

Capítulo 3 El problema

Definición del proyecto: Según la guía del project management institute un proyecto es un esfuerzo temporal para crear un producto, servicio o resultado único.

3.1 Origen de un proyecto

La competitividad creciente, el constante cambio tecnológico y la globalización han obligado a las empresas a reaccionar con rapidez ante los cambios del entorno y es así como alguno o varios factores de la figura 3.1 desencadenan la necesidad de llevar a cabo la gran mayoría de los proyectos.

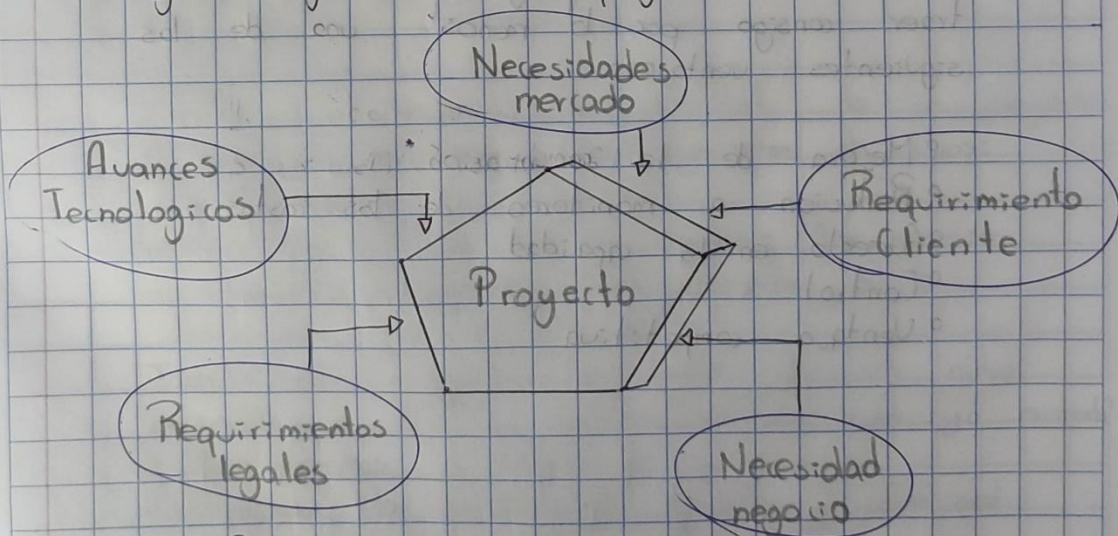


Figura 3.1

3.2 Ambito software

Es necesario determinar si el nuevo producto se desarrollara dentro de un contexto más grande y que restricciones tendrá, tambien hay que identificar los datos de entrada y los que el usuario requiere visualizar y por último hay que identificar las funciones que realiza el software para transformar datos de entrada en salida.

3.2.1 Ventajas del desarrollo de software

El desarrollo de proyectos de software debe traer consigo por lo menos una de las siguientes ventajas:

- Mejora de la comunicación
- Reduccion o monitoreo de los costos
- Aumento en la calidad
- Control
- Ventaja competitiva

3.3 Descomposición del problema para solicitar la aprobación del proyecto que lo resuelva.

Para abordar correctamente el problema que un nuevo sistema va a resolver, es importante descomponerlo. A continuación se mencionan los principales puntos que se deben incluir al hacer la solicitud de aprobación de un proyecto de software:

- Definición del problema
- Detalles del problema
- Importancia del problema
- Solución propuesta.

Cuando se evalúa la solicitud de un proyecto se procura satisfacer los siguientes objetivos:

Determinación de lo que se requiere: ¿Por qué se requiere? ¿Existe alguna razón diferente a la identificada por el solicitante?

Tamaño del proyecto: ¿Se trata de un nuevo desarrollo o de la modificación de uno ya existente?

Evaluar costos y beneficios

Determinar la factibilidad técnica y operacional

Reportar hallazgos a la administración y formular recomendaciones

3.4 Errores clásicos relacionados con la tecnología

- Síndrome panacea
- Sobreestimación de las ventajas del empleo de nuevas herramientas o métodos.
- Cambiar de herramientas a mitad del proyecto
- Falta de control automático del código fuente

Capítulo 4. El proceso de administración de un proyecto

4.1.1 El Inicio

El inicio se debe dejar claro que se planea hacer con este mismo, plantear el alcance y la selección de los miembros iniciales del equipo, entre otras cosas.

4.1.2 La Planeación

Consiste en perfeccionar el alcance, hacer el listado de tareas y actividades para lograr las metas, definir una secuencia de actividades, calendario, presupuesto, fechas, prioridades y planes de emergencia.

4.7.3 Ejecución

Implica dirigir al equipo, comunicarse con el cliente, proveedores y demás externos, resolver conflictos y asegurar los recursos necesarios

Un buen sistema de monitoreo debe contener los siguientes cuatro puntos fundamentales

- Un estándar para lograr un desempeño aceptable
- Un método para medir el desempeño actual
- Método para comparar desempeño actual con el estándar
- Método de retroalimentación

4.7.4 Cierre

Contempla lo siguiente

- Reconocimiento de logros y resultados
- Cierre de las actividades y dispersión equipo
- Aprendizaje de la experiencia del proyecto
- Revisión del proceso y resultados
- Auditorías

4.2 Elección del ciclo de vida del proyecto.

El proceso concreto de desarrollo de software depende de cada proyecto, ya que cada uno tiene necesidades diferentes. Independientemente del proceso que se indica hay que tomar en cuenta que descuidar la calidad del proyecto en sus fases iniciales produce un desperdicio de tiempo al corregir errores al final.

4.3 Administración eficiente de un proyecto.

3.7 Estrategias para disminuir la probabilidad de fracaso de un proyecto.

Una vez que surge la necesidad de llevar a cabo de un proyecto, el reto es administrar tareas que nunca antes se habían llevado a cabo y que tal vez no se repetirán en el futuro.

1. No iniciar sin tener un objetivo bien definido
 2. Fragmentar el proyecto
 3. Invertir tiempo en la planeación
 4. Involucrar al equipo de trabajo
 5. Unir equipo trabajo
- etc...

4.4 Errores clásicos relacionados con el proceso

Los errores relacionados con el proceso vuelven lentos los proyectos porque malgastan el talento y esfuerzo del personal.

- Planificación excesivamente positiva
- Gestión de riesgos insuficiente
- Fallas de los contratados.
- Planificación insuficiente
- Abandono de la planificación cuando falla
- Diseño inadecuado
- Escatimar control de calidad
- Programación a destajo.