

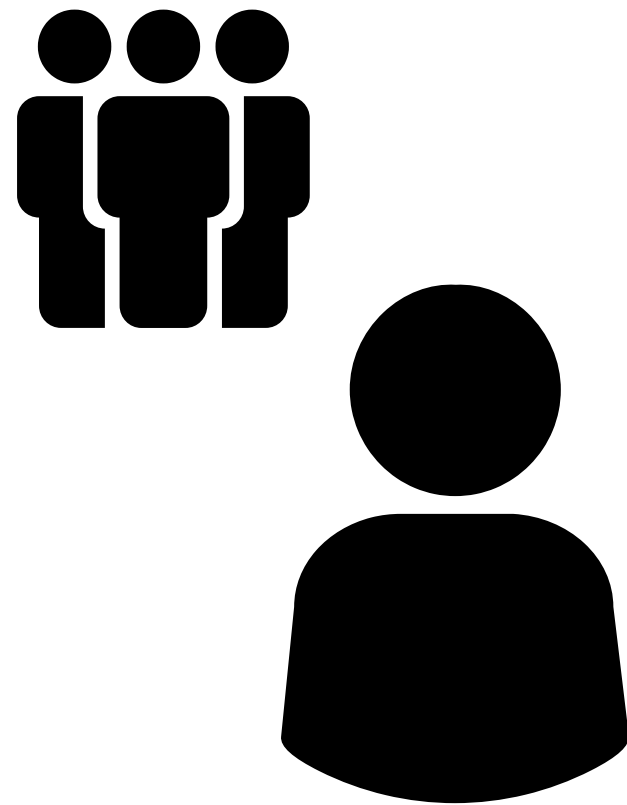


ORGANIZA



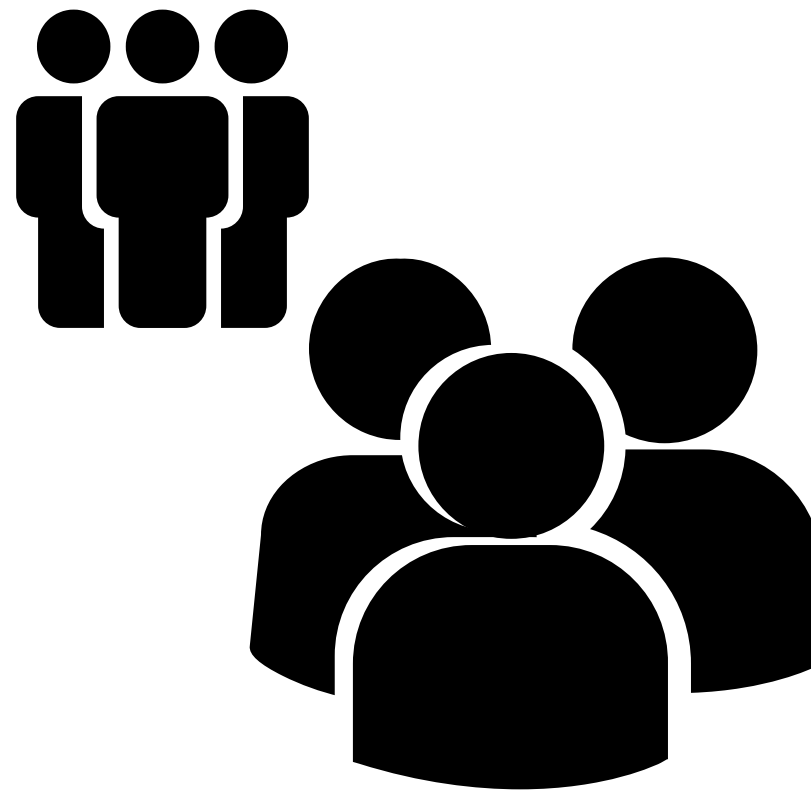
GESTIÓN DE PROYECTOS

Gestión Cliente



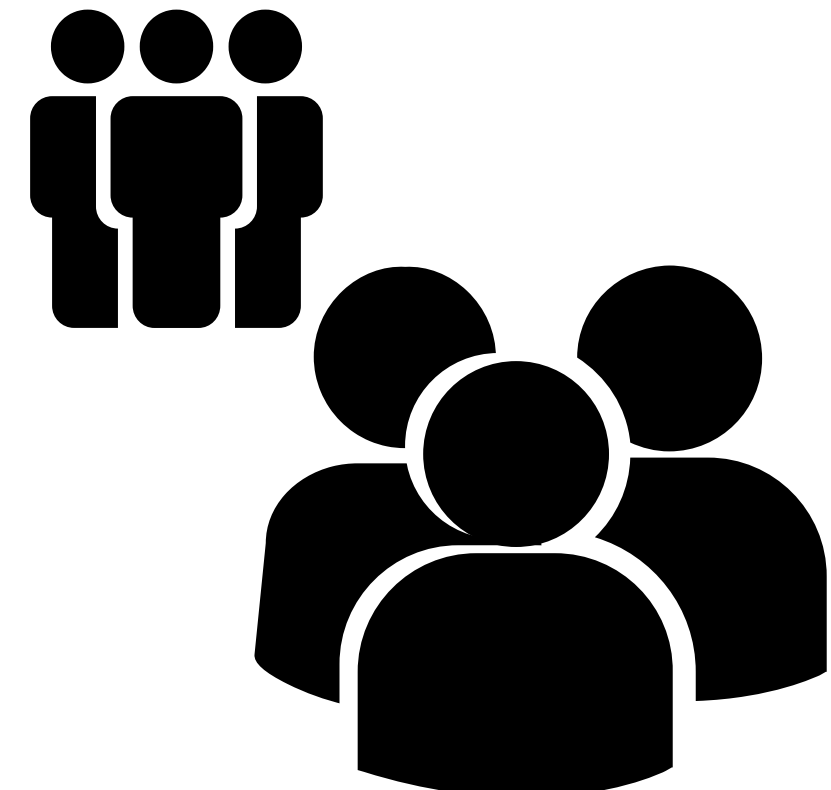
Asistencia Técnica

Gestión Cliente



Célula

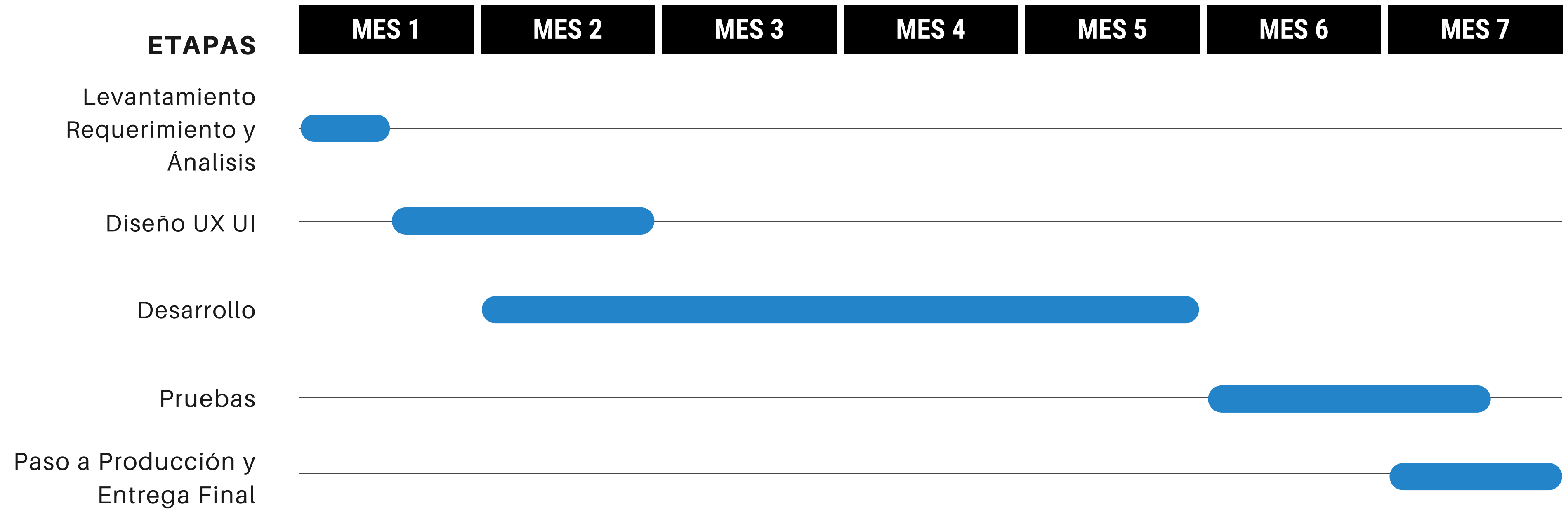
Gestión Interna



Fábrica

GESTIÓN DE PROYECTOS

Etapas de un Proyecto



GESTIÓN DE PROYECTOS

Etapas de un Proyecto de Desarrollo

LEVANTAMIENTO REQUERIMIENTO Y ÁNÁLISIS

Esta etapa inicial implica reunir y documentar todas las necesidades y expectativas del cliente y de los usuarios finales. Se realizan reuniones, entrevistas, encuestas y talleres para entender completamente el alcance del proyecto.

Actividades Clave:

- Reuniones con stakeholders.
- Elaboración de documentación de requisitos.
- Análisis de viabilidad y riesgos.
- Creación de un documento de especificaciones funcionales.

DISEÑO UX UI

En esta fase se trabaja en la creación de la experiencia de usuario (UX) y la interfaz de usuario (UI). Se enfocan en cómo los usuarios interactuarán con el sistema y cómo se verá y se sentirá el producto final.

Actividades Clave:

- Investigación de usuarios
- Diseño de wireframes y prototipos.
- Pruebas de usabilidad y refinamiento
- Creación de guías de estilo y componentes de UI.

DESARROLLO

Esta etapa se centra en la implementación del código para construir el sistema de acuerdo a los requisitos y diseños definidos en las etapas anteriores.

Actividades Clave:

- Configuración del entorno de desarrollo.
- Codificación de las funcionalidades del sistema.
- Integración de componentes de front-end y back-end.
- Revisión y verificación del código.

PRUEBAS

En esta fase se llevan a cabo pruebas exhaustivas para identificar y corregir errores o defectos en el sistema antes de su lanzamiento.

Actividades Clave:

- Desarrollo de casos de prueba.
- Ejecución de pruebas funcionales, de integración, de rendimiento y de seguridad.
- Documentación y seguimiento de incidencias.
- Realización de pruebas de regresión tras las correcciones.

PASO A PRODUCCIÓN Y ENTREGA FINAL

Esta etapa involucra la preparación y el despliegue del sistema en el entorno de producción donde estará disponible para los usuarios finales.

Actividades Clave:

- Preparación del entorno de producción.
- Migración de datos y configuración
- Despliegue del código y activación de servicios.
- Verificación post-despliegue para asegurar que todo funcione correctamente.

GESTIÓN DE PROYECTOS

Roles de un Proyecto



Jefe de Proyecto



Líder Técnico



Analista Funcional



Diseño UX/UI



Developer

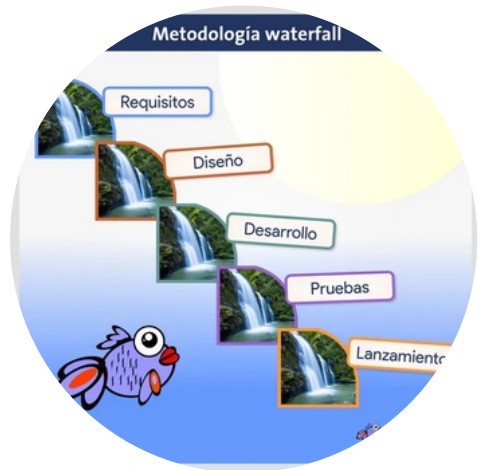


QA



DevOps

LAS METODOLOGÍAS DE TRABAJO MÁS UTILIZADAS HOY EN DÍA ABARCAN UNA VARIEDAD DE ENFOQUES PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS Y EL DESARROLLO DE SOFTWARE, NOS ENFOCAREMOS EN 2 DE LA MAS UTILIZADAS:



Waterfall (Cascada)

Tiene un enfoque más tradicional y secuencial donde cada fase del proyecto debe completarse antes de pasar a la siguiente. Aunque menos flexible, sigue siendo utilizado en proyectos donde los requisitos y resultados son bien conocidos desde el principio.



Metodologías Ágiles(AGILE)

Las metodologías ágiles son un conjunto de principios y prácticas para la gestión de proyectos y el desarrollo de software que se centran en la flexibilidad, la colaboración y la entrega rápida y continua de valor.

¿QUÉ ES SCRUM?

SCRUM ES UN MARCO DE TRABAJO LIGERO QUE AYUDA A EQUIPOS Y ORGANIZACIONES A GENERAR VALOR MEDIANTE SOLUCIONES ADAPTATIVAS PARA PROBLEMAS COMPLEJOS.

ROLES

- **Product Owner:**
Maximiza el valor del producto.
Gestiona y prioriza el Product Backlog.
- **Scrum Master:**
Facilita y asegura el entendimiento de Scrum.
Elimina impedimentos y mejora prácticas.
- **Desarrolladores:**
Crean los incrementos de valor en cada Sprint.
Planifican y adaptan su trabajo diariamente.

EVENTOS EN SCRUM

- **Sprint:** Ciclo de trabajo fijo de un mes o menos donde se crea un incremento de valor.
- **Sprint Planning:** Define el objetivo y trabajo del Sprint.
- **Daily Scrum:** Reunión diaria para inspeccionar y adaptar el progreso.
- **Sprint Review:** Revisión del trabajo completado y ajustes del Product Backlog.
- **Sprint Retrospective:** Reflexión y mejora del proceso y colaboración.

ARTEFACTOS EN SCRUM

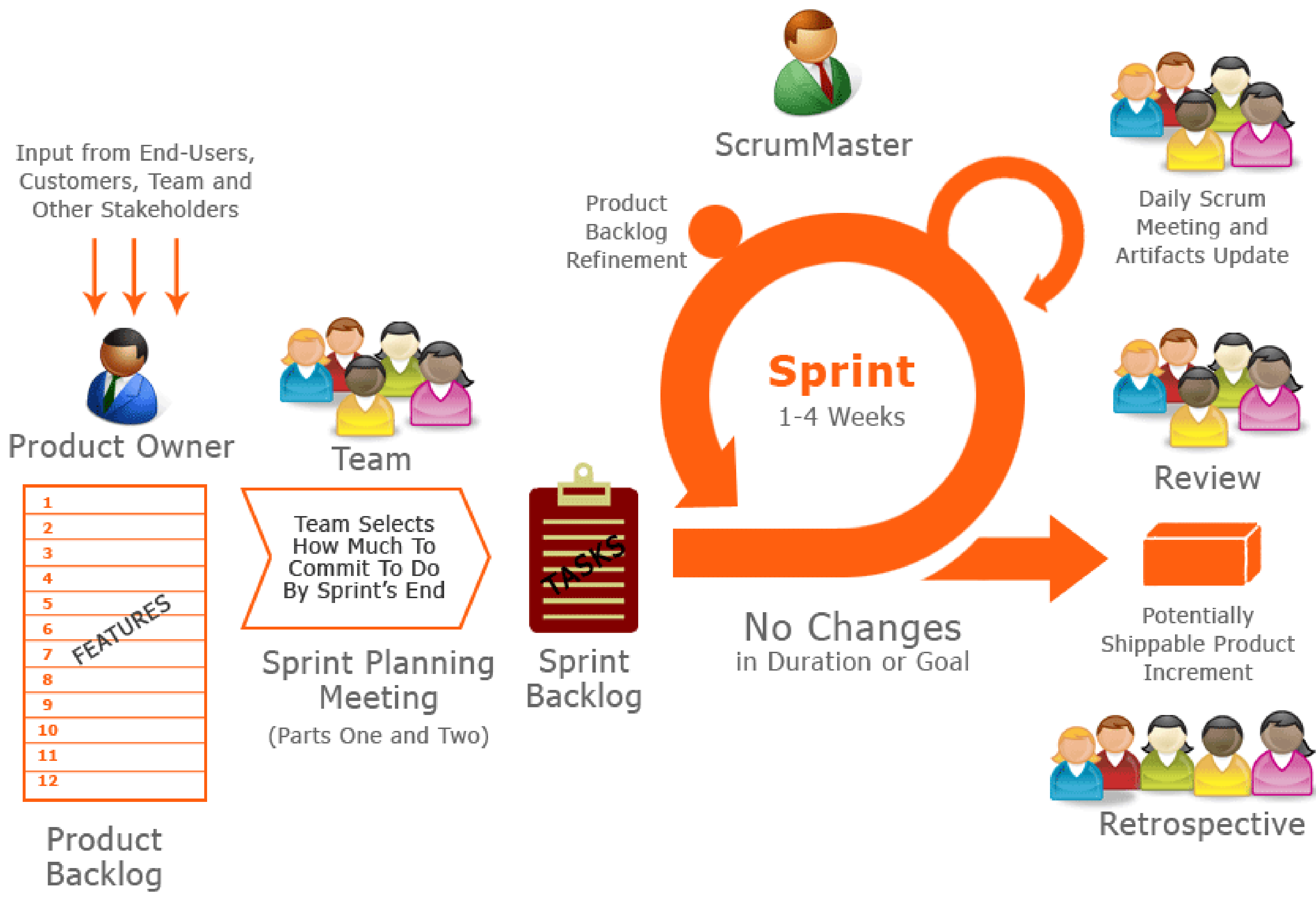
- **Product Backlog:** Lista priorizada de todo el trabajo necesario.
- **Compromiso:** Objetivo del Producto.
- **Sprint Backlog:** Trabajo seleccionado para el Sprint y plan para entregarlo.
- **Compromiso:** Objetivo del Sprint.
- **Incremento:** Suma de todos los elementos del Product Backlog completados durante un Sprint.
- **Compromiso:** Definición de Hecho.

HERRAMIENTAS DE SCRUM

- **JIRA:** Plataforma popular para la gestión de proyectos ágil.
- **Trello:** Tableros visuales para seguimiento de tareas.
- **Asana:** Herramienta para seguimiento de proyectos y colaboración en equipo.

BENEFICIOS DE SCRUM

- **Mejora de la Productividad:** Equipos más eficientes y enfocados.
- **Mayor Flexibilidad:** Adaptación rápida a cambios y nuevas prioridades.
- **Transparencia y Colaboración:** Mejora en la comunicación y claridad en los objetivos.





SOCIUS
ARQUITECTURA Y PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS

ORGANIZA

BLAB

GESTIÓN DE PROYECTOS