Características de proyecto:

Cambios: impacto en personas que lo entregan. Impacto en personas y organizaciones a las que se entrega

Enfocada a la misión: puede proporcionar ventajas competitivas

Temporalidad: el equipo termina cuando termina el proyecto. La financiación va con el proyecto

Integración: requiere mecanismos de interconexión de las actividades. Requiere conocimientos y recursos para reunirlos en los procesos

Construcción social: no se comporta como una máquina. Involucra a las personas y a las organizaciones

Emergencias e incertidumbres: los requisitos detallados pueden no ser conocidos de antemano. El director del proyecto tiene que lidiar con la incertidumbre

Aspectos de singularidad: no se ha hecho antes. Muchos aspectos del proyecto se han hecho antes.

Ser jefe: tomar decisiones en poco tiempo con incertidumbre

Ingeniería de proyectos: Aplicamos nuestro conocimiento de trabajo para dirigir proyectos.

**Proyecto de Ingeniería Definido**

**Un proyecto de ingeniería es un proceso único y coordinado que busca alcanzar un objetivo específico**, mediante la aplicación de conocimientos y habilidades en ingeniería, con fechas establecidas de inicio y finalización, y dentro de restricciones de tiempo, costo y recursos.

**Características clave**:

* Es un proceso cíclico, que se repite varias veces hasta alcanzar el objetivo establecido.
* Requiere la aplicación de conocimientos en ciencia de ingeniería, habilidades matemáticas y experimentación.
* Busca transformar recursos naturales en mecanismos y sistemas que satisfagan las necesidades humanas.
* Establece metas y objetivos claros, y se desarrolla dentro de un marco temporal y de recursos definidos.

PERFILES (ASPECTOS) DE UN PROYECTO

Técnico: la dimensión técnica del proyecto hace referencia a la adecuación del resultado del mismo a los objeticos del destinatario, vigilando que se cumplan sus requisitos solicitados o, dicho de otra manera, que satisfaga

Económico: cantidad de dinero que da el proyecto

Estratégico: Por último, no hay que olvidar que, si el ejecutor es una empresa llamada a perdurar en el tiempo, el objeto del trabajo (largo plazo)

Comercial: todo proyecto presenta una dimensión comercial para la empresa o equipo de trabajo que lo desarrolla, que les proporciona una imagen frente a sus potenciales clientes (ya sean nuevos o existentes), y facilita la reutilización para otros proyectos de la experiencia comercial obtenida en al actual (corto plazo)

El coste de un proyecto es el dinero total utilizado para llevarlo a cabo (lo que preguntan en el TFG es esto no lo que la gente está dispuesta a pagar)

El precio de un proyecto es lo que el cliente esta dispuesto a pagar

La inversión es lo que invertimos en el proyecto

El gasto es lo que perdemos lo que no podemos recuperar cuando el proyecto se va al traste

DIRECTOR (RESPONSABLE) DE UN PROYECTO

Liderazgo

Control

Habilidades comunicativas

Confianza propia

Experiencia

Coordinar

Comunicación

Conocimiento (tecnológico, de mercado, de la competencia, …)

Técnicas

Relaciones

Resolutivas

Personales

Negocios

La mayoría de los conocimientos y habilidades que necesita un jefe de proyectos son exclusivos del concepto de gestión de proyectos

Por ejemplo, los gestores generales no necesitan hacer un calculo de la ruta crítica, de un entorno de desarrollo, o entender los diagramas de red

No obstante, algunas áreas de la gestión general y de la gestión de proyectos son comunes a ambas como, por ejemplo, la planificación, selección de personal, definición de expectativas y organización de personas e información.

Conocimiento sobre el área de aplicación del proyecto:

Departamentos funcionales: legal, producción, manejo de inventario, comercialización, logística personal, gestión económica, ….

Elementos

Conocimientos específicos:

* Gestión financiera y contabilidad
* Compras y adquisiciones
* Ventas y comercialización
* Contratos y derechos mercantiles
* Logísticas y cadenas de suministros
* Tecnologías de la información
* Estructuras y comportamiento de la organización administrativa

A LA HORA DEL PROYECTO:

1. Entender el proyecto
2. Reparto de tareas

ACTIVIDAD:

|  |  |
| --- | --- |
| Nuestro | Profesor |
| 1. Motivación 2. Resolución de problemas y toma de desiciones 3. Liderazgo 4. Negociación y gestión de conflictos 5. Influencia en la organización 6. Comunicación efectiva | 1. Motivación 2. Influencia en la organización (tener contactos, tener picardía) 3. Liderazgo 4. Negociación y gestión de conflictos 5. Resolución de problemas y toma de decisiones 6. Comunicación efectiva |

INVESTOR’S DAY 🡪 gente con dinero que se sienta en un tribunal y dan dinero para las ideas de la gente. Viejos con dinero que apoyan el proyecto

BUSINESS ANGEL 🡪 Gente mayor con experiencia en STARTUPS

EL ADIMINISTRADOR: administra y controla los recursos asignados a un recurso. Debe tener clara el camino y la meta de nuestro proyecto. No son mejores que los demás, no es dueño de nadie ni de nada, es solo administrador temporal de los recursos:

1. Desarrollo eficiente de reuniones: un administrador del proyecto está a cargo de las reuniones y presentaciones entre el grupo y con los clientes. Miden el tiempo para que sea mas eficiente y no se hagan pesadas las asignaturas y lo compara con lo planificado, para así maximizar la eficiencia. Cada reunión debe ser evaluada.
2. Administrar: entregar un plan de trabajo general basado en diagramas de Gantt (cronograma) y de flujo de actividades. El plan de trabajo general deberá contener estimaciones de horas-persona. Desarrolla el contrato junto al cliente. Trabaja con los analistas, para estudiar las necesidades de los clientes y los requisitos

ANALISTA: habilidad de descomponer el problema en subproblemas. Como el experto del problema es el cliente, se hace necesario trabajar junto a el para realizar la especificación correctamente. Los miembros del grupo que trabajan con el cliente para realizar el análisis del software. El análisis se divide en dos fases: los requisitos del usuario y los requisitos de software. El cliente debe pensar que el analista esta de su lado, no del equipo de trabajo para que le cuente mas cosas. Entiende necesidades y escucha al cliente. Buscar el único objetivo.

DISEÑADOR: Diseña arquitectónicos y detallado del sistema basándose en los requisitos. Se dedica a proporcionar prototipos rápidos, documentos de diseño…. Un diseño debe contener una organización jerárquica. El diseño debe considerad interfaces y debe ser modular.

El plan de trabajo de los diseñadores incluye las siguientes actividades para el diseñador del sistema:

* Organizar el sistema en subsistemas
* Identificar concurrencias inherentes al problema
* Asignar los subsistemas a procesos y tareas
* Seleccionar un administrador de datos (Controla los datos personales)
* Identificar recursos globales
* Determinar mecanismos de acceso.

PROGRAMADOR: los programadores deben convertir la especificación del sistema en código fuente ejecutable utilizando uno o mas lenguajes de programación, los cuales los determina el mismo. Explora los distintos estilos de codificación. Interactúa con los ingenieros de prueba.

INGENIEROS DE PRUEBA: Construir los planes de prueba unitarios, de modulo, de sistemas y aceptación parcial. Velar por la adherencia al estándar adaptado para el desarrollo. Construir buenos casos de test que tengan altas probabilidades de encontrar errores.

Que se espera de la presentación:

* Justificación de la necesidad
* Donde estamos
* Donde llegaremos
* Conclusiones

PROYECTO

Ver cómo hacer un .log