

“Gestión de Proyectos”



Rogelio Ferreira Escutia



¿Qué es un Proyecto?

- Es un conjunto de actividades relacionadas que utilizan recursos para cumplir con un objetivo deseado dentro de un plazo de tiempo delimitado



Limitantes de un Proyecto

- **Fecha de inicio y fin.**
- **Definición de tareas y calendario.**
- **Sucesión de actividades.**
- **Necesidad de recursos.**
- **Producción de un resultado único.**



Proyecto Exitoso si...

- **Se termina en tiempo.**
- **Se termina con el presupuesto asignado.**
- **Tiene la funcionalidad esperada.**
- **El cliente está satisfecho.**
- **El producto tiene las ventajas ofrecidas.**
- **La participación del equipo fué valiosa.**
- **Se eleva el nivel de conocimiento.**
- **Permite mejoras a futuro.**



Un Proyecto Fracasa si...



- **Se exceden los costos y tiempos.**
- **No se cumple con lo prometido.**
- **El cliente no se encuentra satisfecho.**
- **El proyecto no ofrece soluciones al negocio.**

Factores de Fracaso

- **Falta de personal capacitado.**
- **Error en la selección de recursos.**
- **Falta de capacidad administrativa.**
- **Falta de comunicación.**
- **Análisis incompleto de requisitos.**
- **Problemas técnicos de diseño.**
- **Fallas en la planeación.**
- **Fallas en la ejecución de tareas.**



Datos sobre Proyectos

- **Según datos de John Avellanet de un estudio de Accenture:**
 - **En proyectos de TI sólo el 29% es un éxito.**
 - **El costo previsto es sobrepasado en un 56%.**
 - **El tiempo es excedido en un 84%.**

Mr. John Avellanet
Managing Director & Principal at Cerulean Associates LLC



Técnicas para el éxito



- **Dividir en fases cortas el proyecto.**
- **Estimaciones realistas (días de 6 horas y meses de 15 días).**
- **Seleccionar personal adecuado.**
- **Tomar decisiones cuando hay problemas internos.**
- **Orientar al equipo para lograr el objetivo.**
- **Validar en extenso y con regularidad los resultados obtenidos y la calidad del producto.**
- **Comunicación, transparencia y exactitud.**
- **Aplicar esfuerzos en lugares adecuados.**

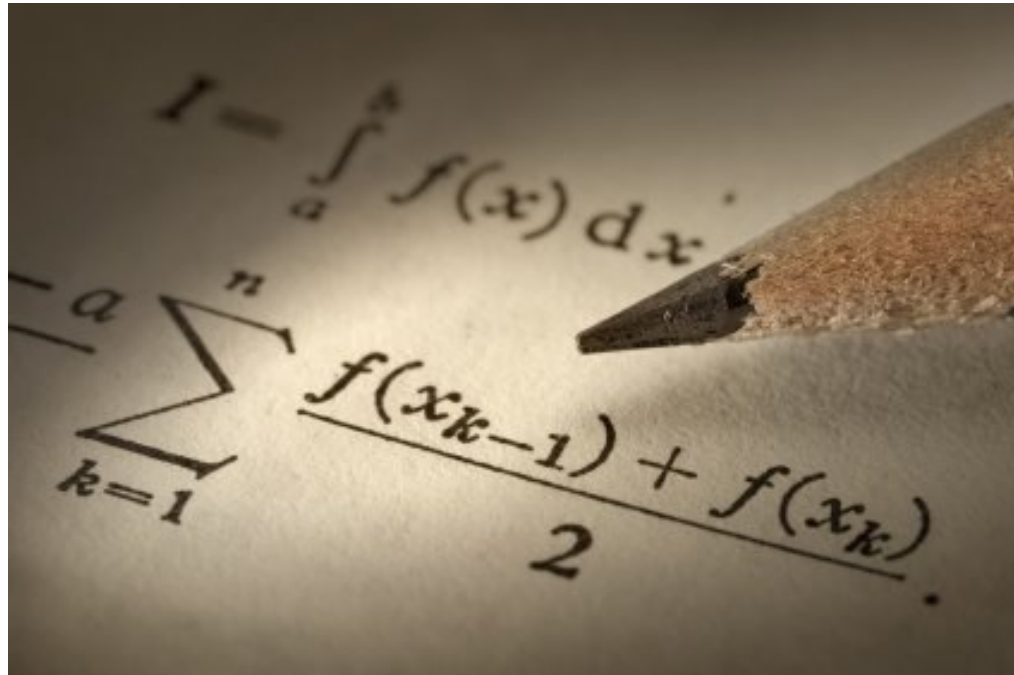
Gestión de Proyectos

- Es la disciplina encargada de organizar y administrar recursos para poder llevar a cabo los proyectos cumpliendo con las restricciones pactadas.



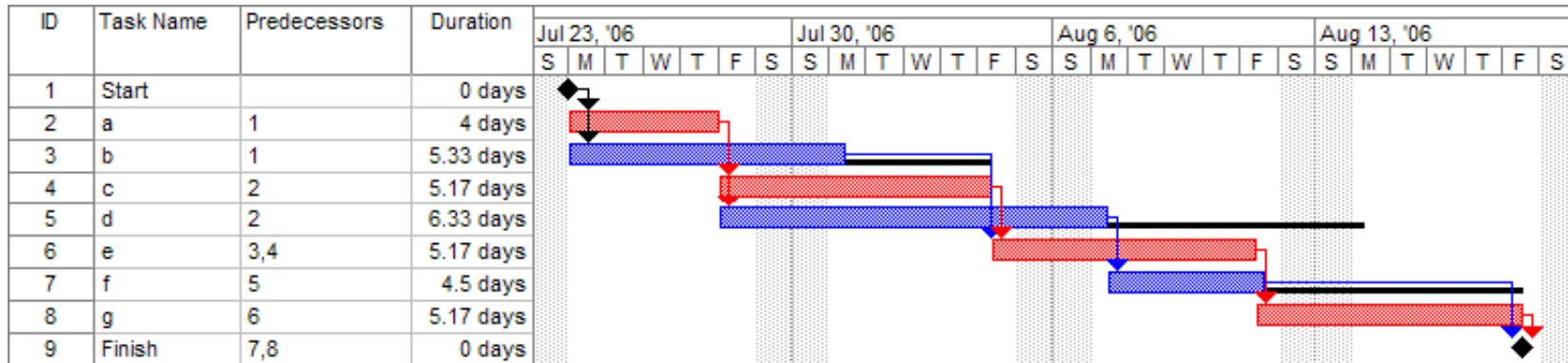
Origen

- La Gestión de proyectos surge en los años 50, donde se desarrollaron algunas técnicas matemáticas que comenzaron a aplicarse.



Técnicas de Gestión de Proyectos

- PERT (Program Evaluation and Review Technique): Técnica para Evaluar y Revisar Programas.
- CPM (Critical Path Method): Método de Ruta Crítica.



Asociaciones

- En 1969 se creó el Project Management Institute (PMI) para difundir y mejorar las técnicas de Gestión de Proyectos y colaborar con una industria cada vez mas exigente (actualmente es el organismo que dicta los estándares).



- En Europa se crea el International Project Management Association (IPMA).

Nuevos Escenarios

- Los nuevos productos, la velocidad del cambio y las nuevas tecnologías hicieron necesario que las metodologías de gestión pasaran a ser más dinámicas.



Velocidad e Incertidumbre

- **La incertidumbre (como consecuencia de la velocidad), no posibilita los desarrollos en donde la previsión y el planteamiento inicial sean lo mas importante, debido a que éstos deben ser desechados continuamente.**



Nuevas Variables

- **Retroalimentación del producto y el entorno.**
- **Mayor innovación del producto.**
- **Reducción de tiempos.**
- **Salida inmediata al mercado.**
- **Los productos deben evolucionar, no están terminados.**



Objetivo:

“Priorizar utilidad del Producto en menor tiempo”



Requisitos

- En el mundo real, los proyectos tienen requisitos cambiantes y por la naturaleza del Software, es difícil hacer estimaciones certeras.



¿Y ahora?

- Se debe pensar en técnicas que nos permitan salvar el inconveniente de los requisitos cambiantes, y de ahí surgen las “Metodologías Ágiles”.



Propuesta

- Las Metodologías Agiles proponen:
 - Iteraciones cortas.
 - Reutilización de componentes.
 - Equipos altamente integrados (junto con el cliente).
 - Facilitación de la comunicación.
 - Aprendizaje continuo.





Rogelio Ferreira Escutia

***Instituto Tecnológico de Morelia
Departamento de Sistemas y Computación***

Correo: rogeplus@gmail.com

rogelio@itmorelia.edu.mx

Página Web: <http://antares.itmorelia.edu.mx/~kaos/>

<http://www.xumarhu.net/>

Twitter: <http://twitter.com/rogeplus>

Facebook: <http://www.facebook.com/groups/xumarhu.net/>