
	junio 22	julio 22	agosto 22	sept. 22	octubre 22	noviembre 22	diciembre 22	enero 23	febrero 23	marzo 23	abril 23	mayo 23	junio 23	julio 23	agosto 23	septiembre 23
Valor Planificado	\$ 66.995,00	\$ 33.270,00	\$ 62.670,00	\$ 61.645,00	\$ 47.245,00	\$ 93.620,00	\$ 79.470,00	\$ 65.070,00	\$ 64.220,00	\$ 89.270,00	\$ 84.670,00	\$ 54.845,00	\$ 88.420,00	\$ 69.345,00	\$ 46.070,00	
Valor Planificado Acumulado	\$ 66.995,00	\$ 100.265,00	\$ 162.935,00	\$ 224.580,00	\$ 271.825,00	\$ 365.445,00	\$ 444.915,00	\$ 509.985,00	\$ 574.205,00	\$ 663.475,00	\$ 748.145,00	\$ 802.990,00	\$ 891.410,00	\$ 960.755,00	\$ 1.006.825,00	
Costo Real	\$ 73.105,00	\$ 32.630,00	\$ 62.030,00	\$ 61.005,00	\$ 46.605,00	\$ 92.980,00	\$ 78.830,00	\$ 64.430,00	\$ 63.580,00	\$ 88.630,00	\$ 88.630,00	\$ 84.030,00	\$ 54.205,00	\$ 87.780,00	\$ 68.705,00	\$ 45.430,00
Costo Real Acumulado	\$ 73.105,00	\$ 105.735,00	\$ 167.765,00	\$ 228.770,00	\$ 275.375,00	\$ 368.355,00	\$ 447.185,00	\$ 511.615,00	\$ 575.195,00	\$ 663.825,00	\$ 752.455,00	\$ 836.485,00	\$ 890.690,00	\$ 978.470,00	\$ 1.047.175,00	\$ 1.092.605,00



ESTIMACIÓN DE COSTOS POR ACTIVIDAD

TÍTULO DEL PROYECTO Implementación de un portafolio para la gestión y comunicación de la marca personal
RESPONSABLE DEL PROYECTO Lic. Virginia Ledesma

Valor hora

Número	Código	Nombre Tarea	Fecha Inicio	Fecha fin	Duración	Mes Inicio	Mes Fin	Mes Fin	COSTO POR ACTIVIDAD
1	1.1.1	Caso de Negocio	3/6/2022	3/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.080
2	1.1.2	Acta de Constitución del Proyecto	6/6/2022	6/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.800
3	1.1.3	Identificación y análisis de interesados	7/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 900
4	1.2.2	Plan de Gestión de Alcance	7/6/2022	7/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.800
5	1.2.3.1	Definir actividades del proyecto	7/6/2022	7/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
6	1.2.3.2	Secuenciar actividades	7/6/2022	7/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
7	1.2.3.3	Estimar duraciones de actividades	7/6/2022	7/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.800
8	1.2.3.4	Desarrollar el cronograma	8/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 960
9	1.2.4.1	Estimar costos de recursos	8/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
10	1.2.4.2	Estimar el presupuesto del proyecto	9/6/2022	10/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.600
11	1.2.4.3	Desarrollar el presupuesto del proyecto	10/6/2022	10/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.800
12	1.2.5.1	Identificar riesgos	13/6/2022	13/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.200
13	1.2.5.2	Realizar análisis cualitativo de riesgos	14/6/2022	15/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 400
14	1.2.5.3	Realizar análisis cuantitativo de riesgos	14/6/2022	15/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 400
15	1.2.5.4	Planificar respuestas a los riesgos	15/6/2022	16/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 2.000
16	1.2.7.1	Identificar recursos necesarios	9/6/2022	9/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.200
17	1.2.7.2	Adquirir recursos	10/6/2022	13/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 3.000
18	1.2.7.3	Desarrollar acciones para el equipo del proyecto	14/6/2022	15/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
19	1.2.7.4	Planificar la gestión del equipo del proyecto	10/6/2022	13/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
20	1.2.8.1	Identificar interesados	10/6/2022	10/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
21	1.2.8.2	Planificar la participación de los interesados	8/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
22	1.2.8.3	Planear la gestión de la participación de los interesados	8/6/2022	8/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 800
23	1.2.9.1	Planificar la gestión de la calidad	9/6/2022	9/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.200
24	1.2.9.2	Realizar aseguramiento de la calidad	10/6/2022	13/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 640
25	1.2.9.3	Realizar control de calidad	13/6/2022	14/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 320
26	1.3.1	Informes de Avance	15/6/2022	27/6/2022	8	6	6	junio 22	\$ 15.500
27	1.3.2	Informe de Desvíos y Lecciones Aprendidas	15/6/2022	27/6/2022	8	6	6	junio 22	\$ 15.500
28	1.3.3	Registro Control de Riesgos	15/6/2022	28/6/2022	9	6	6	junio 22	\$ 9.375
29	1.3.4	Control del Cronograma y Costos	15/6/2022	17/8/2022	45	6	8	agosto 22	\$ 36.000
30	1.3.4.1	Monitorear el progreso del cronograma	15/6/2022	5/8/2022	38	6	8	junio 22	\$ 30.000
31	1.3.4.2	Controlar los costos del proyecto	15/6/2022	5/8/2022	38	6	8	junio 22	\$ 30.000
32	1.3.5.1	Diseño de solicitudes de cambio	10/6/2022	13/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 600
33	1.3.5.2	Mecanismos para Aprobar o rechazar solicitudes de cambio	13/6/2022	13/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 600
34	1.4.1	Registro de Aceptación y Cierre	11/8/2023	15/8/2023	3	8	8	agosto 22	\$ 2.000
35	1.4.2	Informe Final de Lecciones Aprendidas	11/8/2023	18/8/2023	5	8	8	agosto 22	\$ 4.000
36	2.1.1	Identificar roles y responsabilidades	14/6/2022	15/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 1.200
37	2.1.2	Reclutamiento y selección de programadores	15/6/2022	20/6/2022	3	6	6	junio 22	\$ 4.800
38	2.1.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	20/6/2022	29/6/2022	8	6	6	junio 22	\$ 6.000
39	2.2.1	Identificar roles y responsabilidades	14/6/2022	15/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 1.200
40	2.2.2	Contratar y seleccionar artistas	15/6/2022	20/6/2022	3	6	6	junio 22	\$ 4.800
41	2.2.3	Reunión de comunicación y coordinación interna	20/6/2022	29/6/2022	8	6	6	junio 22	\$ 6.000
42	2.3.1	Determinar métricas clave de rendimiento y hacer tablero	20/6/2022	21/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 1.600
43	2.3.2	Control con tablero y seguimiento del equipo	22/6/2022	29/6/2022	5	6	6	junio 22	\$ 6.400

Presupuesto faseado en el tiempo

N°	Mes	Valor planificado	Reserva de Contingencia	Total
1	junio 22	\$ 167.125	\$ 2.727	\$ 169.852
2	julio 22	\$ 11.250	\$ 2.727	\$ 13.977
3	agosto 22	\$ 72.000	\$ 2.727	\$ 74.727
4	septiembre 22	\$ 58.800	\$ 2.727	\$ 61.527
5	octubre 22	\$ 39.200	\$ 2.727	\$ 41.927
6	noviembre 22	\$ 100.000	\$ 2.727	\$ 102.727
7	diciembre 22	\$ 185.800	\$ 2.727	\$ 188.527
8	enero 23	\$ 39.200	\$ 2.727	\$ 41.927
9	febrero 23	\$ 48.750	\$ 2.727	\$ 51.477
10	marzo 23	\$ 58.800	\$ 2.727	\$ 61.527
11	abril 23	\$ 39.200	\$ 2.727	\$ 41.927
12	mayo 23	\$ 30.000	\$ 2.727	\$ 32.727
13	junio 23	\$ 57.950	\$ 2.727	\$ 60.677
14	julio 23	\$ 50.050	\$ 2.727	\$ 52.777
15	agosto 23	\$ 7.800	\$ 2.727	\$ 10.527
		\$ 965.925	\$ 40.900	\$ 1.006.825

Presupuesto faseado en el tiempo corregido

N°	Mes	Valor planificado	Reserva de Contingencia	Total
1	junio 22	\$ 64.268	\$ 2.727	\$ 66.995
2	julio 22	\$ 30.543	\$ 2.727	\$ 33.270
3	agosto 22	\$ 59.943	\$ 2.727	\$ 62.670
4	septiembre 22	\$ 58.918	\$ 2.727	\$ 61.645
5	octubre 22	\$ 44.518	\$ 2.727	\$ 47.245
6	noviembre 22	\$ 90.893	\$ 2.727	\$ 93.620
7	diciembre 22	\$ 76.743	\$ 2.727	\$ 79.470
8	enero 23	\$ 62.343	\$ 2.727	\$ 65.070
9	febrero 23	\$ 61.493	\$ 2.727	\$ 64.220
10	marzo 23	\$ 86.543	\$ 2.727	\$ 89.270
11	abril 23	\$ 81.943	\$ 2.727	\$ 84.670
12	mayo 23	\$ 52.118	\$ 2.727	\$ 54.845
13	junio 23	\$ 85.693	\$ 2.727	\$ 88.420
14	julio 23	\$ 66.618	\$ 2.727	\$ 69.345
15	agosto 23	\$ 43.343	\$ 2.727	\$ 46.070
		\$ 965.920	\$ 40.900	\$ 1.006.820

Nueva Reserva \$ 31.300
 Luego de 1° sim \$ 2.087

\$ 66.995
 \$ 100.264
 \$ 162.934
 \$ 224.579
 \$ 271.823
 \$ 365.443
 \$ 444.913
 \$ 509.982
 \$ 574.202
 \$ 663.472
 \$ 748.141
 \$ 802.986
 \$ 891.406
 \$ 960.750
 \$ 1.006.820

44	2.4.1	Convocar a los miembros del equipo y stakeholders	22/6/2022	23/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 600
45	2.4.2	Presentar el alcance y los objetivos del proyecto	23/6/2022	23/6/2022	1	6	6	junio 22	\$ 400
46	2.4.3	Establecer expectativas y roles de los miembros del equipo	24/6/2022	27/6/2022	2	6	6	junio 22	\$ 1.200
47	3.1.1	Requisitos del usuario	27/6/2022	21/7/2022	19	6	7	julio 22	\$ 11.250
48	3.1.2	Arquitectura del sistema	22/7/2022	19/8/2022	20	7	8	agosto 22	\$ 30.000
49	3.2.1	Diseño de maqueta estática 1	19/8/2022	19/9/2022	21	8	9	septiembre 22	\$ 58.800
50	3.2.2	Dinamismo básico	19/9/2022	7/10/2022	14	9	10	octubre 22	\$ 39.200
51	3.2.3	Implementación grupo de prueba	10/10/2022	7/11/2022	21	10	11	noviembre 22	\$ 30.000
52	3.2.4	Retroalimentación 1	7/11/2022	23/11/2022	13	11	11	noviembre 22	\$ 18.750
53	3.3.1	Diseño de maqueta estática 2	24/11/2022	23/12/2022	21	11	12	diciembre 22	\$ 58.800
54	3.3.2	Dinamismo incremental	23/12/2022	12/1/2023	14	12	1	enero 23	\$ 39.200
55	3.3.3	Implementación grupo de prueba	13/1/2023	10/2/2023	21	1	2	febrero 23	\$ 30.000
56	3.3.4	Retroalimentación 2	10/2/2023	28/2/2023	13	2	2	febrero 23	\$ 18.750
57	3.4.1	Diseño de maqueta estática 3	1/3/2023	30/3/2023	21	3	3	marzo 23	\$ 58.800
58	3.4.2	Dinamismo final	30/3/2023	19/4/2023	14	3	4	abril 23	\$ 39.200
59	3.4.3	Implementación grupo de prueba	20/4/2023	18/5/2023	21	4	5	mayo 23	\$ 30.000
60	3.4.4	Retroalimentación 3	18/5/2023	5/6/2023	13	5	6	junio 23	\$ 18.750
61	3.4.1	Dinamismo final	6/6/2023	26/6/2023	14	6	6	junio 23	\$ 39.200
62	3.4.2	Retroalimentación 4	26/6/2023	12/7/2023	13	6	7	julio 23	\$ 18.750
63	3.4.3	Ajustes finales	13/7/2023	25/7/2023	9	7	7	julio 23	\$ 24.500
64	4.1.1	Diseñar casos de prueba	7/11/2022	5/12/2022	20	11	12	diciembre 22	\$ 42.000
65	4.1.2	Ejecutar pruebas funcionales	7/11/2022	5/12/2022	21	11	12	diciembre 22	\$ 25.000
66	4.1.3	Automatizar pruebas cuando sea posible	7/11/2022	12/12/2022	25	11	12	diciembre 22	\$ 10.000
67	4.2.1	Realizar pruebas de usabilidad	7/11/2022	5/12/2022	21	11	12	diciembre 22	\$ 25.000
68	4.2.2	Verificar la consistencia y accesibilidad de la interfaz	7/11/2022	20/12/2022	31	11	12	diciembre 22	\$ 25.000
69	4.3.1	Corregir errores y fallos identificados	7/11/2022	23/11/2022	13	11	11	noviembre 22	\$ 26.250
70	4.3.2	Actualizar y mejorar características existentes	7/11/2022	28/11/2022	16	11	11	noviembre 22	\$ 25.000
71	5.1.1	Revisar el cumplimiento de los objetivos	26/7/2023	28/7/2023	3	7	7	julio 23	\$ 3.200
72	5.1.2	Evaluar el rendimiento del equipo y el proceso del proyecto	28/7/2023	31/7/2023	2	7	7	julio 23	\$ 3.600
73	5.2.1	Preparar y organizar la documentación del proyecto	1/8/2023	2/8/2023	1	8	8	agosto 23	\$ 1.400
74	5.2.2	Entregar el producto final al cliente o usuarios	2/8/2023	3/8/2023	1	8	8	agosto 23	\$ 2.000
75	5.3.1	Archivar registros y documentación	3/8/2023	4/8/2023	2	8	8	agosto 23	\$ 600
76	5.3.2	Liberar recursos y contratos	7/8/2023	8/8/2023	2	8	8	agosto 23	\$ 600
77	5.4.1	Análisis de la satisfacción del cliente	8/8/2023	10/8/2023	3	8	8	agosto 23	\$ 2.000
78	5.4.2	Desmovilización del equipo	11/08/2023	11/8/2023	1	8	8	agosto 23	\$ 1.200

\$ 963.075

Presupuesto faseado en el tiempo luego de 2° simulación

N°	Mes	Valor	Reserva de	Total	
1	junio 22	\$ 71.018	\$ 2.087	\$ 73.105	\$ 73.105
2	julio 22	\$ 30.543	\$ 2.087	\$ 32.630	\$ 105.734
3	agosto 22	\$ 59.943	\$ 2.087	\$ 62.030	\$ 167.764
4	septiembre 22	\$ 58.918	\$ 2.087	\$ 61.005	\$ 228.769
5	octubre 22	\$ 44.518	\$ 2.087	\$ 46.605	\$ 275.373
6	noviembre 22	\$ 90.893	\$ 2.087	\$ 92.980	\$ 368.353
7	diciembre 22	\$ 76.743	\$ 2.087	\$ 78.830	\$ 447.183
8	enero 23	\$ 62.343	\$ 2.087	\$ 64.430	\$ 511.612
9	febrero 23	\$ 61.493	\$ 2.087	\$ 63.580	\$ 575.192
10	marzo 23	\$ 86.543	\$ 2.087	\$ 88.630	\$ 663.822
11	abril 23	\$ 86.543	\$ 2.087	\$ 88.630	\$ 752.451
12	mayo 23	\$ 81.943	\$ 2.087	\$ 84.030	\$ 836.481
13	junio 23	\$ 52.118	\$ 2.087	\$ 54.205	\$ 890.686
14	julio 23	\$ 85.693	\$ 2.087	\$ 87.780	\$ 978.465
15	agosto 23	\$ 66.618	\$ 2.087	\$ 68.705	\$ 1.047.170
16	septiembre 23	\$ 43.343	\$ 2.087	\$ 45.430	\$ 1.092.600
		\$ 1.015.870	\$ 31.300	\$ 1.047.170	Nuevo BAC

\$663.822

BAC Inicial **\$1.006.825**
Nuevo BAC **\$1.092.600**

Cálculo Valor Ganado 1ª simulación		
Indicador	Valor	Comentarios
PV	\$66.995	Valor planeado para junio 22
AC	\$73.105	Costo real más la nueva reserva de contingencia
EV	\$66.995	Costo presupuestado del trabajo real: como se ejecutó lo planificado EV=PV
CV	-\$6.110	
SV	\$0	
CPI	0,92	<1 Sobrecosto
SPI	1,00	En cronograma
EAC	\$1.098.643	Lo que se espera que va a costar el proyecto
ETC	\$1.025.539	Es lo que queda por gastar
VAC	-\$91.818	Variación a la terminación
TCPI	1,01	El proyecto restante puede ser ejecutado con un nivel "levemente" superior al rendimiento de costos del trabajo del proyecto completado

Cálculo Valor Ganado 2ª simulación		
Indicador	Valor	Comentarios
PV	\$663.472	Valor planeado para fines de marzo 23
AC	\$663.822	Costo real más la nueva reserva de contingencia a marzo 23
EV	\$663.472	Costo presupuestado del trabajo real: se ejecutó lo planificado EV=PV.
CV	-\$350	
SV	\$0	
CPI	1,00	En costo
SPI	1,00	En cronograma
EAC	\$1.007.356	Lo que se espera que va a costar el proyecto
ETC	\$343.534	Es lo que queda por gastar
VAC	-\$531	Variación a la terminación
TCPI	1,00	El proyecto restante puede ser ejecutado en el mismo "ritmo de costos" que fue planeado

REPORTE DE AVANCE DEL PROYECTO N° __

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación de la Marca Personal.

FECHA: PERÍODO:	ESTADO ACTUAL DEL PROYECTO: AMARILLO
----------------------------------	---

DESCRIPCIÓN DE LOS ÚLTIMOS SUCESOS

ESTADO ACTUAL DE LAS TAREAS

-

INDICADORES DE VALOR GANADO

COSTOS VS. LÍNEA BASE DE COSTOS

EVALUACIÓN DE RIESGOS Y ALERTAS

-

PRÓXIMOS PASOS

-

FORMULARIO DE SOLICITUD DE CAMBIOS N° __

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación la Marca Personal

FECHA:

SOLICITANTE

Nombre del solicitante:

Puesto:

Correo electrónico:

DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO SOLICITADO

Descripción del cambio solicitado:

Justificación del cambio:

Impacto del cambio en el proyecto:

Recursos necesarios para implementar el cambio:

Fecha solicitada para implementar el cambio:

APROBACIÓN (EN CASO DE REQUERIRSE DEL PRODUCT OWNER/SPONSOR)

Aprobado por:

Fecha de aprobación:

Comentarios del aprobador:

APROBACIÓN FINAL (DIRECTOR DEL PROYECTO)

Firma Director del Proyecto:

Fecha de aprobación final:

Comentarios del aprobador:

ENCUESTA DE LECCIONES APRENDIDAS

TÍTULO DEL PROYECTO: Diseño e implementación de una aplicación para la gestión y comunicación la Marca Personal

FECHA:

INFORMACIÓN DEL PARTICIPANTE

Nombre:

Rol en el proyecto:

Duración de la participación en el proyecto:

EXPERIENCIA GENERAL

a. ¿Cómo describirías tu experiencia general en el proyecto?

b. ¿Qué aspectos del proyecto disfrutaste más?

c. ¿Hubo algún desafío o dificultad significativa que enfrentaste durante el proyecto?

COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

a. ¿Cómo describirías la comunicación dentro del equipo?

b. ¿Hubo alguna dificultad en la comunicación con otros miembros del equipo?

c. ¿Qué métodos de comunicación funcionaron mejor para ti durante el proyecto?

d. ¿Se abordaron de manera efectiva los conflictos y desacuerdos dentro del equipo?

GESTIÓN DEL TIEMPO Y RECURSOS

a. ¿Cómo se manejaron los plazos y entregables del proyecto?

b. ¿Hubo suficientes recursos asignados para completar las tareas de manera efectiva?

c. ¿Qué mejoras sugerirías en la gestión del tiempo y los recursos?

COLABORACIÓN Y ROLES

- a. ¿Cómo te sentiste en cuanto a tu rol en el proyecto?
- b. ¿Hubo claridad en las responsabilidades y expectativas de cada miembro del equipo?
- c. ¿Cómo se fomentó la colaboración entre los diferentes roles del proyecto?

LECCIONES APRENDIDAS

- a. ¿Qué lecciones importantes has aprendido durante el proyecto?
- b. ¿Hay algún enfoque o estrategia que desearías haber conocido antes?
- c. ¿Qué cambios implementarías en futuros proyectos basados en estas lecciones?

MEJORAS FUTURAS

- a. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar futuros proyectos similares?

b. ¿Hay aspectos específicos que consideres cruciales para el éxito de proyectos similares?

c. ¿Cómo se podría optimizar la gestión de riesgos en futuros proyectos?

COMENTARIOS ADICIONALES

¿Hay algo más que quieras compartir sobre tu experiencia en este proyecto o sugerencias para futuras mejoras?

Muchas gracias por tomarte el tiempo de participar en esta encuesta. Tu retroalimentación es valiosa para el crecimiento y éxito de futuros proyectos.