

**Formato Guía**  
**“Nombre del Proyecto”**  
***Fecha:[xx/xx/yyyy]***

## Índice

	Contenido
Datos del documento .....	3
Información del Proyecto .....	3
Integrantes .....	3
Introducción .....	4
Documentación del Proyecto .....	5
Squad y Responsabilidades: Se detalla la conformación del equipo de trabajo, especificando roles (Product Owner, Scrum Master, Development Team) y responsabilidades asignadas .....	6
Miembros del equipo.....	6
Mapa Mental .....	7
Mapa de Actores.....	8
Product Goal.....	9
Visión del Proyecto – Visión y Cuatro Pilares .....	9
Visión del alcance - Impact Mapping: Se delimita el alcance esperado mediante la técnica de Impact Mapping, que relaciona actores, impactos deseados y entregables. Permite definir fronteras claras del proyecto.....	9
Conclusión .....	11

### Datos del documento

Versión	Fecha	Descripción/cambio	autor
1.0.0			
1.5.0			
2.0.0			

### Información del Proyecto

Organización	Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones
Sección	00XX-D
Proyecto (Nombre)	
Fecha de Inicio	
Fecha de Término	
Patrocinador principal	
Docente	Osnellys Andrade

### Integrantes

Rut	Nombre	Correo

## **Introducción**

Debe presentar de manera clara y breve el contexto general en el que se desarrolla el trabajo, explicando la relevancia del tema y el motivo por el cual se aborda. Asimismo, debe exponer la problemática o situación inicial que dio origen al análisis, destacando su importancia y los desafíos que plantea. A continuación, es fundamental indicar el objetivo principal del informe, precisando qué se pretende lograr con el estudio o propuesta, y delimitar el alcance del trabajo, es decir, qué aspectos serán considerados y cuáles quedan fuera. Finalmente, conviene indicar cómo está organizado el informe para que el lector sepa qué encontrará en cada parte.

## Documentación del Proyecto

Análisis Preliminar del Caso.

**Planteamiento del Problema:** Describe la situación inicial que da origen al proyecto, el contexto de la organización o escenario de estudio, y los principales desafíos detectados. El objetivo es mostrar qué necesidad real o problemática debe ser resuelta mediante el desarrollo del sistema

**Justificación:** Explica las razones por las cuales el proyecto es relevante, tanto desde la perspectiva académica como profesional. En este apartado se destacan los beneficios esperados, el aporte al campo de la Ingeniería en Informática y la relación con las competencias del perfil de egreso

**Objetivo General:** Define en términos amplios la meta principal del proyecto, expresada como un resultado a alcanzar mediante la aplicación de conocimientos y metodologías aprendidas en la carrera

**Objetivo General:** Son las metas particulares y más concretas que permiten alcanzar el objetivo general. Se redactan como acciones observables y medibles, y se relacionan directamente con la planificación y desarrollo del proyecto

**Squad y Responsabilidades:** Se detalla la conformación del equipo de trabajo, especificando roles (Product Owner, Scrum Master, Development Team) y responsabilidades asignadas



### Miembros del equipo

Roles	Responsabilidades

## Mapa Mental

Tema central (problema) en el medio.

Ramas de análisis (dificultades, impactos, soluciones).

Ideas secundarias como hojas o nodos.

### Ramas principales

#### 1. Dificultades

- Factor 1
- Factor 2
- Factor 3

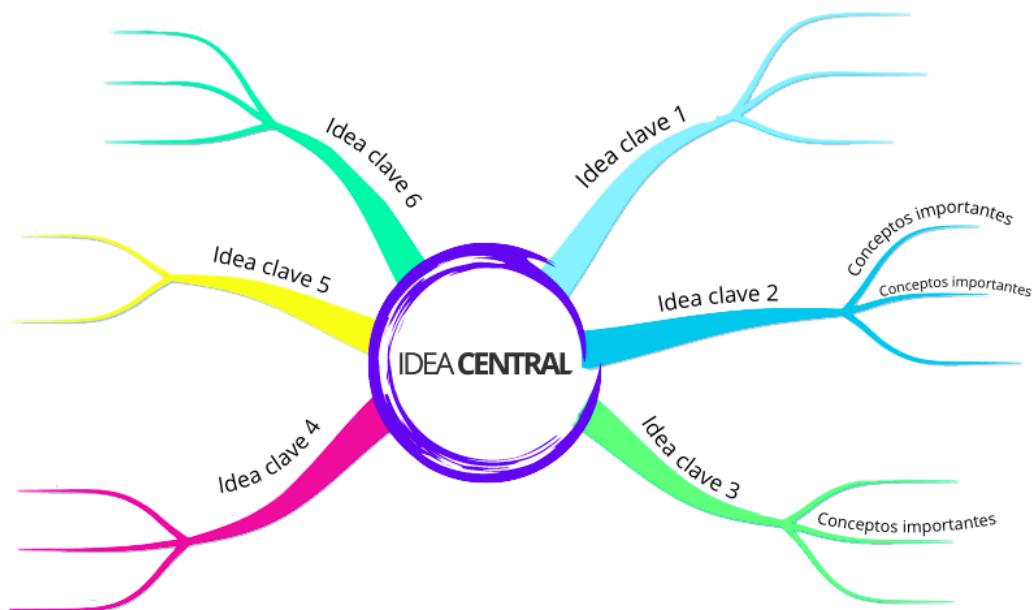
#### 2. Impactos

- Consecuencia 1
- Consecuencia 2
- Consecuencia 3

#### 3. Solución Propuesta

- Acción 1
- Acción 2
- Acción 3
- Acción 4

Ejemplo:

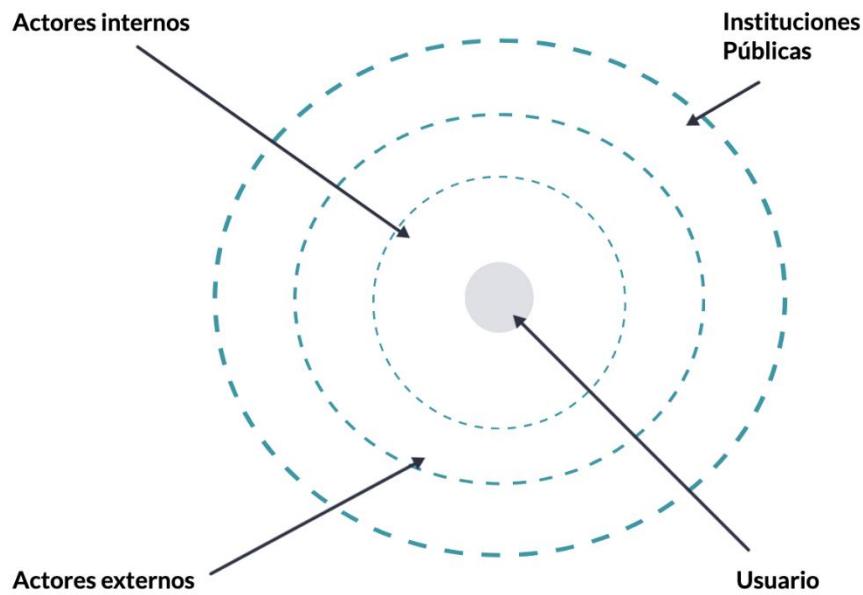


## Mapa de Actores

Un mapa de actores se divide en 4 círculos, en los que se integran actores pertenecientes a las siguientes categorías:

- **Usuario:** se coloca en el círculo central, el más pequeño. El mapa parte de él, y de las relaciones que establece con los actores colocados en los otros círculos.
- **Actores internos:** Se sitúan en el círculo más cercano al central. En él, tendrás que colocar a aquellos actores que interactúan de la forma más directa posible con el usuario.
- **Actores externos:** son aquellos cuya relación con los actores internos hace posible la producción o entrega del producto o servicio al usuario. Se colocan dentro del segundo círculo
- **Administraciones públicas:** Son aquellas entidades públicas que se relacionan de forma directa o indirecta (a través de otros actores) con el usuario.

Ejemplo:



Fuente: <https://xn--designtinkingespana-d4b.com/mapa-de-actores-diseno-de-servicios>

## **Product Goal**

Se define de forma clara el objetivo de producto, es decir, qué se quiere lograr con el desarrollo. Representa la visión compartida del resultado esperado

### **Visión del Proyecto – Visión y Cuatro Pilares**

Describe la visión estratégica del proyecto y los cuatro pilares que lo sustentan: valor para el cliente, factibilidad técnica, impacto organizacional y sostenibilidad del desarrollo

**Visión del alcance - Impact Mapping:** Se delimita el alcance esperado mediante la técnica de Impact Mapping, que relaciona actores, impactos deseados y entregables. Permite definir fronteras claras del proyecto.

**Épicas:** Son los grandes bloques de funcionalidad que guiarán el desarrollo. Cada épica se descompondrá posteriormente en historias de usuario más manejables.

**Historias de Usuario:** Se definen los requisitos desde la perspectiva del usuario final, redactados en el formato: “Como [rol], quiero [funcionalidad], para [beneficio esperado]”.

**Product Backlog Priorizado:** Listado ordenado de las historias de usuario y épicas según valor de negocio, urgencia y esfuerzo. Es el insumo principal de la planificación de los sprints.

**Definición de entregables, User Story Mapping, Release Planning:** Se determinan los entregables principales, el mapa de historias de usuario y la planificación de lanzamientos. Esto permite visualizar cómo se entregará valor de forma incremental e iterativa.

**Estimación de Costos y Viabilidad Económica:** Presentar una estimación preliminar de los costos asociados al desarrollo del proyecto, con el fin de evaluar su viabilidad económica y la sostenibilidad de su implementación en un contexto real.

Se sugiere considerar los siguientes aspectos:

**Recursos Humanos**

1. Estimación de horas de trabajo por rol (ej. Product Owner, Scrum Master, Desarrollador).
2. Valoración de las horas en base a un costo de referencia (ej. \$/hora).

**Recursos Tecnológicos**

1. Herramientas de software utilizadas (licencias, suscripciones).
2. Infraestructura tecnológica (servidores, almacenamiento en la nube, hosting).
3. Dispositivos o equipos de apoyo (ej. computadores, kits de electrónica).

**Recursos Operativos**

1. Materiales adicionales necesarios para prototipos o pruebas.
2. Gastos de difusión, encuestas, o validaciones con usuarios.

**Costos Totales y Observaciones**

1. Suma de los costos estimados.
2. Notas sobre posibles financiamientos, apoyos institucionales o uso de recursos gratuitos (ej. software académico, infraestructura de la institución).

## **Conclusión**

Debe sintetizar los aspectos más relevantes desarrollados en el documento, retomando la problemática inicial y destacando los hallazgos principales obtenidos a lo largo del análisis. Es importante que exprese de manera clara si se cumplieron los objetivos planteados y qué aportes significativos ofrece el trabajo. Además, puede incluir una reflexión final sobre la importancia del tema y, de forma breve, sugerir posibles líneas de mejora, continuidad o proyección futura relacionadas con el estudio realizado.