## **2.3.** **Metodología del Proyecto**

Para el desarrollo del presente proyecto se han utilizado las siguientes metodologías que se describirán a continuación:

**2.3.1. PMBOK (Project Management Body of Knowledge)**

El Project Management Body of Knowledge (PMBOK) según se define, permite:

“Identificar el subconjunto de Fundamentos de la Dirección de Proyectos generalmente reconocido como buenas prácticas.” (PMBOK 2004:3)

Así, los procedimientos adoptados pueden ser aplicados en los proyectos sin distinción alguna. De esta forma, PMBOK proporciona una guía de buenas prácticas que ayudan a gestionar adecuadamente los proyectos, garantizando el éxito del mismo.

De acuerdo a lo anterior, el PMBOK se encuentra dividido en nueve áreas de conocimiento. Dichas áreas han sido categorizadas como “comunes” para todo tipo de proyectos. Las áreas de conocimiento son las siguientes:

* Gestión de la Integración del Proyecto
* Gestión del Alcance del Proyecto
* Gestión del Tiempo del Proyecto
* Gestión de los Costos del Proyecto
* Gestión de la Calidad del Proyecto
* Gestión de los Recursos Humanos del Proyecto
* Gestión de las Comunicaciones del Proyecto
* Gestión de los Riegos del Proyecto
* Gestión de las Adquisiciones del Proyecto

Ahora bien, para la elaboración del presente proyecto, se ha considerado necesario la adopción de algunas de las buenas prácticas que han sido descritas en las áreas de conocimiento del PMBOK. De esta forma, la Gestión de los Costos y Adquisiciones del Proyecto no han sido consideradas, ya que de acuerdo al alcance, el proyecto no contará con una implementación, no incurriéndose así en costos y gastos.

Cabe mencionar que los procesos ejecutados para gestionar adecuadamente la dirección de proyectos, de acuerdo al PMBOK, son los siguientes:

* Grupo de Procesos de Iniciación
* Grupo de Procesos de Planificación
* Grupo de Procesos de Ejecución
* Grupo de Procesos de Seguimiento y Control
* Grupo de Procesos de Cierre.

Es así como la administración del proyecto se llevará de acorde a esta metodología, permitiendo una adecuada gestión y planificación de las actividades que implicarán el éxito del proyecto, estableciéndose adicionalmente controles e indicadores sobre el mismo.

**2.3.2 Metodología EUP**

La metodología Enterprise Unified Process, EUP, se basa en la extensión de la metodología Rational Unified Process, RUP. Esta extensión se da en dos fases más y una sección de disciplinas de soporte que agrega cuatro disciplinas más a las que ya cuenta la metodología RUP. La diferencia teórica entre RUP y EUP es que la metodología RUP se enfoca únicamente en el ciclo de vida del desarrollo de software, en cambio el EUP cubre el ciclo de vida de la tecnología de información, es decir, abarca una visión más amplia que el desarrollo de software enfocándose en las etapas siguientes a la elaboración del software[[1]](#footnote-1), etapas como por ejemplo la inserción del nuevo sistema en una empresa donde se cuenta con otro sistema antiguo, para esto se deberá de decidir si los dos sistemas van en paralelo o si uno se retira por completo o en otro caso si se complementan. Esta descripción es un pequeño ejemplo de los temas que se deben de tomar en cuenta fuera de únicamente la elaboración del software.

Describiendo las fases agregadas por EUP, se podrá tener una compresión más clara de este tema. Las dos nuevas fases son: La fase de Producción, cuyo objetivo principal es mantener un sistema en perfecto estado, permitiendo que el sistema se encuentre accesible y utilizable por todos los usuarios; además, brinda ayuda a usuarios para el manejo del sistema en caso este presente algún desperfecto, siendo así se recopila esta información para poder preparar una nueva versión del sistema. La fase de Retiro, es la segunda fase cuyo objetivo es remover el sistema actual implementado en un entorno empresarial de tal manera que se minimicen los impactos que les puedan brindar a los usuarios para que continúen con sus operaciones empresariales de una manera normal.

Las disciplinas agregadas por EUP son: La disciplina de Modelamiento de Negocio Empresarial, la que aparte de modelar el negocio del proyecto en general se basa en especificar las actividades y procesos empresariales de los cuales se puede extraer información que ayuda para saber que nuevos procesos o actividades, que no se han tomado en cuenta, se pueden automatizar[[2]](#footnote-2). La disciplina de Administración del Portafolio se basa en organizar los pequeños componentes de software[[3]](#footnote-3), que muchas veces se realizan por separado, con el fin de unificarlos y administrarlos según los objetivos que cada uno de estos tengan. La disciplina de Arquitectura Empresarial está relacionada a modelos que demuestran cómo funcionan los diferentes tipos de arquitectura, prototipos y buenas prácticas. Dentro de esta disciplina se toman en cuenta las arquitecturas de negocio, aplicación, datos y red; esto organiza el proyecto a un mayor nivel ya que dentro de cada arquitectura se especifican diferentes tipos de documentos asociados a estas cuatro ramas que todo software debe contener. La disciplina de Estrategia de Re-uso, se basa en reutilizar componentes de software que son necesitados en más de un proceso, se toma en cuenta su documentación y organización por cada proceso empresarial. La Administración de Recursos Humanos es una disciplina que apoya a la organización de planes, actividades y calendarios según responsabilidades al momento del desarrollo de software, a su vez se toma en cuenta las interacciones entre los colaboradores del proyecto, es decir formación de grupos de trabajo. La disciplina de Administración Empresarial se basa en el objetivo principal de definir cómo una organización crea, mantiene y administra información física del proyecto a realizar. Finalmente, la última disciplina añadida por EUP es la disciplina Mejora de Procesos de Software, ésta asegura que la organización pueda definir, implementar y envolver más de un proceso apropiado brindando ayuda para conocer las metas finales de tu proyecto determinadas en base a tus necesidades de negocio.[[4]](#footnote-4)

**2.3.3 EBM (Enterprise Business Modeling)**

**2.3.4 BPMN (Business Process Modeling Notation)**

La notación de modelamiento de procesos empresariales (BPMN) ha sido desarrollado con el fin de estandarizar los procesos que son usados dentro de unidades de negocio empresariales, a su vez tiene la finalidad de brindar una comprensión sencilla para todos los roles involucrados dentro de dichas unidades, roles desde analistas de negocio los cuales se encargan de estructurar los procesos en su fase de inicio, desarrolladores técnicos encargados de implementar la tecnología para desarrollar los procesos y hasta los encargados de negocio los cuales únicamente supervisan y administran en forma general los procesos de las unidades de negocio empresariales.

El camino de la estandarización de procesos brinda una manera sencilla de comunicación de información entre unidades de negocio diferentes hacia todo tipo de usuarios, clientes, proveedores, entre otros. Para resaltar la estandarización mencionada, la notación BPMN utiliza una serie de elementos gráficos que asocia con conceptos semánticos utilizados en la definición de los procesos, elementos como conectores, marcadores o diversidad de iconos. Este modelamiento gráfico permite representar el concepto semántico de los procesos de una manera visual y comprensible, un lenguaje visual estándar que básicamente está orientada hacia todos los modeladores de procesos en general. Con esto se busca realizar una conexión directa entre el diseño de proceso empresariales y la implementación de dichos procesos.[[5]](#footnote-5) El uso de la notación BPMN se utiliza únicamente para casos de modelamiento de procesos empresariales, esta se limita a dar soporte a otros conceptos de modelos que se puedan aplicar a otros procesos de negocio, tales como recursos y estructuras organizacionales, fallas funcionales, modelos de flujo de datos, estrategias empresariales y reglas de negocio. Cabe resaltar que la notación BPMN muestra flujo de datos pero estos son orientados únicamente a mensajes entre diferentes tipos de entidades a comparación de un flujo de datos de una base de datos empresarial el cual no puede ser representado por la notación BPMN. Estos conceptos mencionados pueden apoyar de una manera directa o indirecta a los procesos de una organización o unidad de negocio, es por ello que no se toman en cuenta para la notación mencionada.

**2.3.5 Elementos del BPMN**

Al momento de realizar el modelamiento de un proceso se tienen que tomar en cuenta los elementos y diagramas que se emplearán para que represente de manera adecuada al proceso empresarial a modelar. La notación BPMN se basa en múltiples diagramas y elementos que se encargan de representar gráficamente a los procesos empresariales, de estos, tres son básicos para el modelamiento empresarial, como el elemento “Evento” el cual representa a un evento que puede ocurrir en un momento determinado debido a una causa o impacto, este es representado con un símbolo de circulo; el elemento “Actividad”, el cual representa a una actividad, esta es representada por el símbolo de un rectángulo; y el último elemento es la “Puerta de Enlace” o “Gateway”, la cual representa una toma decisión dado un suceso en el tiempo, y es representado por el símbolo de un rombo[[6]](#footnote-6). Para factores del presente proyecto únicamente se especificarán los elementos que se utilizaron durante el modelamiento de procesos empresarial, a continuación se detallarán los tipos de elementos de la notación BPMN utilizados:

**Elementos Básicos**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elemento | Descripción | Notación |
| Evento | Un evento se basa en una ocurrencia que sucede durante el transcurso de un proceso empresarial. Usualmente estos eventos se asocian a causas e impactos que afectan durante el proceso.  **Tipos de Evento**  **Inicio**  Utilizada como indicador de que se dio inicio a una actividad o tarea.  **Fin**  Utilizada como indicador de que se dio fin a una actividad, tarea o subproceso.  **Cancelación**  Utilizada como indicador de que se canceló una actividad o tarea de manera forzada.  **Terminal**  Utilizada como indicador de que el proceso concluyo completamente, sin tomar en cuenta de que existan flujos pendientes.  **Mensaje**  Utilizado como indicador de un mensaje presente entre actividades o tareas.  **Tiempo**  Utilizado como indicador de espera antes, después o durante actividades, tareas o sub procesos.  **Condicional**  Utilizado cuando una actividad, tarea o subproceso se rige bajo una condición o situación.  **Link**  Utilizado para conectar dos secciones de un proceso, conectando flujos de información con actividades o subprocesos. |  |
| Actividad | Una actividad es un término genérico para definir el desarrollo del trabajo en una compañía. Estas actividades pueden ser únicas o pueden albergar dentro de ella a más actividades relacionadas, de esto se denomina que son atómicas o no atómicas. Los tipos de actividades existentes son: Proceso, Sub-Proceso y Tarea; siendo los procesos contenidos dentro de Pools.  **Tipos de Actividades**  **Tarea:**  Actividades simples o atómicas, no definida a un nivel detallado.  **Subproceso:**  Actividad compuesta que asocia a un grupo de actividades lógicas (proceso) y que se pueden analizar a un mayor detalle. |  |
| Gateway | Un Gateway se utiliza con el fin de controlar el flujo de información que se transmite desde una actividad a otra. Se representa por el símbolo de un rombo, para los casos de tipos de Gateway estos se representan por un símbolo en medio del rombo.  **Tipos de Gateway**  **Exclusivo:**  Se filtra el flujo de información en base a una acción o pregunta.  **Basado en Eventos:**  El flujo de información depende únicamente de un evento específico y no de datos.  **Inclusivos:** Utilizada en el caso de que en un punto se activen uno o más caminos, se basa en los datos del proceso.  **Complejo:** Pueden entrar más de un flujo de información y salir a su vez mas de un flujo de información sin problemas.  **Paralelo:**  Ingresan más de un flujo de información, pero al momento de salir del Gateway estos se manejan de manera paralela o concurrente. | Símbolo Romboide |
| Flujos | Los flujos sirven para indicar el orden en que se realizarán las actividades de un determinado proceso.  **Tipos de Flujos**  **Secuencia**  Utilizados por un mismo rol dentro de un proceso.  **Mensaje**  Utilizado por un rol para comunicarse con otros roles que se encuentre en diferentes procesos. | Secuencia  Secuencia  Secuencia  Secuencia  Secuencia |
| Objetos de Datos | Muestra la información que una tarea o actividad necesita, siendo en entradas o salidas. Representan documentos o información que puedan ser necesitados, generados o actualizados. | Objeto de Datos |
| Swimlanes | Son contenedores de procesos y subprocesos, que a su vez contienen eventos, gateways y actividades.  **Tipos de Swinlanes**  **Pool**  Se define como contenedor de proceso, el nombre incluido en el pool puede ser del proceso, participante o rol.  **Lane**  Es una subdivisión del pool, representa diferentes participales o roles dentro de una subproceso, proceso u organización. |  |

Las notaciones definidas apoyan a entender el lenguaje de modelamiento empresarial que se utilizó para el presente proyecto, además orienta para el uso adecuado de dichas notaciones y para establecer la comunicación entre el diseño de procesos empresariales con la implementación de los mismos.

**2.4 Alcance del Proyecto**

El alcance del presente proyecto incluirá los siguientes puntos y entregables:

• Se desarrollarán los artefactos que corresponden a la Arquitectura de Procesos referentes a logística en el sector de la pequeña minería

• Definición de procesos: Logística

• Modelo de dominio

• Reglas de negocio

• Descripción de Entidades

• Mapeo Entidades-Procesos

• Priorización de procesos/entidades

• Matriz de asignación de responsabilidades

• Arquitectura de procesos

• Descomposición Funcional

El alcance del proyecto no incluirá los siguientes puntos:

* No se contemplarán los artefactos contenidos en la pregunta correspondiente al “dónde” del Zachman framework.
* La presentación de los artefactos relacionados al PM (Administración del Portafolio).
* La presentación de los artefactos referidos a la arquitectura de aplicaciones, arquitectura de red y arquitectura de datos.

**2.5 Organización del Proyecto**

La organización del presente proyecto se rige bajo el siguiente organigrama:

Freddy Kleimann

Elaboración propia.

**2.6 Riesgos**

1. Cfr. Ambler, Nalbone y Vizdos 2005: 3-6 [↑](#footnote-ref-1)
2. Se entiende como automatizar a reflejar una actividad real en un proceso dentro de un sistema, dicho proceso se realizará a través del mencionado sistema. [↑](#footnote-ref-2)
3. Cuando se hace referencia a componentes de software, se pueden entender como fragmentos de códigos que funcionan como unidad pero que en conjunto conforman un proceso empresarial que se asocia al proyecto. [↑](#footnote-ref-3)
4. Cfr. Ambler 2005: 29-36 [↑](#footnote-ref-4)
5. OMG 2009: 1-3 [↑](#footnote-ref-5)
6. OMG 2009: 12,17 y 18 [↑](#footnote-ref-6)