

Proyecto: surge de necesidad convertida en problema.

Comitente (Cliente): a veces conoce necesidad pero no identifica sus causas (problema).

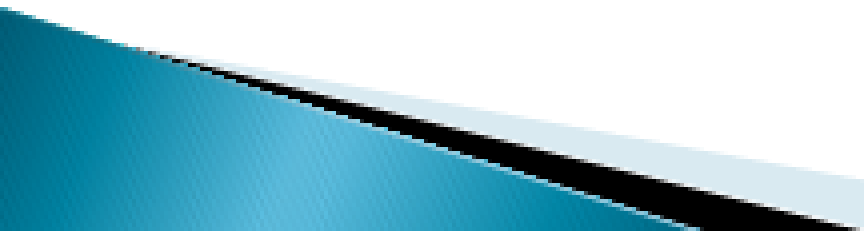
Trabajar con todos los involucrados (Comitente – beneficiarios – destinatarios etc. Para identificar correctamente el problema.



Definición del Problema en tiempo y forma

Es recomendable realizar la definición del problema como primera actividad en un proyecto. Es preferible no comenzar las actividades posteriores si no se tiene una definición clara del problema y validada por el cliente.

Tareas a realizar para la definición del Problema:

- ▶ **Estudiar** situación y contexto actual
 - ▶ Discutir y **analizar** lo que se desea obtener
 - ▶ **Definir** el Problema Aclarando:
 - Qué es fundamental
 - Qué es deseable
 - Qué es Opcional
 - ▶ Identificar **Responsables** del Proyecto
 - ▶ Crear una **declaración clara** de lo que se va a solucionar
 - ▶ **Validar** la definición inicial del problema con los interesados en el Proyecto
- 

Items a Considerar en los Estudios de Pre factibilidad de un proyecto.

Pueden variar según el tipo de Proyecto

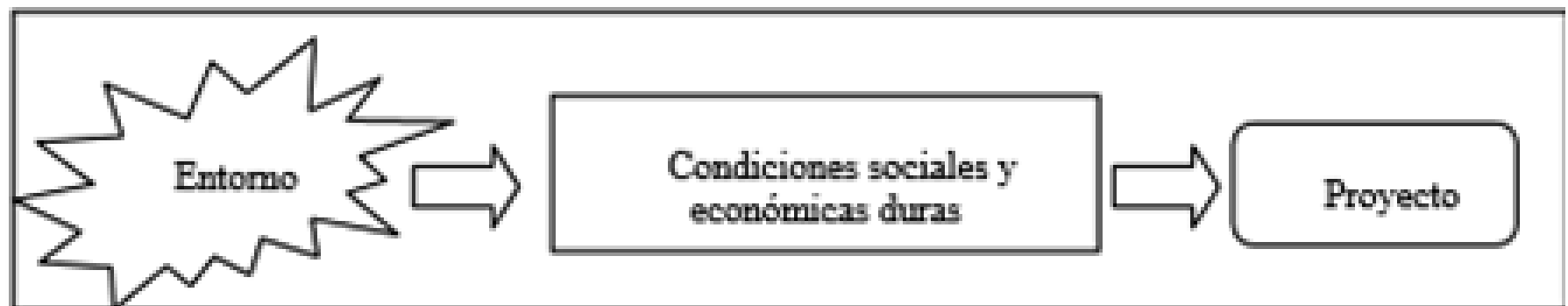
- Interés y prioridad de la idea del proyecto.
- Diagnóstico racional del área del proyecto.
- Viabilidad técnica del futuro proyecto: estudio de alternativas estratégicas para determinar las metas y su selección.
- Viabilidad económica y política.
- Viabilidad legal.
- Viabilidad social.
- Identificación de problemas y obstáculos derivados de la puesta en marcha del proyecto.
- Estudio de las fuentes de financiación.
- Beneficiarios del proyecto.

Entorno: conjunto de condiciones en las que se va a realizar el proyecto.

puede cambiar fácilmente, en especial el contexto socio-económico.

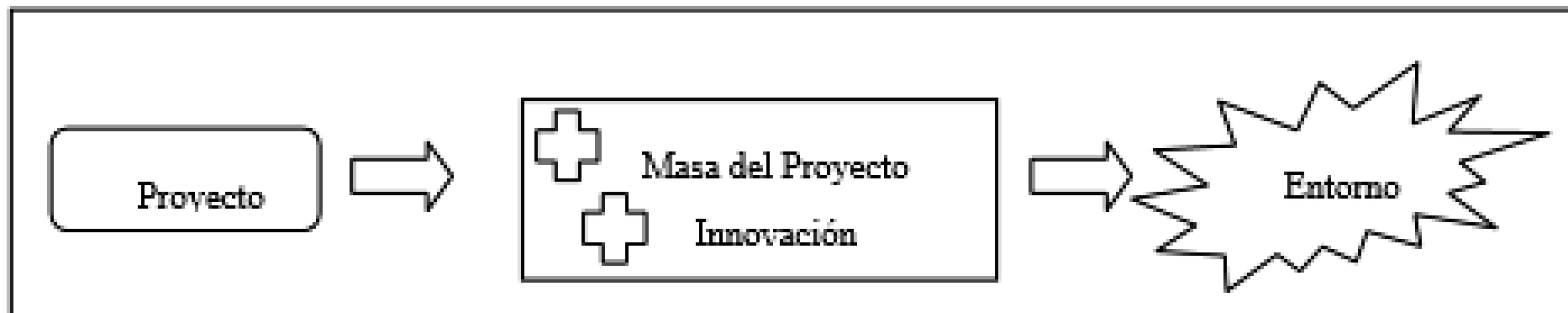
Influencia: más intensa cuanto más duras sean las condiciones económicas y sociales.

épocas de crisis: condiciones sociales y económicas duras terminan haciendo que el entorno influya en el proyecto de diferentes manera



Influencia del proyecto sobre el entorno:

será más intensa cuanto más grande e innovador sea el proyecto, más influirá este en el entorno.



clasificaciones de los tipos de proyectos informáticos

Software	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías, Ingeniería del software, etc. • Software empotrado. (componentes incluidos en la placa base. Ejemplos Cajeros automáticos. radar de aviones. Máquinas de revelado automático de fotos.
Hardware	<ul style="list-style-type: none"> • Velocidad de Proceso, S.O., Servicios, etc
Comunicaciones y Redes	<ul style="list-style-type: none"> • Protocolos, Buses, Cableado, etc.
Instalaciones de Hardware	<ul style="list-style-type: none"> • Peso de los equipos, Instalación de aire acondicionado, Suelo flotante, Extinción de incendios, Conectividad externa, etc. o • CPD's, Sites de Internet, etc
Sistemas de Misión Crítica	<ul style="list-style-type: none"> • Industrial, Médica, Nuclear, Militar, Aeronáutica, etc. • Tiempo real, Esquemas productivos, etc.
Auditorías ...	Sistemas, Seguridad, Calidad, Legislación
Peritajes	Civiles, Penales, Laborales...
Consultoría y Asesoría	Sobre cualquier actividad
Seguridad Informática (ISO 17799)	Seguridad de la Información.
Reingeniería de Proyectos	<ul style="list-style-type: none"> • de cualquiera de los tipos

Los proyectos de desarrollo de software se diferencian de los otros proyectos de ingeniería tradicional en la **naturaleza lógica** del producto software.



El software se desarrolla

*Recordemos que el software se desarrolla,
no se fabrica en un sentido clásico.*

Proyectos generales (hardware - obra civil)	software
Construcción – incide en la calidad	Construcción incide poco
El paso del tiempo o entorno lo afectan	paso del tiempo no atrae per sé fallos

Por ende se gestionan de manera diferente

1.2.5 Dirección y Gestión de Proyectos Informáticos

La dirección y gestión de proyectos es la aplicación del enfoque de sistemas para la administración de tareas tecnológicas complejas o de proyectos cuyos objetivos se establecen explícitamente en términos de tiempo, costes y parámetros de realización.

HERRAMIENTAS

Sistema de planificación	<ul style="list-style-type: none">● Organizar en función HITOS TAREAS Y SUBTAREAS● Asignar tiempos y recursos● Mecanismos de seguimiento y control de avances y tiempos (reportes de empleados)
Gestión documental	<ul style="list-style-type: none">● Almacenar documentos durante el desarrollo: actas de reuniones documentos de diseño etc (a veces se vinculan con hitos).● El sistema debería permitir almacenar en el propio sistema, para un mejor acceso a ellos.
Sistema control de versiones	<ul style="list-style-type: none">● Permite mantener la historia del código fuente.● Habitualmente se trabaja con código fuente y documentos que se modifican por muchas personas por ende es necesario tener un sistema de control de "versiones"
Sistema de Gestión de incidencias	<ul style="list-style-type: none">● Seguimiento y corrección de errores ya sea detectados por los desarrolladores o por los probadores● También se usa para seguimiento de tareas cortas dentro de una fase