

Evaluación Proyectos

Docente: Andrea Guevara Bermúdez
Ingeniero Comercial USM
MBA
Email: andrea.Guevara@uv.cl

Tabla de contenidos

01

Presentación

03

Organización

Talleres y grupos trabajo

02

Evaluaciones

Fechas y ponderaciones

04

Contenido Semana 1

Fundamentos proyectos

01

Aprendizajes

ICI 521



- Evalúa las **soluciones o componentes de software y hardware** de distintos proveedores y propone la más adecuada para satisfacer las necesidades de la organización.
- Evalúa y selecciona estándares de calidad para la ejecución de **proyectos informáticos**.
- Implanta soluciones de tecnológicas de la información y comunicación que **agreguen valor al desempeño exitoso** de una organización.

n	Tipo	Nombre	%	Fechas
1	Laboratorio (grupal)	Avance I (Proyecto escrito)	10%	13/09/2024
2	Cátedra (individual)	Certamen I (prueba escrita)	20%	11/10/2024
3	Laboratorio (grupal)	Avance II (Proyecto escrito)	15%	15/11/2024
4	Cátedra (individual)	Certamen II (prueba escrita)	20%	29/11/2024
5	Laboratorio (grupal)	Trabajo proyecto final	25%	29/11/2024
6	Laboratorio (grupal)	Presentación Proyecto	10%	06/12/2024

02 Evaluaciones y Ponderaciones

Talleres
formativos de
avance

Entrega
avance escrito
sumativo

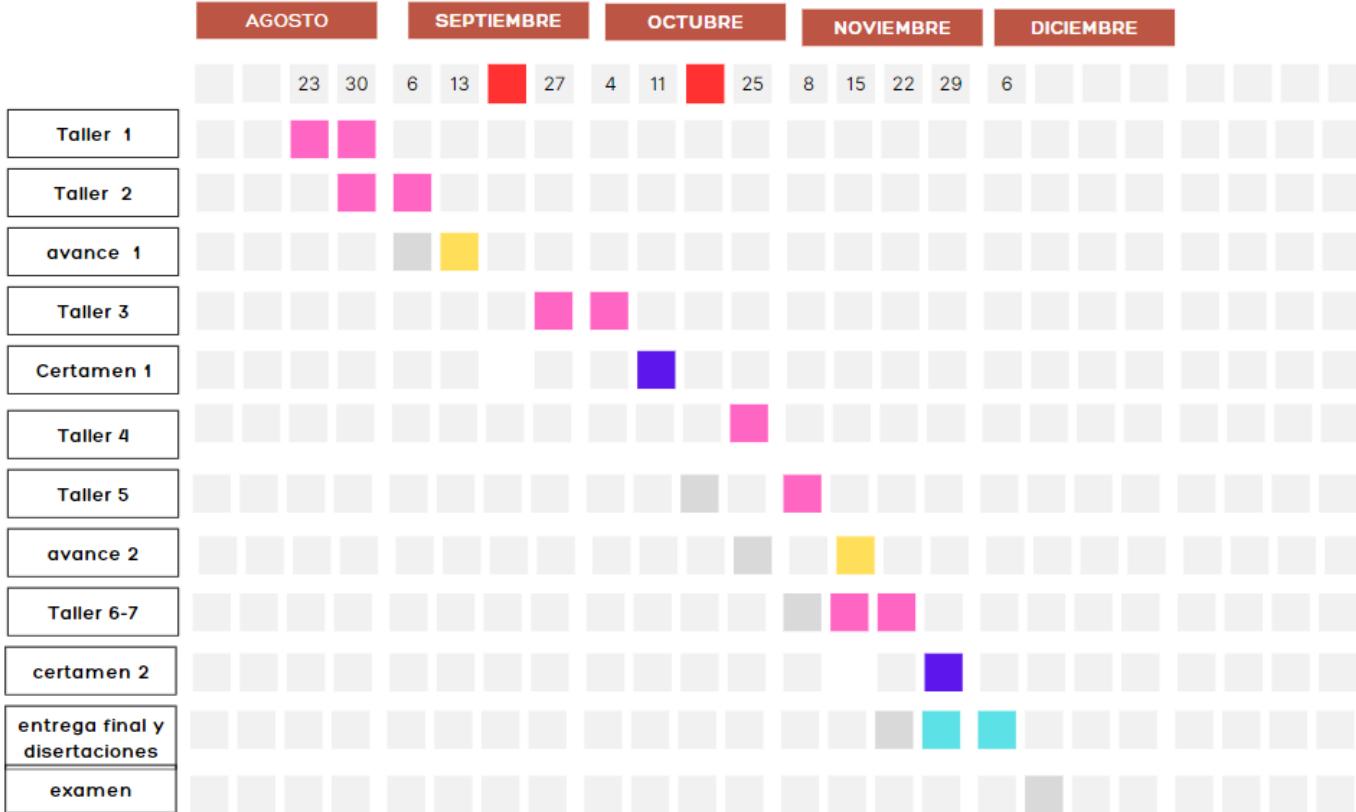
Certamen
escrito
individual

Entrega
trabajo final y
disertaciones
sumativos

No hay clases

Cronograma

EVALUACIÓN PROYECTOS ICI 521- 2024



03

Organización

y grupos

ICI 521



Talleres
Grupos de 2 a 5 alumnos

Introducción

ICI 521



¿Qué es ciencia, tecnología e innovación?



Ciencia es exploratoria, genera conocimientos con el uso de la tecnología durante su paso científico.



Tecnología es desarrollar oportunidades de mejora a través de dispositivos que impactan en la vida de las personas y la sociedad para facilitar su entorno.



Innovación es generar valor a través del uso de la ciencia y la tecnología, tiene un componente comercial.

¿Cuál es la diferencia entre start-up, pyme



Start-up

Empresa digital emergente.

Características

- Alto componente de innovación
- Riesgo
- Flexibilidad
- Edad
- Escalable
- Equipos de trabajo



A TRAVÉS DE INTELIGENCIA
ARTIFICIAL NOTCO SUSTITUYE
ALIMENTOS DE ORIGEN ANIMAL
USANDO EL SOFTWARE MÁS
SIBARITA DEL MUNDO: GUISEPPE.

VER MÁS +



**LAB4U ES UN LABORATORIO
CIENTÍFICO DE BOLSILLO.
PASTILLAS DE CHIQUITOLINA? NO!
UN CELULAR ES EL ÚNICO
EQUIPAMIENTO NECESARIO PARA
APRENDER CIENCIAS.**



SEMANAS ESPERANDO QUE LLEGUE
TU PEDIDO ONLINE? SIMPLIROUTE
SOLUCIONA LA LOGÍSTICA
MEDIANTE UN SOFTWARE QUE
OPTIMIZA LOS SISTEMAS DE
DESPACHO DENTRO DE LAS
EMPRESAS.

<https://startupchile.org/postula/>

04

Introducción proyectos

ICI 521



¿Qué es un Proyecto?

Nassir Sapag (2011)

"Un proyecto es, ni más ni menos, la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un problema tendiente a resolver, entre tantos, una necesidad humana"

Gabriel Baca Urbina (2010)

"Un plan, que si se le asigna un determinado monto de capital y se le proporcionan insumos de varios tipos, producirá un bien o un servicio, útil al ser humano o a la sociedad"

Estudios de un Proyecto



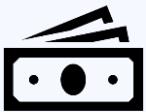
ESTUDIO MERCADO



ESTUDIO TÉCNICO



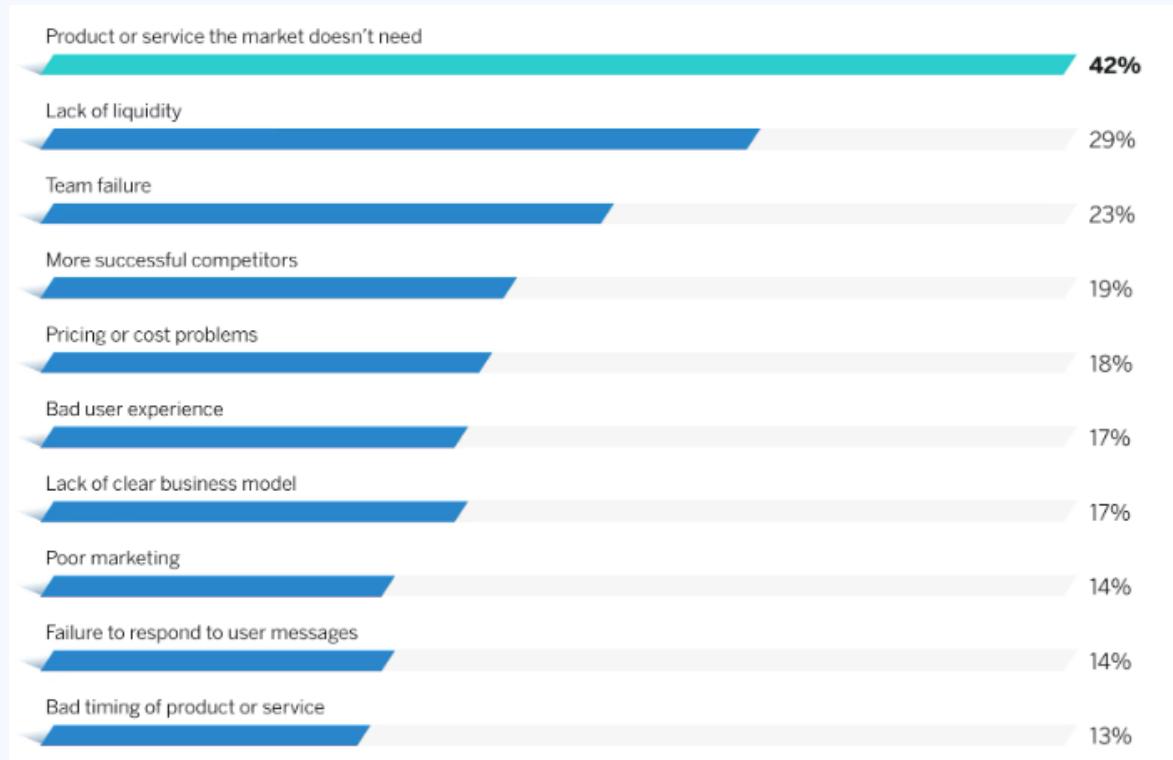
ESTUDIO LEGAL



ESTUDIO FINANCIERO

IDEA

Causas del fracaso de Startup



Mercado aplicaciones en el mundo

“Se espera que el panorama competitivo del mercado de análisis de aplicaciones avance hacia la fragmentación, debido a la aparición de varios proveedores de soluciones pequeños y medianos en el mercado.

Source: <https://www.mordorintelligence.com/es/industry-reports/app-analytics-market>

Mercado aplicaciones en Chile

*“Las aplicaciones descargadas en Chile se dividen en varios segmentos clave. Entre los más destacados se encuentran las aplicaciones de **redes sociales** y **entretenimiento**.*

*Cada segmento tiene una combinación de **aplicaciones de autoatención**, que permiten a los usuarios realizar tareas o acceder a servicios por sí mismos, y **aplicaciones de visualización**, que se centran en proporcionar información o contenido sin requerir una interacción significativa por parte del usuario. Por ejemplo, Temu, McDonald y Disney+ son las tres aplicaciones más usadas entre los chilenos y chilenas, según datos de Similarweb.”*

Fuente: <https://mundoenlinea.cl/2024/08/20/descargas-de-aplicaciones-superaron-los-95-millones-en-chile-tik-tok-shopee-y-star-entre-las-favoritas/>

Tasa crecimiento

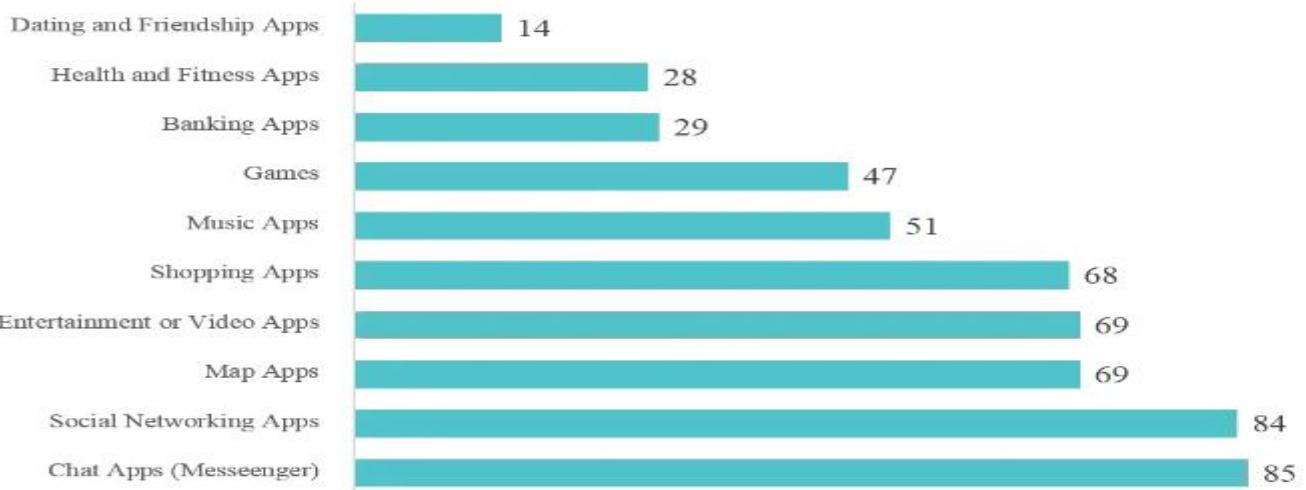
App Analytics Market - Growth Rate by Region (2020 - 2025)



Fuente: <https://www.mordorintelligence.com/es/industry-reports/app-analytics-market>

Mercado de las Mobile Apps

Share of Mobile Applications Used By Internet Users on a Monthly Basis, By Category, in (%), India, Q3 2019



Source: GlobalWebIndex



¿Cómo elegir la mejor idea?

- Analizar cuidadosamente el mercado, necesidades actuales y qué área del conocimiento quiere desarrollar.
- Brain Storming de ideas
- Foda de 3 ideas



ANÁLISIS FODA



PARA ELEGIR LA IDEA

- ¿Cuáles son las debilidades?
- ¿Cuáles son las fortalezas?
- ¿Cuáles son las amenazas?
- ¿Cuáles son las oportunidades?

Estrategias de Análisis FODA



Fortalezas — Enfoque de éxito

Oportunidades — Enfoque de adaptación

Debilidades — Enfoque de reacción

Amenazas — Enfoque de supervivencia

Ejemplo FODA

FODA AMAZON



Diagnóstico situación actual

- Corroborar si existen problemáticas en el mercado que va a investigar.
- Se identifican todas las falencias de este mercado de manera generalizada.
- Se dimensiona las características del mercado, identificando la industria.
- No debe presentar su “idea de proyecto” ni la solución de este proyecto.

Impacto

¿Qué sistemas/plataformas de TI se utilizan actualmente? ¿Plataformas futuras?

¿Qué otros sistemas informáticos utilizan actualmente para hacer lo que tienen que hacer?

Usuarios

¿Quiénes utilizan la tecnología detectada en la problemática?

Ejemplos de usuarios: Proveedores, clientes, Gobierno, socios de logística, proveedores de software, internet, etc.

ACTIVIDAD GRUPAL 1

- Desarrollo taller 1 (aula)