

PLAN DE GESTIÓN DEL CRONOGRAMA

PROYECTO	E-Clothify	CÓDIGO DE PROYECTO	2025-ECOMODA-1.15	FECHA DE ELABORACIÓN	07/10/2025
----------	------------	--------------------	-------------------	----------------------	------------

METODOLOGÍA EN LOS PROCESOS

Definir las actividades	Todas las actividades necesarias para completar el proyecto serán identificadas y organizadas en función de los entregables descritos en la Estructura de Desglose del Trabajo (EDT).
Secuenciar las actividades	Las actividades serán secuenciadas según sus dependencias lógicas. Las relaciones de precedencia se establecerán para garantizar un flujo adecuado de trabajo.
Estimar la duración de las actividades	Se utilizarán técnicas de estimación de duración colaborativa, como el consenso del equipo mediante Planning Poker, tomando en cuenta la complejidad y los recursos disponibles.
Desarrollar el cronograma	El cronograma se construirá utilizando herramientas de software especializadas, como Microsoft Project, para asegurar que todas las actividades, dependencias y plazos queden correctamente documentados.

HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DEL CRONOGRAMA

Se emplearán diversas herramientas para gestionar el cronograma del proyecto, garantizando la planificación, seguimiento y control efectivo de las actividades. Las principales herramientas son:

- **Microsoft Project:** Será la herramienta principal para crear y mantener el cronograma detallado. Facilita la visualización de dependencias, fechas críticas y recursos asignados.
- **GitHub:** Estas herramientas ágiles se utilizarán para la gestión de tareas en sprints, asignando tickets a los responsables y permitiendo el seguimiento del progreso del trabajo de forma visual.
- **Google Calendar:** Se empleará para coordinar reuniones y plazos clave, asegurando que todos los interesados estén sincronizados con las entregas del cronograma.

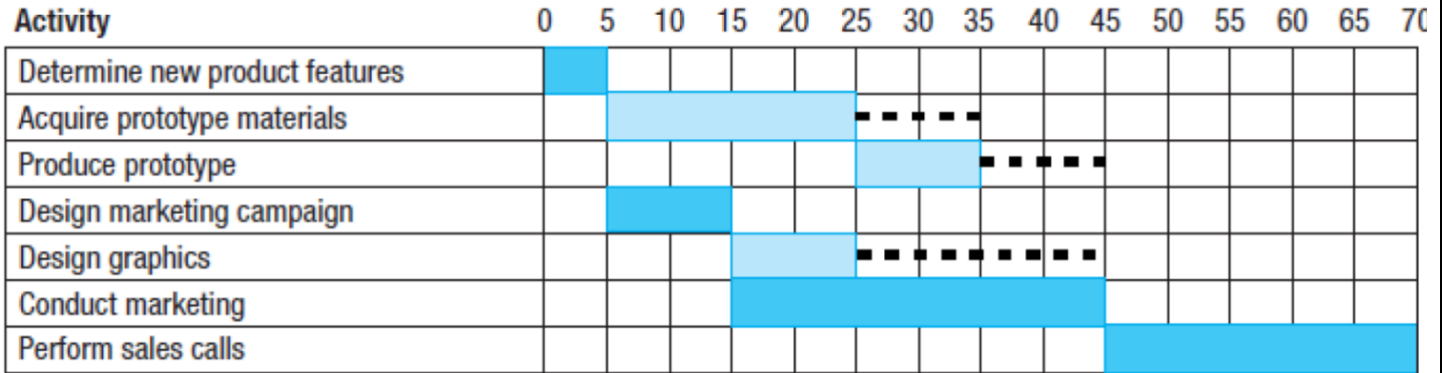
ESTIMACIONES DE TIEMPO

UNIDADES DE MEDIDA	NIVEL DE PRECISIÓN	RESERVAS DE CONTINGENCIA
Las estimaciones de tiempo se realizarán en días hábiles para actividades largas y en horas para tareas de menor duración. Estas unidades serán consistentes en todo el proyecto, y se ajustarán según la complejidad de la tarea. Además, las duraciones serán revisadas de manera periódica en función del progreso real observado durante los sprints.	Se utilizará un nivel de precisión del ±10% en las estimaciones de tiempo. Esto significa que se considera un margen de variación aceptable del 10% sobre la duración estimada, tanto hacia arriba como hacia abajo, lo que permitirá ajustar los tiempos en función de imprevistos o cambios menores.	Para gestionar riesgos y mitigar el impacto de retrasos imprevistos, se añadirá un 5% del tiempo total estimado como reserva de contingencia. Esta reserva estará destinada a absorber las variaciones no planificadas que podrían surgir debido a dependencias externas, cambios en los requisitos o dificultades técnicas inesperadas.

PLAN DE GESTIÓN DEL CRONOGRAMA

FORMATO DE PRESENTACIÓN DEL CRONOGRAMA

El cronograma de este proyecto tendrá el siguiente formato (Diagrama de Gantt), ya que proporciona una forma clara y concisa de ver la duración de las actividades a lo largo del tiempo, el cual distribuiremos en semanas numeradas. Seguirá el formato dispuesto por la herramienta Microsoft Project.



SEGUIMIENTO Y CONTROL DEL CRONOGRAMA

Métrica de avance del cronograma	El avance de las actividades se medirá a través del uso de un porcentaje de avance por tarea, con responsables claros para cada una
Cuentas de control de la EDT	Se establecerán cuentas de control en los puntos principales del proyecto, como la finalización del módulo de personalización de productos (E.2) , la implementación del carrito de compra y pasarela de pago (E.3) , y el despliegue del panel de administración y seguimiento de pedidos (E.4) .
Informes de estado	Los informes se realizarán cada dos semanas , con reportes por cada cuenta de control establecida en la EDT.
Actualización del cronograma	Se hará una actualización del cronograma en cada iteración de entrega o en caso de cambios significativos.

ITERACIONES

#	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN, ALCANCE Y ENTREGABLES
1	1 semana	Desarrollo de la funcionalidad base: diseño del catálogo, sistema de registro y autenticación de usuarios, y estructura inicial del carrito de compra.
2	2 semanas	Implementación del sistema de personalización y pagos: selección de color/talla, subida de diseños, integración de métodos de pago (contrareembolso y pasarela), y gestión de pedidos.
3	1 semana	Pruebas, documentación y despliegue final: validación del flujo de compra, test de usuario, elaboración de manuales y entrega del producto final.