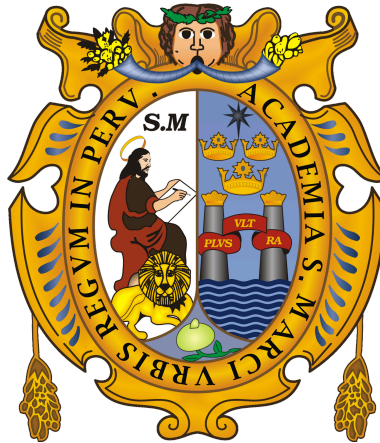


**“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”**  
**UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS**  
**Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática**  
**E.P. Ingeniería de Sistemas**



**GESTIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN**

**Informe - Proyecto de curso “Sistema de Gestión de Proyectos Interdisciplinarios”**

**Grupo 07**

**INTEGRANTES**

Diaz Torres, José Armando  
Gonzales Torres, Carlos Arturo  
Huayanay Arcos, Johan Paolo  
Oporto Herencia, Fabricio René  
Reyes Rojas, Martín Abel  
Salas Ramos, Axel Freddy  
Taquire Tenorio, Bryan Hector

**DOCENTE**

Cayo Victor León Fernandez

**2024**

## Tabla de contenido

<b>1. Definición del Proyecto</b>	<b>3</b>
1.1. Descripción General	3
1.2. Propósito del Proyecto	3
<b>2. Modelo de Negocio</b>	<b>3</b>
2.1. ¿Cuál es tu negocio?	3
2.2. Misión	3
2.3. Visión	3
<b>3. Objetivos del Proyecto</b>	<b>4</b>
3.1. Objetivos Generales	4
3.2. Objetivos Específicos	4
3.3. Metas a Corto y Largo Plazo	4
<b>4. Identificación de Necesidades</b>	<b>4</b>
4.1. Necesidades del Proyecto	4
4.2. Necesidades del Mercado Académico	5
<b>5. Producto Final del Proyecto</b>	<b>5</b>
5.1. Descripción del Producto Generado	5
5.2. Resultados Esperados	5
5.3. Ejemplos de Proyectos Completados	5
<b>6. Análisis del Producto</b>	<b>6</b>
6.1. Ventajas del Sistema	6
6.2. Desventajas y Retos	6
6.3. ¿Quiénes se beneficiarán del proyecto?	6
<b>7. Beneficiarios del Proyecto</b>	<b>6</b>
<b>8. Condiciones y Requerimientos</b>	<b>7</b>
8.1. Requisitos Técnicos	7
8.2. Requisitos Académicos	7
8.3. Colaboración y Recursos	7
<b>9. Mercado y Ámbito de Aplicación</b>	<b>8</b>
9.1. Propuestas para Mejorar la Situación Actual	8
<b>10. Proyección a Futuro</b>	<b>8</b>
10.1. ¿A dónde se Desea Llegar?	8
<b>11. Entorno empresarial</b>	<b>9</b>
11.1. Stakeholders internos	9
11.2. Stakeholders externos	9
11.3. Factores ambientales de la empresa (FAE)	9
11.4. Activos procesos de la organización (APO)	9
11.5. Tipo de estructura de la organización	9

# **1. Definición del Proyecto**

## **1.1. Descripción General**

Este proyecto consiste en desarrollar una plataforma en línea para estudiantes de la UNMSM que integrará herramientas para la formación de equipos interdisciplinarios, gestión de proyectos, y espacios para retroalimentación continua. Permitirá a los estudiantes de distintas disciplinas colaborar en proyectos conjuntos, mejorar sus capacidades y prepararse para retos profesionales.

## **1.2. Propósito del Proyecto**

El propósito de este proyecto es desarrollar una plataforma en línea innovadora que facilite y promueva la colaboración interdisciplinaria entre los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM). Esta plataforma está diseñada para romper las barreras entre las distintas facultades y áreas de estudio, permitiendo que los estudiantes unan esfuerzos y compartan sus conocimientos y habilidades en la ejecución de proyectos conjuntos.

La intención principal es fomentar el aprendizaje colaborativo y la innovación, creando un entorno que simule los desafíos del mundo real, donde el trabajo en equipo entre diferentes disciplinas es esencial para abordar problemas complejos. Mediante la plataforma, los estudiantes podrán formar equipos multidisciplinarios, integrando diversas perspectivas académicas que enriquezcan la solución de problemas y la creación de proyectos, lo que potenciará su formación integral.

# **2. Modelo de Negocio**

## **2.1. ¿Cuál es tu negocio?**

Nuestro negocio es el desarrollo y gestión de una plataforma en línea diseñada específicamente para facilitar la colaboración interdisciplinaria entre estudiantes de la UNMSM. Esta plataforma permite a los estudiantes de distintas facultades y áreas de estudio formar equipos multidisciplinarios, colaborar en proyectos conjuntos, y utilizar herramientas avanzadas para la planificación y gestión de proyectos. El objetivo es mejorar el aprendizaje colaborativo, fomentar la innovación y preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos profesionales mediante el trabajo en equipo y el intercambio de conocimientos entre diferentes disciplinas.

## **2.2. Misión**

Desarrollar y ofrecer una plataforma en línea eficiente y accesible que permita a los estudiantes de la UNMSM formar equipos multidisciplinarios y colaborar en proyectos conjuntos. Además de fomentar el aprendizaje colaborativo, la innovación y el desarrollo de habilidades interdisciplinarias, proporcionando herramientas de gestión y planificación de proyectos, y apoyando a los estudiantes y profesores en el proceso educativo.

## **2.3. Visión**

Ser la plataforma líder en colaboración interdisciplinaria en el ámbito universitario, transformando la manera en que los estudiantes de la UNMSM trabajan juntos en proyectos académicos, promoviendo la innovación, el aprendizaje integral y el desarrollo de habilidades esenciales para enfrentar desafíos profesionales en un entorno globalizado

### **3. Objetivos del Proyecto**

#### **3.1. Objetivos Generales**

El objetivo general del proyecto es desarrollar una plataforma en línea que permita la colaboración interdisciplinaria entre estudiantes de diversas facultades de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM), facilitando la formación de equipos multidisciplinarios, la gestión de proyectos conjuntos, y enriquecer la experiencia educativa.

#### **3.2. Objetivos Específicos**

- Proporcionar herramientas tecnológicas para la planificación, asignación de tareas y seguimiento del progreso de los proyectos.
- Preparar a los estudiantes para los retos profesionales mediante la aplicación del trabajo colaborativo.

#### **3.3. Metas a Corto y Largo Plazo**

Corto plazo:

- Desarrollar e implementar la plataforma en línea para estudiantes de la UNMSM.
- Implementar herramientas básicas de gestión de proyectos y comunicación interna segura.
- Facilitar la realización de proyectos interdisciplinarios en al menos tres facultades.

Largo plazo:

- Expandir la plataforma a todas las facultades de la universidad.
- Consolidar una comunidad de aprendizaje interdisciplinaria en la UNMSM.
- Integrar herramientas avanzadas de gestión de proyectos, mentoría y evaluación de proyectos.
- Conectar a los estudiantes con oportunidades laborales a través de la visibilidad de sus proyectos en la plataforma.

### **4. Identificación de Necesidades**

#### **4.1. Necesidades del Proyecto**

- Desarrollar una plataforma intuitiva y accesible que facilite la colaboración entre estudiantes de diversas disciplinas.
- Integrar herramientas tecnológicas para la gestión de proyectos, comunicación interna y almacenamiento de documentos.
- Asegurar la estabilidad y seguridad de la plataforma mediante servidores confiables y protocolos de autenticación

## **4.2. Necesidades del Mercado Académico**

- Fomentar la colaboración interdisciplinaria entre los estudiantes para cerrar la brecha entre áreas de conocimiento y desarrollar una educación más aplicada.
- Creación de proyectos más innovadores y relevantes para los desafíos actuales, con una mayor visibilidad entre instituciones y el sector privado.

## **5. Producto Final del Proyecto**

### **5.1. Descripción del Producto Generado**

El producto final de este proyecto es una plataforma en línea para la gestión de proyectos interdisciplinarios, diseñada específicamente para los estudiantes de la UNMSM, contará con las siguientes características:

- Herramientas de gestión de tareas y asignación de responsabilidades.
- Comunicación interna segura entre miembros del equipo.
- Repositorio accesible para almacenar y consultar proyectos anteriores.
- Seguimiento del progreso del proyecto y cumplimiento de hitos.

### **5.2. Resultados Esperados**

- Mayor colaboración entre estudiantes de diferentes disciplinas, promoviendo el intercambio de conocimientos y el trabajo en equipo.
- Proyectos más integrales y enriquecidos, gracias a la diversidad de perspectivas que ofrece la colaboración interdisciplinaria.
- Mejora en las habilidades de gestión de proyectos por parte de los estudiantes, permitiéndoles aplicar metodologías ágiles y herramientas avanzadas de planificación.
- Conexión con oportunidades laborales a través de la visibilidad de los proyectos en la plataforma, permitiendo a las empresas identificar talento multidisciplinario.

### **5.3. Ejemplos de Proyectos Completados**

- Aplicación de Salud Mental: Estudiantes de psicología, informática y diseño gráfico crean una aplicación móvil para brindar apoyo psicológico a los estudiantes universitarios.
- Propuesta de Mejora de Infraestructura Universitaria: Un grupo de estudiantes de arquitectura, ingeniería civil y administración de empresas trabajan juntos para diseñar una propuesta de renovación de espacios en el campus, integrando criterios de sostenibilidad y eficiencia de recursos.
- Proyecto de Innovación en Movilidad Urbana: Un equipo de estudiantes de ingeniería civil, urbanismo y tecnología de la información colaboran para desarrollar un sistema de movilidad inteligente que optimice el tráfico en áreas congestionadas de la ciudad.

## **6. Análisis del Producto**

### **6.1. Ventajas del Sistema**

- Mejora de la colaboración: El sistema planea ser una opción en la cual facilitar la interacción entre universitarios y profesionales de modo que estos puedan participar de una forma más formal de proyectos de distintas áreas o ámbitos profesionales.
- Comunicación efectiva y segura: Al colocarse dentro de una plataforma en la que se requiere ser autenticado, el sistema permite brindar una mayor seguridad a los organizadores de un proyecto acerca de los colaboradores que estén uniendo a sus equipos de trabajo.
- Adaptabilidad: Al tratarse de una plataforma multidisciplinaria, el alcance a los profesionales de las distintas áreas es mucho mayor propiciando el desarrollo de proyectos únicos.
- Fomenta la innovación y la creatividad: Al actuar también como un portal para anunciar tus propios proyectos puedes gestionar uno luego de haber generado una idea de proyecto concisa y un plan de trabajo adecuado.

### **6.2. Desventajas y Retos**

- Dificultad en la gestión de la diversidad: Al existir una gran cantidad de opciones de proyectos en los cuales uno puede participar, el usuario puede sentirse un poco confundido de a dónde orientarse. El punto clave para solucionar es identificar las ambiciones y conocimientos del usuarios para delimitar una cantidad de proyectos y luego éste elija según su preferencia.
- Resolución de conflictos durante el desarrollo: Al permitir una gran cantidad de colaboradores pueden llegar a surgir conflictos en ciertos momentos del desarrollo, para ello el punto clave es ofrecer la mayor cantidad de canales de comunicación entre las partes en cuestión.

### **6.3. ¿Quiénes se beneficiarán del proyecto?**

Los principales beneficiados del proyecto “Sistema de Gestión de Proyectos Interdisciplinarios” serán los estudiantes sanmarquinos, los cuales podrán acceder libremente a la plataforma por medio de un usuario en el cual será necesario algunos datos de contacto para garantizar la calidad y seguridad dentro del sistema.

## **7. Beneficiarios del Proyecto**

- Estudiantes
- Profesores y Mentores
- Instituciones Académicas
- Sociedad e Industria

## 8. Condiciones y Requerimientos

### 8.1. Requisitos Técnicos

- **Herramientas Tecnológicas:** Se requerirá una plataforma que incluya herramientas para la gestión de proyectos y seguimiento de avances. Estas herramientas deben ser intuitivas y de fácil acceso para los estudiantes y profesores.
- **Autenticación y Seguridad:** Debe utilizar un inicio de sesión basado en el correo institucional de la universidad, garantizando la protección de datos y la autenticación segura de los usuarios.
- **Soporte técnico e Infraestructura:** Debe estar alojada en servidores confiables que ofrezcan alta disponibilidad y escalabilidad. Se requerirá un equipo de soporte técnico que garantice el correcto funcionamiento del sistema, con mantenimiento periódico y actualizaciones regulares para asegurar su estabilidad y seguridad.
- **Integración de Licencias:** Debe ser capaz de integrarse con las licencias que cuenta la universidad, como el correo institucional, repositorios de investigación y biblioteca virtual.
- **Uso en Múltiples plataformas:** Debe ser accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet, incluyendo computadoras de escritorio, portátiles, tabletas y smartphones.

### 8.2. Requisitos Académicos

- **Acceso a Programas Académicos:** Solo podrán acceder los estudiantes y docentes vinculados a la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, con validación automática de perfiles académicos a través del sistema institucional.
- **Asesoramiento y Participación de Mentores:** Se requiere la participación activa de profesores y mentores que proporcionen orientación, supervisión y retroalimentación en los proyectos.
- **Criterios para la Evaluación:** Los proyectos deben ser evaluados según criterios académicos previamente definidos, alineados con los objetivos de aprendizaje de los programas de estudio, fomentando la interdisciplinariedad.

### 8.3. Colaboración y Recursos

- **Apoyo Institucional:** Se necesita el respaldo de la universidad para la gestión operativa de la plataforma, asignación de recursos técnicos, y la coordinación con las diferentes facultades y áreas.
- **Acceso a Recursos Académicos:** Los usuarios deberán tener acceso a bases de datos, bibliotecas digitales y otros recursos proporcionados por la universidad para enriquecer los proyectos colaborativos.

## 9. Mercado y Ámbito de Aplicación

### 9.1. Propuestas para Mejorar la Situación Actual

El mercado académico actual, tanto a nivel universitario como en instituciones técnicas, muestra una creciente demanda de colaboración interdisciplinaria para afrontar los desafíos del mundo real. Sin embargo, en muchas instituciones, las herramientas que permiten esta colaboración son limitadas o inexistentes. Esto genera barreras para que estudiantes de diversas áreas de conocimiento se unan en proyectos conjuntos que trascienden los límites de sus disciplinas.

El proyecto busca abordar esta necesidad creando una plataforma en línea que facilite la comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores de diferentes campos. Para mejorar la situación actual del mercado académico, se propone:

- **Integración de habilidades de varias disciplinas:** Al permitir que los estudiantes se inscriban en proyectos que requieren un conjunto diverso de habilidades, la plataforma ayudará a cerrar la brecha entre diferentes áreas del conocimiento, promoviendo una educación más holística y aplicada.
- **Herramientas avanzadas de gestión de proyectos:** La implementación de herramientas como la planificación de tareas, el seguimiento del progreso y la asignación de recursos mejorará la eficiencia de los equipos y facilitará la finalización exitosa de los proyectos.
- **Repositorio abierto y accesible de proyectos previos:** Incluir un repositorio donde se almacenen los proyectos completados brindará acceso a generaciones futuras de estudiantes, quienes podrán aprender de las experiencias pasadas y mejorar sus propias prácticas. Además, este repositorio permitirá a las instituciones académicas evaluar el impacto y la relevancia de los proyectos a lo largo del tiempo.
- **Retroalimentación continua y mentoría externa:** Crear un sistema donde profesores y mentores externos puedan ofrecer retroalimentación en tiempo real permitirá a los estudiantes mejorar sus proyectos de forma dinámica, mejorando no solo los resultados sino también su proceso de aprendizaje.

## 10. Proyección a Futuro

### 10.1. ¿A dónde se Desea Llegar?

- El objetivo a largo plazo del proyecto es convertirse en una herramienta clave para fomentar la educación accesible y colaborativa en universidades e instituciones técnicas a nivel global. Se espera que a través de este sistema, se logre lo siguiente:  
**Desarrollar una comunidad de aprendizaje interdisciplinaria:** A medida que más estudiantes y profesores utilicen la plataforma, se creará una red de conocimiento compartido, donde las experiencias y lecciones de los proyectos previos beneficiarán a las futuras generaciones. Este enfoque ayudará a consolidar una comunidad de aprendizaje y colaboración que trascienda las fronteras de las disciplinas académicas.
- **Promover la innovación y la solución de problemas complejos:** Los proyectos multidisciplinarios tienden a generar soluciones más innovadoras y completas debido a la



diversidad de perspectivas y habilidades involucradas. Este sistema permitirá que los equipos de estudiantes resuelvan problemas complejos de manera más eficiente y creativa.

- **Sostenibilidad del sistema:** Se busca que el sistema sea **sostenible a largo plazo**, incorporando actualizaciones periódicas basadas en el feedback de los usuarios, así como integraciones con nuevas tecnologías emergentes que potencien las capacidades de la plataforma.
- **Crecimiento hacia otras instituciones:** En una segunda fase, se espera que el sistema se expanda no solo a más facultades dentro de la universidad, sino también a otras instituciones educativas a nivel nacional e internacional. El objetivo es que se convierta en una plataforma reconocida en todo el ámbito académico.
- **Facilitar el acceso a oportunidades profesionales:** A través de la visibilidad de los proyectos en el repositorio, se crearán conexiones con la industria, donde empresas interesadas en talento multidisciplinario podrán identificar a estudiantes destacados. Esto contribuirá a mejorar la inserción laboral de los estudiantes, quienes estarán mejor preparados para trabajar en entornos colaborativos.

## 11. Entorno empresarial

### 11.1. Stakeholders internos

- **Estudiantes de la universidad:** Principales usuarios de la plataforma, ya que se beneficiarán del acceso a proyectos interdisciplinarios y de las herramientas de colaboración.
- **Docentes y mentores:** Son los que guiarán, supervisarán y evaluarán los proyectos.
- **Departamentos Académicos:** Encargados de fomentar la colaboración interdisciplinaria.
- **Personal Administrativo de la universidad:** Se encargará de asegurar el funcionamiento, la actualización y la integración de la plataforma con los sistemas internos de la universidad.
- **Personal en el Área TI:** Proveerán el soporte técnico y la infraestructura necesaria para la plataforma.

### 11.2. Stakeholders externos

- **Empresas y Sector Privado:** Empresas que buscan talento multidisciplinario para enfrentar desafíos complejos. Estas organizaciones se beneficiarán de la visibilidad de los proyectos y podrán identificar a estudiantes con habilidades diversas y preparación en trabajo colaborativo. Sectores como tecnología, salud, ingeniería, marketing y finanzas podrán observar los proyectos más innovadores y considerar a los estudiantes para prácticas profesionales, programas de reclutamiento o desarrollo de proyectos en colaboración con la universidad.
- **Instituciones Académicas Externas:** Otras universidades o centros de investigación interesados en fomentar la colaboración interdisciplinaria entre sus propios estudiantes. A largo plazo, estas instituciones podrían unirse a la plataforma para colaborar en proyectos interuniversitarios, lo que enriquecería el intercambio de conocimientos y experiencias.
- **Organismos Gubernamentales y Públicos:** Entidades gubernamentales que promueven la educación y la innovación. Estos organismos podrían colaborar en la

implementación de proyectos alineados con políticas públicas, fomentando la creación de soluciones para problemáticas nacionales o locales (como sostenibilidad, desarrollo urbano, salud pública, etc.). Agencias de financiamiento de la investigación y desarrollo podrían financiar proyectos académicos innovadores desarrollados a través de la plataforma.

- **ONGs y Organismos Internacionales:** Organizaciones sin fines de lucro que buscan colaborar en proyectos con impacto social. Estas ONGs pueden aprovechar el talento y la diversidad interdisciplinaria de los estudiantes para abordar problemas sociales, ambientales o de salud mediante proyectos conjuntos. Organismos internacionales que promueven la educación, la cooperación y el desarrollo, como la UNESCO, podrían interesarse en la expansión de la plataforma hacia iniciativas globales de educación y colaboración.
- **Exalumnos de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos:** Los exalumnos pueden participar como mentores o inversionistas en proyectos prometedores. Además, podrían usar la plataforma para identificar oportunidades de colaboración o apoyar proyectos que se alineen con sus propios intereses profesionales.
- **Industria de la Tecnología y Proveedores de Servicios:** Empresas tecnológicas que ofrecen soluciones de software, plataformas de comunicación y herramientas de gestión de proyectos podrían ver una oportunidad para colaborar, integrarse o ofrecer servicios complementarios a la plataforma, expandiendo así el ecosistema de herramientas disponibles para los usuarios. Proveedores de servicios en la nube, seguridad digital, y tecnología educativa podrían también ser stakeholders clave, ya que garantizarían la infraestructura tecnológica y el correcto funcionamiento del sistema.

### 11.3. Factores ambientales de la empresa (FAE)

- **Entorno Tecnológico:**
  - **Infraestructura Tecnológica Nacional:** El acceso a redes de comunicación y plataformas tecnológicas robustas es esencial para el buen funcionamiento de la plataforma. Factores como la cobertura de internet en áreas rurales o zonas con menor desarrollo tecnológico podrían influir en la adopción y uso de la plataforma por parte de estudiantes de distintas partes del país.
  - **Avances en tecnologías de la información:** La rápida evolución de las tecnologías educativas, como las plataformas colaborativas, la inteligencia artificial para el análisis de proyectos y las herramientas de gestión de equipos, pueden ofrecer nuevas oportunidades de mejora e innovación, pero también requieren una constante actualización para asegurar que la plataforma esté a la vanguardia.
- **Entorno Legal y Normativo:**
  - **Regulaciones sobre protección de datos:** El cumplimiento de la Ley de Protección de Datos Personales en Perú es un aspecto crucial, ya que la plataforma manejará información sensible de estudiantes, docentes y otras partes interesadas. Es necesario asegurar que todos los procesos de recopilación, almacenamiento y uso de los datos personales cumplan con la normativa vigente.
  - **Normativas de propiedad intelectual:** Los proyectos académicos colaborativos desarrollados a través de la plataforma pueden generar productos innovadores. La plataforma debe garantizar que se respeten los

derechos de propiedad intelectual y que se establezcan claras políticas de uso y atribución de ideas, tanto dentro de la universidad como en colaboraciones con terceros.

- **Tendencias Educativas:**

- **Fomento de la educación interdisciplinaria:** La tendencia mundial hacia la educación interdisciplinaria está en línea con los objetivos del proyecto. Esto favorece el apoyo de organismos internacionales, académicos y empresariales, pero también plantea el reto de mantenerse relevante y competitivo frente a otras plataformas que persiguen objetivos similares.
- **Educación digital y a distancia:** Con el crecimiento de la educación a distancia, la plataforma debe estar preparada para integrar herramientas de enseñanza virtual y asegurar una experiencia fluida para los estudiantes que no estén físicamente presentes en la universidad, permitiendo la colaboración global.

- **Condiciones Económicas:**

- **Presupuesto y recursos:** El financiamiento disponible tanto por parte de la universidad como de posibles socios (empresas, organismos gubernamentales y ONGs) influye en el alcance del proyecto. Las restricciones presupuestarias podrían limitar ciertas funcionalidades o la velocidad de implementación, por lo que la optimización de recursos es un factor clave.
- **Oportunidades de financiamiento externo:** Existen programas de financiamiento gubernamental y de organizaciones internacionales que promueven la innovación educativa y la investigación colaborativa. La plataforma puede beneficiarse de este tipo de apoyo para su desarrollo y expansión.

- **Entorno Social y Cultural:**

- **Diversidad estudiantil:** La UNMSM cuenta con estudiantes de diversas regiones del Perú, lo que significa que la plataforma debe ser inclusiva, accesible y capaz de adaptarse a distintas realidades culturales y sociales. Además, los proyectos interdisciplinarios deberán considerar esta diversidad como una oportunidad para generar soluciones más integrales.
- **Preferencias y tendencias generacionales:** Los estudiantes actuales tienen preferencia por herramientas digitales intuitivas y colaborativas. La plataforma debe alinearse con estas expectativas para asegurar una adopción exitosa por parte de los usuarios principales.

#### 11.4. Activos procesos de la organización (APO)

Los APOs a tener en cuenta incluyen diversos aspectos, como políticas, procedimientos, plantillas, bases de datos de lecciones aprendidas, y recursos de conocimiento ya disponibles en la universidad y en el equipo de desarrollo. Estas son:

- **Políticas y Normativas Institucionales:** El proyecto debe alinearse con las políticas existentes en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM) en cuanto a la gestión de proyectos, autenticación de usuarios y seguridad de la información. Estas políticas garantizarán que el sistema se diseñe bajo estándares aceptados y cumpla con los requisitos académicos y administrativos.

- **Repositorios de Proyectos Anteriores y Lecciones Aprendidas:** La universidad cuenta con un historial de proyectos académicos desarrollados por estudiantes de diversas facultades. Este repositorio de proyectos previos es un recurso valioso que será utilizado tanto para inspirar nuevas iniciativas como para aprender de los éxitos y desafíos enfrentados en experiencias anteriores.
- **Plantillas y Herramientas de Gestión de Proyectos:** La existencia de plantillas estándar para la planificación de proyectos, reportes de avance, y asignación de recursos facilitará la implementación de las herramientas dentro de la plataforma. Estas plantillas se adaptarán para cubrir la especificidad de los proyectos interdisciplinarios y permitir un seguimiento más eficiente.
- **Herramientas Tecnológicas Existentes en la Universidad:** La plataforma deberá integrarse con los recursos tecnológicos ya disponibles en la universidad, tales como el sistema de correos institucional, repositorios de investigación y la infraestructura de TI. Este uso de los activos tecnológicos existentes asegurará una transición fluida y reducirá la necesidad de implementar sistemas completamente nuevos.

### 11.5. Tipo de estructura de la organización

La estructura proyectada es un modelo organizacional en el que los equipos están organizados de manera específica para proyectos particulares sin vínculos formales con la estructura organizacional tradicional de la institución. En esta estructura, todos los recursos necesarios para el proyecto, incluyendo personal, tecnología y presupuesto, están dedicados exclusivamente al proyecto. El gerente del proyecto tiene autonomía completa y autoridad directa sobre el proyecto, facilitando una toma de decisiones centrada y efectiva. La elección de una estructura proyectada para el SGPI se basa en la necesidad de un enfoque dedicado y especializado para desarrollar una plataforma interdisciplinaria compleja.

- **Enfoque Completo en el Proyecto:** Asegura que todos los esfuerzos y recursos estén exclusivamente dedicados al desarrollo y la implementación del SGPI, minimizando las distracciones y maximizando la productividad del equipo.
- **Autonomía Operativa:** El gerente del proyecto posee la autoridad necesaria para hacer ajustes operativos y técnicos rápidos sin la necesidad de atravesar los canales burocráticos tradicionales de la universidad. Esto es crucial para adaptarse a las necesidades cambiantes de un proyecto tecnológico y académico dinámico.
- **Cohesión del Equipo:** Trabajar dentro de una estructura proyectizada fomenta una fuerte cohesión entre los miembros del equipo, ya que están todos alineados hacia un objetivo común sin la interferencia de obligaciones departamentales externas. Esto es esencial para fomentar la colaboración interdisciplinaria efectiva y la innovación continua.
- **Claridad y Responsabilidad:** Facilita la asignación clara de roles y responsabilidades, asegurando que todos los miembros del equipo comprendan sus tareas y cómo su trabajo contribuye al éxito del proyecto.
- **Eficiencia en la Gestión de Proyectos:** Permite una gestión más eficiente del proyecto al centralizar la toma de decisiones y simplificar la comunicación dentro del equipo del proyecto. Esto reduce el tiempo y los esfuerzos dedicados a la coordinación entre diferentes departamentos y funciones.

### 11.5.1 Estructura Projectizada

- **Coordinación del Proyecto:** Este es el núcleo central del equipo, que gestiona la dirección y coordinación general del proyecto.
  - **Director del Proyecto para Desarrollo Técnico:** Lidera el equipo técnico, incluyendo desarrolladores y personal de IT.
    - **Desarrolladores de Software:** Trabajan en el desarrollo y mantenimiento técnico de la plataforma.
    - **Analistas de Datos:** Analizan el uso de la plataforma y generan informes para mejorar continuamente el sistema.
  - **Director del Proyecto para Contenido Académico:** Gestiona el equipo de especialistas en contenido y asesores académicos.
    - **Especialistas en Contenido:** Expertos en diversas disciplinas que aseguran la relevancia y precisión del contenido académico.
  - **Director del Proyecto para Interfaz y Experiencia del Usuario:** Encargado del equipo de diseño UX/UI.
    - **Diseñadores UX/UI:** Encargados del diseño de interfaces y experiencia de usuario.



## 12. Alcance del proyecto

### 12.1. Planificar la gestión de alcance

#### 12.5. Project Charter