

{ PROYECTO FINAL }

Que es un Proyecto?

“Un proyecto es un esfuerzo temporal que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado único.”

Guía PMBOK® 5th ed



Que es un Proyecto?

TIENE PRINCIPIO Y FIN, NO VA DURAR SIEMPRE!

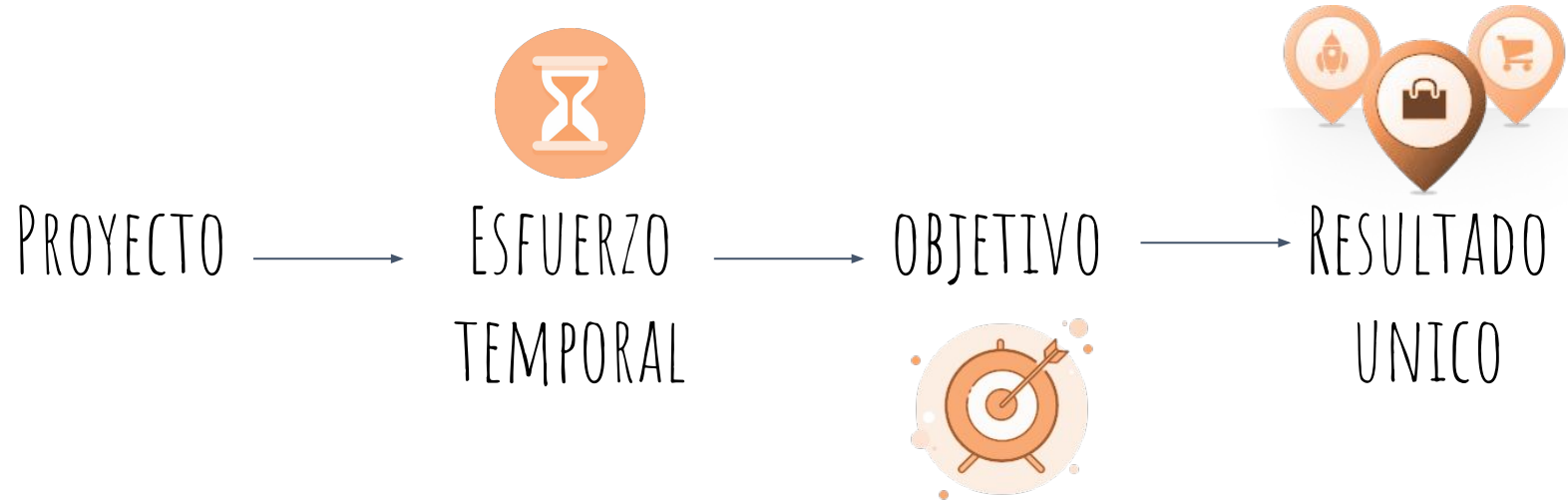
“Un proyecto es un **esfuerzo temporal** que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o **resultado único.**”

Guía PMBOK® 5th ed

PUEDA SER DOCUMENTO, INFORME DASHBOARD, ETC.



Que es un Proyecto?



Que **no** es un Proyecto?

- Son operaciones que **no tienen un fin** y producen productos **similares o idénticos**.
- Esfuerzos permanentes y continuos que producen **resultados repetitivos**.
- Con recursos asignados para realizar básicamente el mismo conjunto de tareas.

PMI

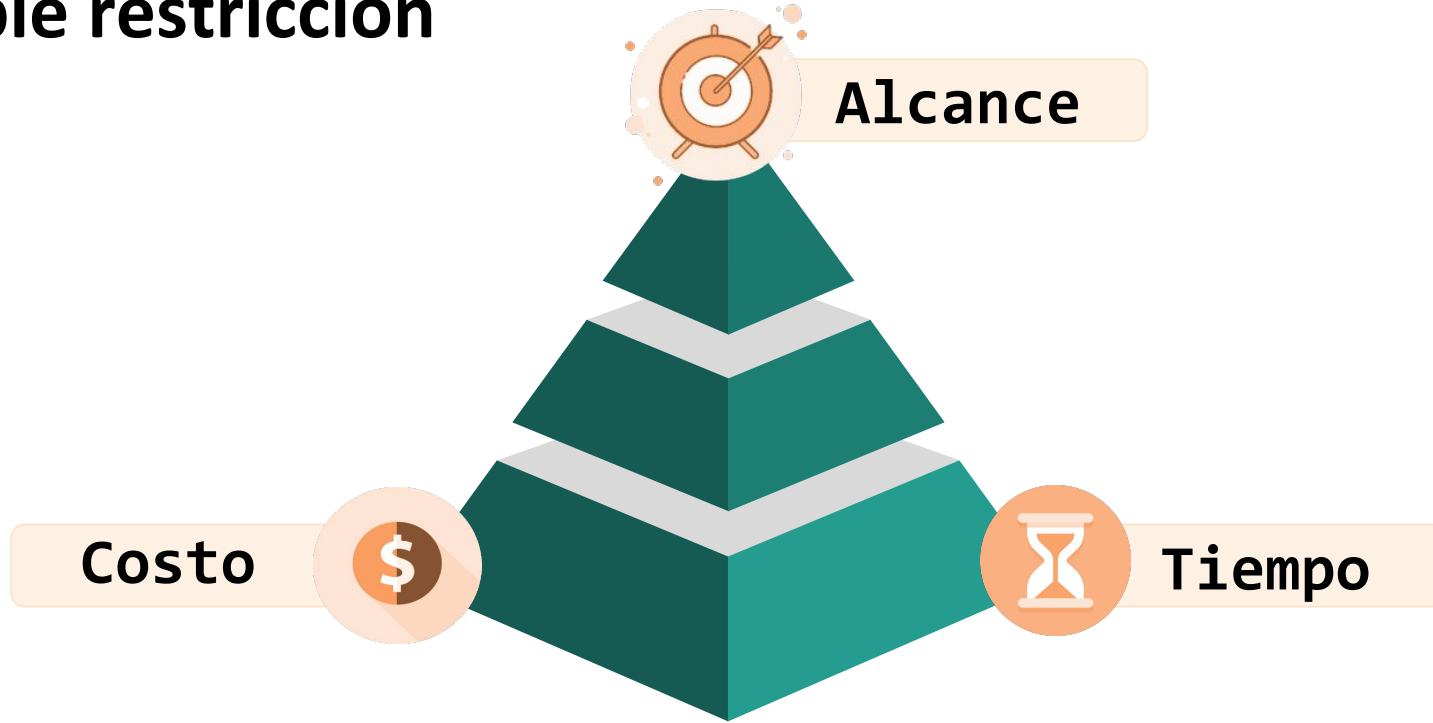


Que **no** es un Proyecto?

- Una empresa soluciona reclamos por incidentes en sus operaciones, los mismos son más de mil por día.
- Control diario del presupuesto.
- Un cajero atiende a 100 clientes por día



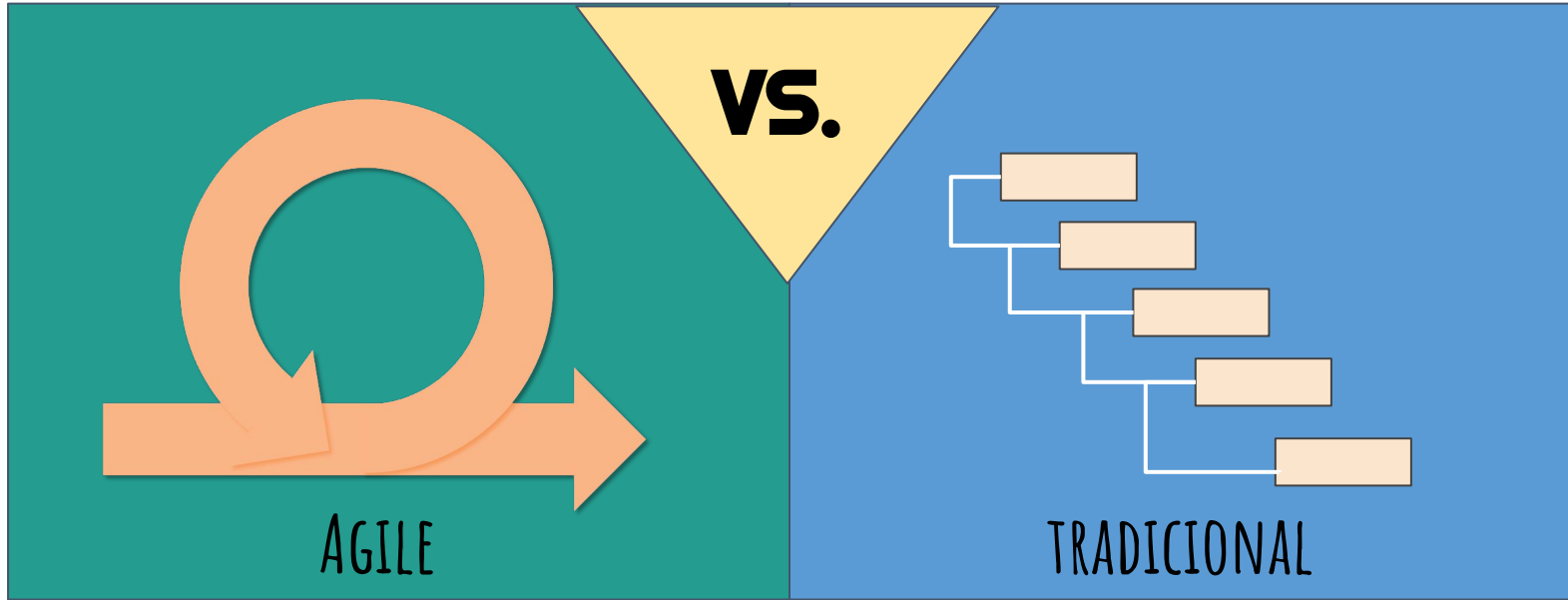
Triple restricción



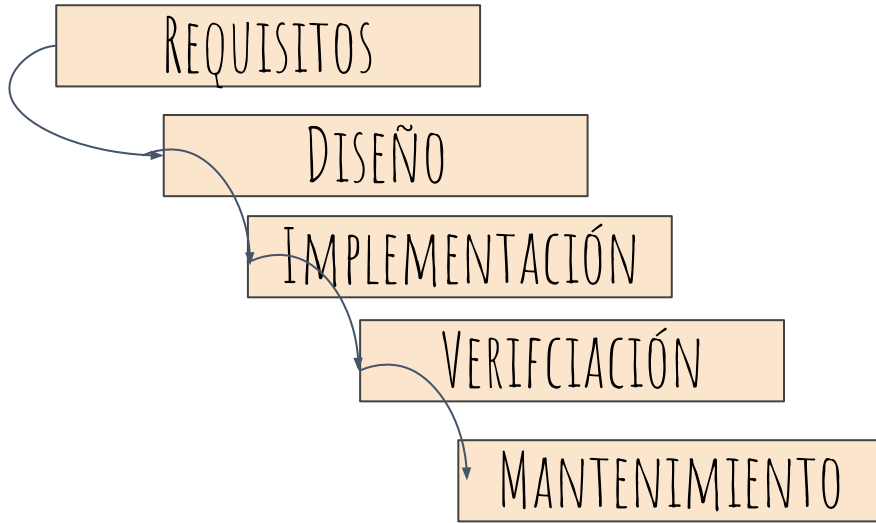
Triple restricción + 1



Ciclo de vida



Ciclo de vida



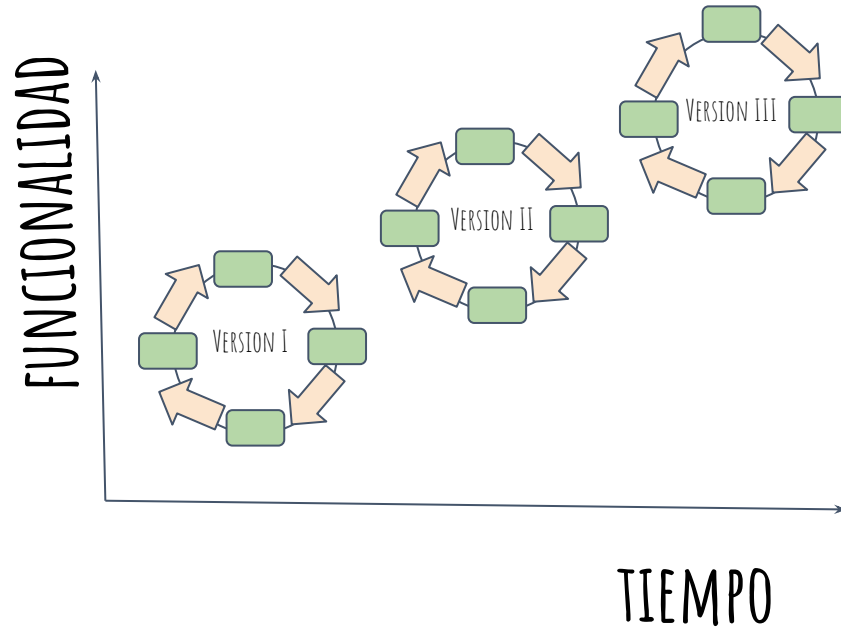
CASCADA

Características:

- Etapas sucesivas
- No permite cambios de alcance
- Poco flexible
- Documentación de todo el proyecto
- El entregable es al finalizar el proyecto.
- Ideal para proyecto con requisitos claros y sin cambios.



Ciclo de vida: Agile



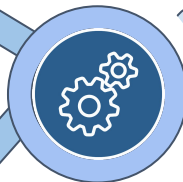
Características:

- Son ciclos más iterativos realizamos diferentes versionados de ese proyecto que van mejorando y aportando un mayor valor.
- Permite cambios de alcance
- Se trabaja de manera conjunta con el cliente.
- Entregables desde la primera iteración.



Manifiesto agile

VALORAMOS MÁS A LOS INDIVIDUOS Y SU INTERACCIÓN
QUE A LOS PROCESOS Y LAS HERRAMIENTAS.



VALORAMOS MÁS EL SOFTWARE QUE FUNCIONA QUE LA
DOCUMENTACIÓN EXHAUSTIVA.

VALORAMOS MÁS LA COLABORACIÓN CON EL CLIENTE
QUE LA NEGOCIACIÓN CONTRACTUAL.



VALORAMOS MÁS LA RESPUESTA AL CAMBIO QUE EL
SEGUIMIENTO DE UN PLAN





just the crust

"this is it?"



a smaller slice

"mmm this pizza tastes good"



Agile es y no es...

Not like this....



1



2



3



4

Like this!



1



2



3



4



5

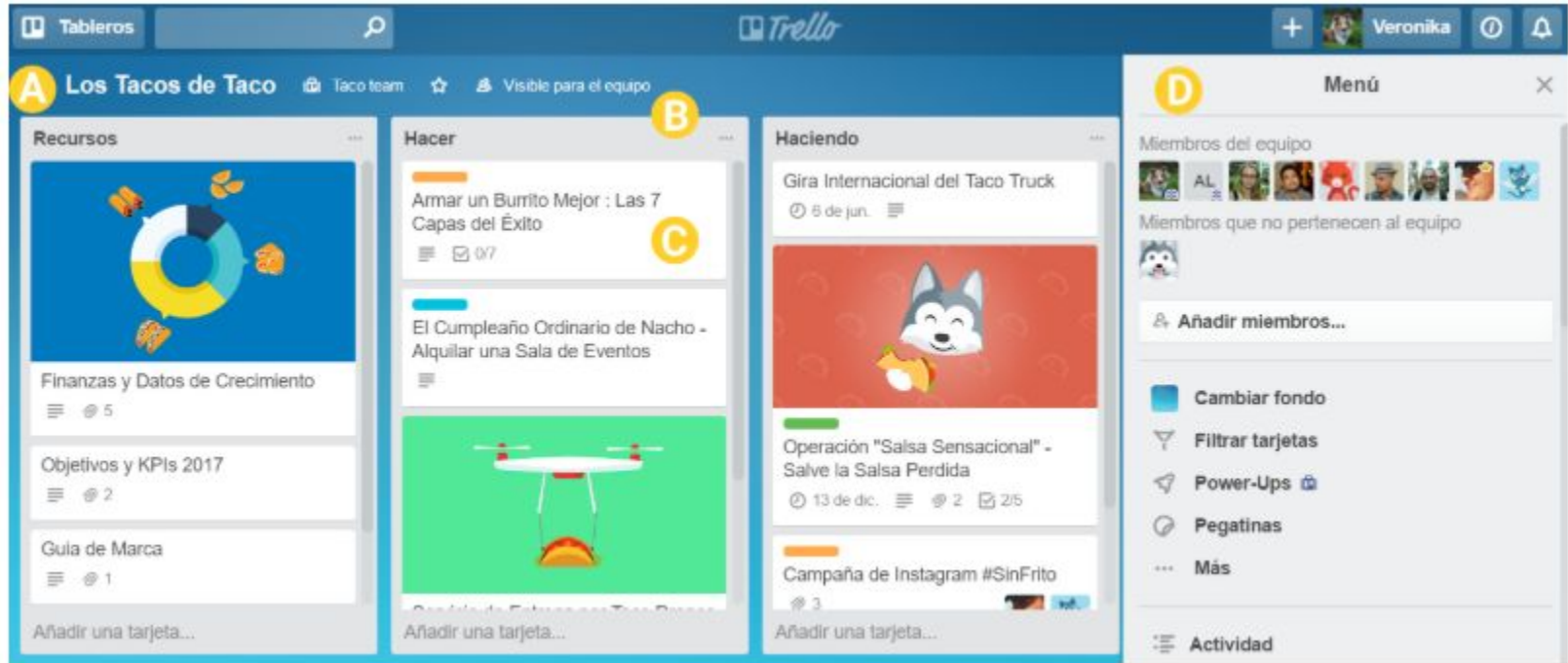
Henrik Kniberg



METODOLOGIA: KABAN



METODOLOGIA: KABAN



QUE ES DESIGN THINKING

Es una metodología para desarrollar innovación y analizar un problema de la misma forma que trabajan los diseñadores de producto. Su traducción en español es “Pensamiento de Diseño”.

Esta metodología está centrada en el usuario y en los problemas que este pueda plantear.



QUE ES DESIGN THINKING

Una solución sea innovadora debe caer en la intersección de tres restricciones:

- Debe ser deseable para los clientes o usuarios
- Debe ser tecnológica y operativamente viable
- Deber ser financieramente rentable



QUE ES DESIGN THINKING

Esta metodología se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford en California (EEUU) a partir de los años 70, y su primera aplicabilidad con fines lucrativos como "Design Thinking" la llevó a cabo la consultoría de diseño IDEO, siendo hoy en día su principal precursora.



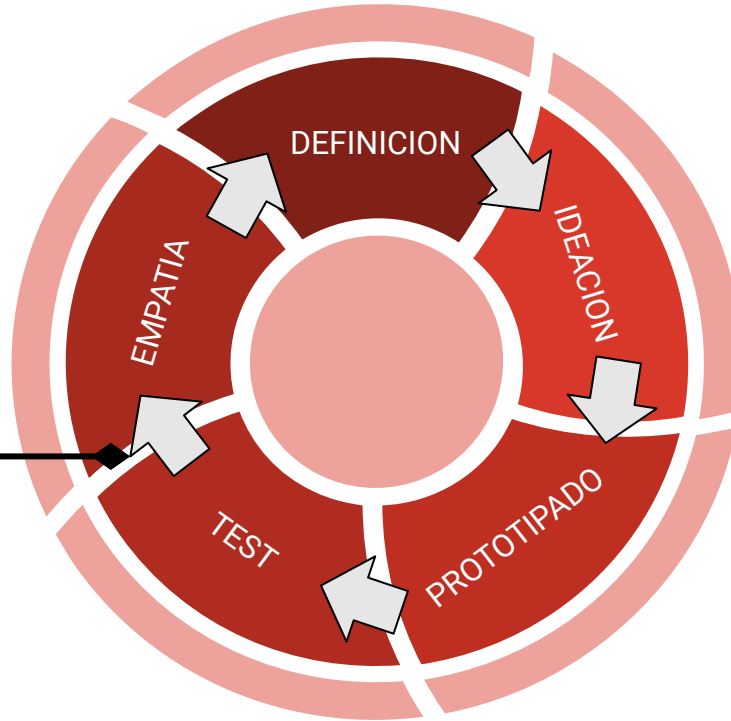
QUE ES DESIGN THINKING

Esta metodología se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford en California (EEUU) a partir de los años 70, y su primera aplicabilidad con fines lucrativos como "Design Thinking" la llevó a cabo la consultoría de diseño IDEO, siendo hoy en día su principal precursora.



DESIGN THINKING

Proceso
iterativo y se
enriquece con
cada iteración.



DESIGN THINKING: Empatía

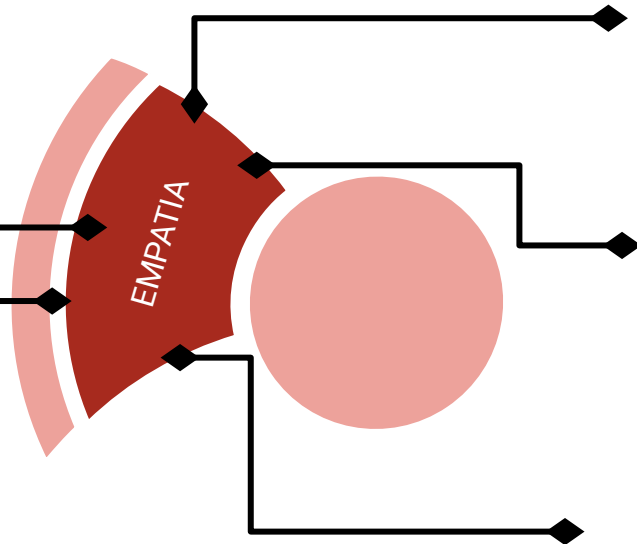
Tener una comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución y también de su entorno.

Entender lo que es relevante para el usuario.

Encontrar soluciones conectadas con sus necesidades y deseos.

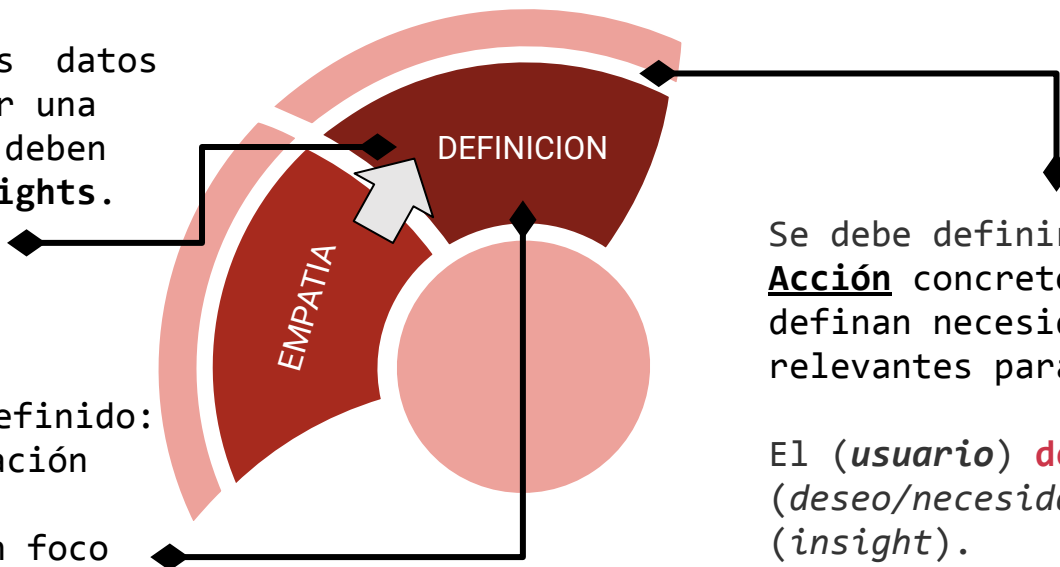
Proceso iterativo y se enriquece con cada iteración.

Herramientas son:
Entrevistas, focus group,
Observación y Benchmark.



DESIGN THINKING: Definición

Una vez que tenemos datos debemos realizar una definición y se deben detectar los **Insights**.



Foco de Acción mal definido:

- Falta de información relevante.
- Definición de un foco demasiado amplio.
- Definir focos de acción poco relevantes.

Se debe definir un Foco de Acción concreto en el que se definan necesidades y deseos relevantes para el usuario.

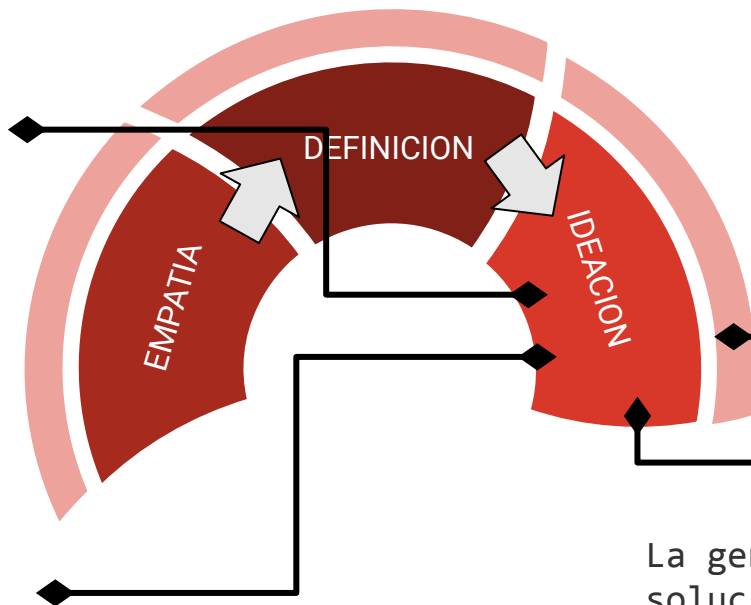
El (*usuario*) **desea/necesita** (*deseo/necesidad*) porque (*insight*).



DESIGN THINKING: Ideacion

El paso a esta fase supone empezar a crear soluciones para los problemas concretos encontrados.

Ahora, nos concentramos a generar soluciones para esos aspectos elegidos según las importantes necesidades y deseos para el usuario.



Brainstorming 3-12-3

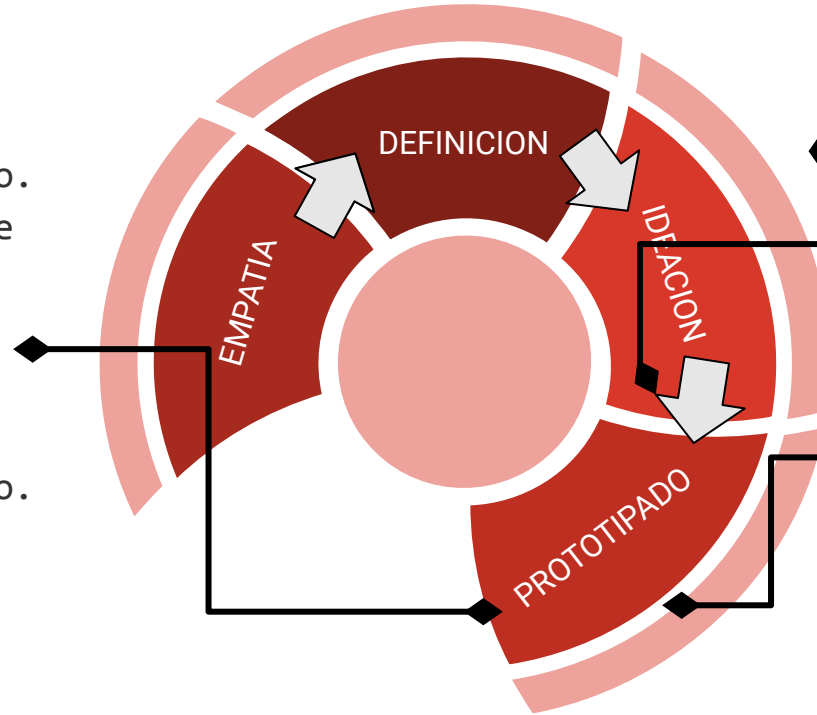
1. Ideacion
2. Exponer ideas
3. convergencia

La generación de esas soluciones parte de lo que llamamos **Reto Creativo**.



DESIGN THINKING: Prototipado

Un prototipo es un ensayo rápido y barato. Una tangibilización de las ideas y nos permite, fallar de forma veloz y con muy poco coste mientras aprendemos del usuario.



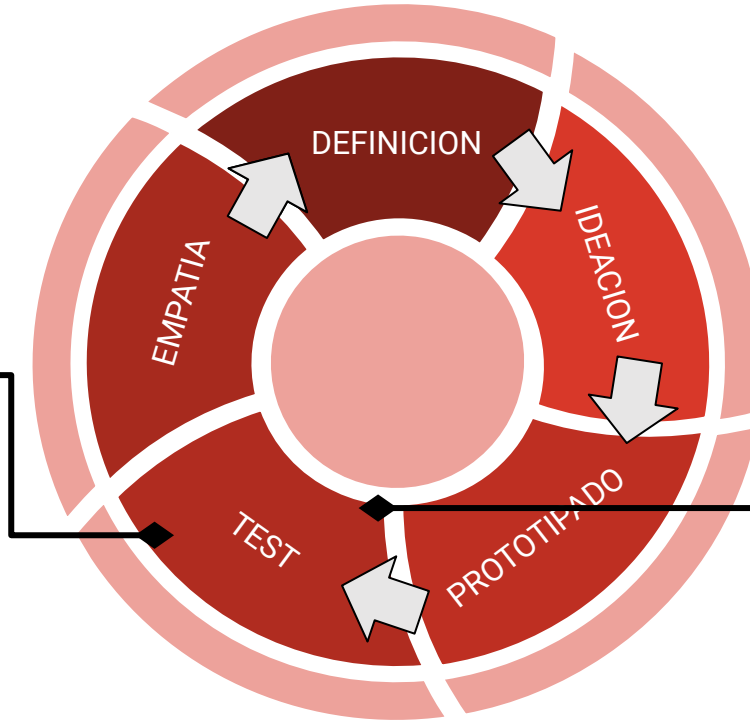
No es necesario que tenga todas las funcionalidades a las que el usuario desea. Estas se van incorporando a medida que el usuario las demanda.



DESIGN THINKING: Test

El feedback del usuario da lugar básicamente a tres escenarios posibles:

- Pasar a producción
- Iterar (Es la más habitual)
- Abandonar el proceso.



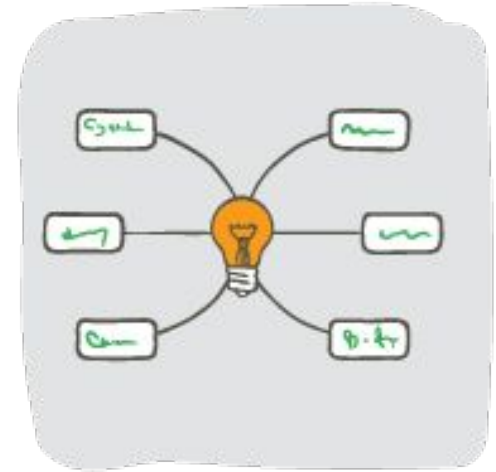
Es el último paso ya las ideas son parte del prototipo y con origen en la definición de focos de acción que tiene aspectos de especial valor para el usuario.



Mapas Mentales

Un mapa mental es un diagrama o herramienta de aprendizaje, utilizada para representar conceptos o ideas asociadas a un tema en particular.

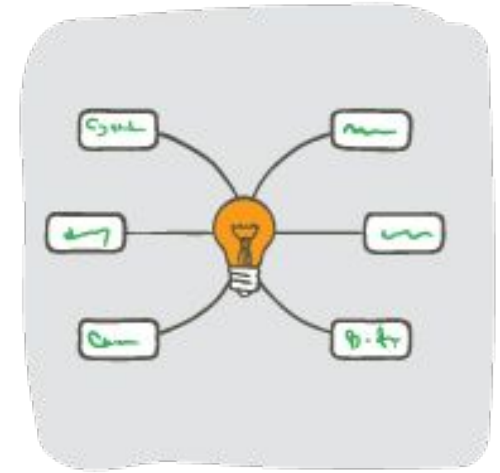
La visualización de las ideas se realiza en forma esquematizada, todas ellas relacionadas entre sí con una palabra clave, las cuales en conjunto ayudan a explicar el contenido de un tema en específico.



Mapas Mentales

Pasos a realizar:

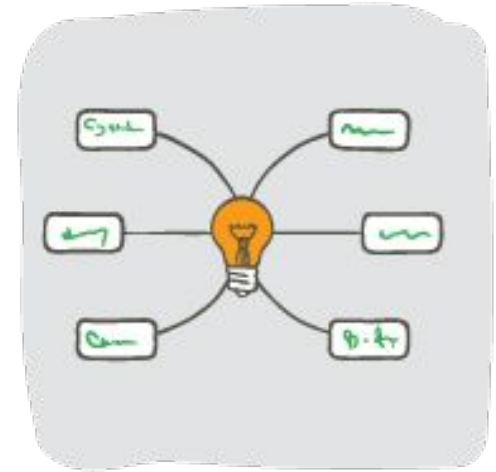
1. Define y Ubica la Idea Principal.
2. Organiza los Subtemas.
3. Desglosa los Subtemas.
4. Verificar (Proceso iterativo).



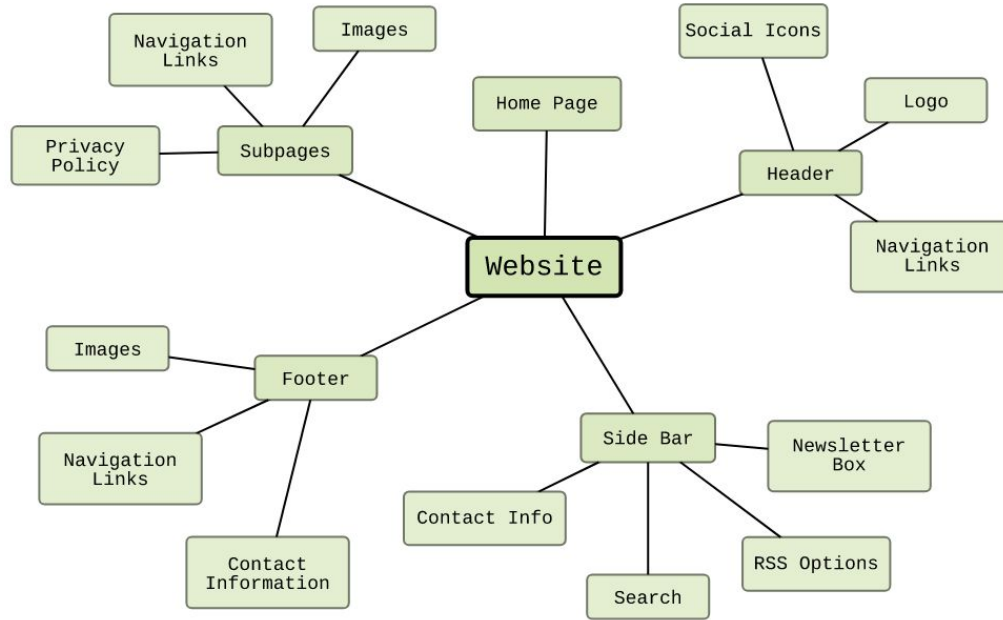
Mapa Mentales

Algunas cosas a tener en cuenta:

1. El tema central suele colocar con una imagen.
2. Las ideas de menor importancia dentro del esquema, corresponden a ramificaciones secundarias.
3. Evitar la redundancia de conceptos.
4. Mientras más lejos se encuentre un bloque de ideas del eje central, menor será su importancia dentro del diagrama.



Mapas Mentales



Ejercicio integrador

- 1) Armar equipos y seleccionar el caso de estudio.
- 2) Analizar los datasets
- 3) Generar un Brainstoring
- 4) Realizar un análisis de las ideas que tienen en común
- 5) Realizar una puesta en común de las propuestas
- 6) Realizar un mind map de la propuesta seleccionada:

<https://app.mindmup.com>



Ejercicio integrador

1) Reglas para el trabajo:

- Cuantas más ideas mejor
- No juzgar
- Debemos escuchar a cada uno del grupo
- No debemos perder de vista la pregunta para la que estamos generando soluciones.



Ejercicio integrador

1) Reglas para el trabajo:

- Alentamos lo absurdo
- No te quedes bloqueado en los detalles son ideas a desarrollar en futuro.
- Recuerden tomar fotos una vez finalizado

