

TALLER DE INTEGRACIÓN EN ANÁLISIS DE DATOS

GESTIÓN DEL TIEMPO Y PLANIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

En este material de profundización, analizaremos cómo manejar el tiempo y planificar la propuesta de mejora. Esto incluirá la elaboración de un cronograma de actividades que orientará su ejecución y apoyará en el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje establecidos para la semana.

IMPORTANCIA

Un cronograma de actividades es una herramienta que permite planificar y estructurar las tareas requeridas para llevar a cabo un proyecto, asignando plazos específicos para cada una.

GESTIÓN DEL TIEMPO Y PLANIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

En el presente cronograma de actividades, se combinarán dos metodologías: Scrum y Diseño Centrado en el Usuario (DCU), con el objetivo de desarrollar el Dashboard para la gestión de cobranzas.

- A través de sprints de 2 semanas, se implementará un enfoque iterativo y flexible, permitiendo entregar funcionalidades de forma incremental.
- Cada ciclo de Scrum se centrará en aspectos como planificación, desarrollo, pruebas y retroalimentación.
- Paralelamente, se realizarán actividades de DCU, como entrevistas con usuarios, análisis de flujos de trabajo y pruebas de usabilidad, garantizando que el diseño sea intuitivo y se ajuste a las necesidades del usuario final.

De esta manera, se optimizará tanto la funcionalidad como la experiencia del usuario, logrando un producto eficaz y fácil de usar.

La gestión del tiempo se enfoca en cómo utilizar el tiempo de manera efectiva para completar tareas individuales, mientras que la planificación de un proyecto se centra en definir el alcance, los objetivos y las actividades necesarias para completar un proyecto en su totalidad. Ambos son esenciales para el éxito de cualquier proyecto.

ACTIVIDAD 1

Revisa tus notas y lee cuidadosamente la definición antes de responder a esta actividad, indicando si es **Verdadero (V) o Falso (F)**.

¿La gestión del tiempo se enfoca en cómo utilizar el tiempo de manera efectiva para completar tareas individuales, mientras que la planificación de un proyecto se centra en definir el alcance, los objetivos y las actividades necesarias para completar un proyecto en su totalidad?

- a) Verdadero
- b) Falso

RETROALIMENTACIÓN

VERDADERO (V) CORRECTO

¡Muy bien! Es verdadero.

La gestión del tiempo se centra en la eficiencia de tareas individuales, mientras que la planificación de proyectos abarca la definición del alcance, objetivos y actividades para completar un proyecto en su totalidad. Ambas son cruciales, ya que la planificación sin gestión del tiempo lleva a retrasos y la gestión del tiempo sin planificación resulta en tareas que no contribuyen al objetivo general.

FALSO (F) INCORRECTO. ¡Refuerza el contenido!

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES: DESARROLLO DEL DASHBOARD PARA LA GESTIÓN DE COBRANZAS.

Este cronograma detalla los sprints con las actividades correspondientes, cada una con su duración y las dependencias entre ellas. De esta forma, se estructura de manera clara y eficiente el desarrollo del proyecto, con tareas bien definidas y tiempos específicos para cada una.

A continuación, se presenta el cronograma de actividades para el desarrollo del Dashboard para la gestión de cobranzas, en el que se integran tanto las prácticas ágiles de Scrum como los principios del Diseño Centrado en el Usuario (DCU).

En esta fase, se llevarán a cabo varios sprints para la implementación progresiva y continua del dashboard, cada uno enfocado en áreas específicas del desarrollo.

Los sprints se organizarán de la siguiente manera:

Sprint 1: Planificación y diseño del dashboard, definiendo la estructura y elementos clave.

Sprint 2: Desarrollo de funcionalidades iniciales, incluyendo la integración de datos y visualización.

Sprint 3: Iteración y refinamiento del dashboard, ajustando el diseño y las funcionalidades según la retroalimentación de los usuarios.

Sprint 4: Optimización y pruebas finales, realizando ajustes para mejorar la usabilidad, rendimiento y calidad del producto.

Cronograma de actividades: Desarrollo del Dashboard para la gestión de cobranzas (Total: 6 semanas, aproximadamente 45 días)

Se muestra el cronograma de actividades por cada sprint.

Sprint 1: Planificación y Diseño del Dashboard (Total :11 días)

ID	Descripción	Duración (días)	Precedencia
1	Análisis de requisitos de usuarios	2	Ninguna
2	Diseño de la estructura del dashboard	3	1
3	Creación de wireframes y prototipos	3	2
4	Revisión con usuarios y ajustes del diseño	2	3
5	Presentación de resultados del sprint	1	4

Sprint 2: Desarrollo de funcionalidades iniciales (Total :10 días)

ID	Descripción	Duración (días)	Precedencia
1	Análisis de requisitos para integración	1	Ninguna
2	Desarrollo de módulo de gestión de cobranzas	4	1
3	Pruebas de integración inicial	2	2
4	Ajustes y mejoras según retroalimentación	2	3
5	Demostración de módulo funcional	1	4

Sprint 3: Iteración y refinamiento del dashboard (Total :13 días)

ID	Descripción	Duración (días)	Precedencia
1	Análisis de tareas y flujos de trabajo	2	Ninguna
2	Diseño del flujo de datos en el dashboard	3	1
3	Implementación de funcionalidades avanzadas	4	2
4	Pruebas de usabilidad con usuarios	2	3
5	Presentación y retroalimentación final	2	4

Sprint 4: Optimización y pruebas finales (Total :11 días)

ID	Descripción	Duración (días)	Precedencia
1	Optimización de rendimiento del dashboard	3	Ninguna
2	Integración final con otros sistemas	3	1
3	Realización de pruebas funcionales finales	2	2
4	Ajustes finales según retroalimentación	2	3
5	Revisión y presentación del producto final	1	4

ACTIVIDAD 2

Hagamos una segunda actividad

A continuación, te invitamos a que realices la práctica de lo aprendido. Para esto revisa tus apuntes y completa esta actividad, **uniendo** donde corresponde cada una de las definiciones de sprints.

Sprint 1: Planificación y diseño del dashboard: Este sprint se centra en la investigación exhaustiva de los usuarios, el análisis de sus requisitos y el diseño de la arquitectura de información del dashboard. Se crearán wireframes y prototipos de baja fidelidad y se realizarán pruebas de usabilidad iniciales para validar el diseño con los usuarios.

Sprint 2: Desarrollo de funcionalidades iniciales: En este sprint, se integrarán las fuentes de datos relevantes y se desarrollarán los primeros módulos de visualización. Se implementarán funcionalidades básicas como filtros y búsqueda, y se realizarán pruebas de integración y funcionales para asegurar el correcto funcionamiento del dashboard.

Sprint 3: Iteración y refinamiento del dashboard: Este sprint se dedicará a analizar la retroalimentación de los usuarios y los resultados de las pruebas, realizando ajustes en el diseño y las funcionalidades. Se implementarán funcionalidades adicionales que aporten valor al usuario y se realizarán pruebas de usabilidad continuas para validar las mejoras.

RETROALIMENTACION

El esquema presentado ya contiene las respuestas correctas

ACTIVIDAD 3

Asocia los conceptos

Sprint Optimización y pruebas finales del dashboard: En este sprint final, nos enfocaremos en optimizar el rendimiento y la calidad del dashboard. Realizaremos pruebas exhaustivas para identificar y corregir posibles errores, y realizaremos ajustes finales para mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario.

Este sprint culminará con la presentación del dashboard final a los usuarios y stakeholders.

SCRUM: La metodología ágil Scrum es un marco de trabajo iterativo e incremental para la gestión de proyectos complejos. Se basa en la división del proyecto en ciclos cortos llamados "sprints" (generalmente de 2 a 4 semanas), durante los cuales un equipo multifuncional trabaja de manera colaborativa para entregar un incremento de producto funcional.

DCU: La metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) es un enfoque de diseño iterativo que coloca al usuario en el centro del proceso. Se enfoca en comprender las necesidades, deseos y limitaciones de los usuarios finales para crear productos y servicios que sean intuitivos, fáciles de usar y satisfagan sus expectativas.

RETROALIMENTACION

El esquema presentado ya contiene las respuestas correctas

Felicitaciones, has finalizado con éxito el interactivo de la semana 4