**Características de un proyecto**

* Inicio – Fin. Temporal.
* Objetivo único.
* Elaboración gradual.

**Características de un trabajo operativo**

* Repetitivo.

**Ejercicios:**

Ejercicio 1

1. Proyecto. Es único (cada casa es única).
2. Trabajo Operativo. Depende de cómo se lo encare/vea. Puede ser un proyecto para alguien que no sabe o que está inventando la receta.
3. Proyecto.
4. Trabajo Operativo. Actividades rutinarias.
5. Proyecto.
6. Trabajo Operativo.
7. Proyecto.
8. Proyecto.
9. Proyecto. Genera una mejora, es un desarrollo.
10. Proyecto.
11. Proyecto.
12. Proyecto.

Ejercicio 2

* Debería dividirse en varios proyectos, no tomarlo como un proyecto global. Tres etapas/fases: expansión local, zonal, territorial. También debe resolverse el problema de los sistemas de información.
* El objetivo estratégico (Portfolio) es expandir el negocio. Para lograrlo, se deben aplicar, al menos, 3 proyectos (expansiones). Otro proyecto será el que trabaje sobre la adaptación/compra/desarrollo de nuevos sistemas. Otro proyecto será el que trate la penetración de mercado.
* El portafolio, al ser una idea estratégica, una propuesta, no posee límites/restricciones. Se plantean una serie de proyectos o programas para alcanzar el objetivo, pero no se asegura su ejecución: es una propuesta. Los límites de tiempo son más bien deseos que restricciones u obligaciones. El problema del respaldo financiero se ve luego, a la hora de querer ejecutarlo y analizar su factibilidad, no es algo propio del portafolio.

Ejercicio 3: teoría, leer libro.

Ejercicio 4

* Dividir en proyectos.
* Portafolio. Objetivo: renovar los sistemas. Proyectos: 4 áreas a modificar.
* Debe definirse el orden de ejecución. Deben tenerse en cuenta, para ordenar, la existencia de dependencias entre los sistemas/proyectos.

Ejercicio 5

5.1) Se debe acotar el alcance o aumentar el tiempo de desarrollo del proyecto.

5.2) Se debe aumentar el alcance (y, por ende, disminuir la calidad para conservar costo y tiempo), o bien redefinirlo (dedicarse a las funcionalidades principales que faltan y quitar extras).

5.3) Problema propio de la empresa de desarrollo, los costos de mayor tiempo o mayor necesidad de dinero para realizar las pruebas y correcciones deberán ser asumidos por la empresa desarrolladora.

Ejercicio 6

1. Sistema de Gestión Académica para UCSE-DAR:

Interesados:

El nivel de impacto va a depender en gran medida del nivel de relación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sistema de Gestión Académica UCSE-DAR** | | |
| **Interesados** | **Nivel de Relación** | **Impacto** |
| Alumnos | Alto |  |
| Profesores | Alto |  |
| Alumnado | Alto |  |
| Jefe de Cátedra | Alto |  |
| Contador | Medio |  |
| Padres | Bajo |  |
| Secretaría de Extensión | Bajo |  |
| Biblioteca | Medio |  |
| Decano |  |  |
| Rector |  |  |
| Consejo Directivo |  |  |
| Municipalidad de Rafaela |  |  |
| Williner (empresa) |  |  |
| Empresas del Medio |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |



Ejercicio 7

Punto 1-H: Una industria del automóvil desarrolla un sitio web para agilizar la contratación de proveedores.

1. Sitio Web para la contratación de proveedores.
2. Participantes:

* Administrador del proyecto: alguien, cualquiera.
* Sponsor: alguien de “peso” que respalda la ejecución del proyecto, alguien a quien el administrador del proyecto, ante problemas, puede acudir. Ejemplo: Gerente Comercial.
* Stakeholders:
  + Departamento de contrataciones.
  + Proveedores.
  + Fábrica.
  + Directivos de la empresa.
  + Área de compras.
  + Clientes.
* Equipo de trabajo: desarrollo. Responsable de equipo/Jefe, Analista, Desarrolladores, Diseñadores, Testers, Instaladores.

1. Recursos a utilizar:

* Personas: 1 tester, 1 analista, 1 implementador, 3 desarrolladores web, etc.
* Hardware: se especifica si es algún tipo de hardware especial.
* Software: etc.
* Maquinarias: etc.
* Activos: etc.

1. Variables con Restricciones:

* Alcance: el sistema contemplará desde la definición de un motivo de contratación y difusión de oferta, hasta la contratación efectiva. No se contempla en el proyecto el seguimiento del trabajo contratado.
* Tiempo: 1 mes de análisis, 1 mes de diseño, 3 de programación, 3 de testing, 1 de implementación.
* Costo: sueldos de los participantes (RRHH) - multiplicación de cantidad por sueldo. Costo de licencia de software. Costo básico: RRHH + licencia de Software + (posiblemente) costo de Hardware.
* Calidad: que el producto cumpla con el alcance (aspecto básico de calidad, luego debe definirse cómo puede medirse). Calidad de proceso: que el proyecto se complete en el tiempo estimado y que se cumpla el proceso. Documentación (posible). Cumplimiento de estándares de programación.

Ejercicio 8

Es prácticamente imposible satisfacer todos los requerimientos o deseos de todos los stakeholders. Es por ello que se debe estipular un alcance.

Deben identificarse todos los stakeholders, conocer sus intereses y expectativas, mantenerse comunicado con ellos. No debe tomarse una decisión unilateral, sino consultar con todos los stakeholders para alcanzar una solución integral.