- Flujos Lúdicos -

Iván Lasso



Flujo lúdico: proceso de admisión de empleados















Registrar colaborador

Registre los datos de los empleados.

Disponibilizar materiales

Verificar la disposición de equipos para realizar las actividades propuestas.

Liberar acceso

Liberar el acceso necesario para las actividades.

Integrar

Presentar el ambiente de trabajo e integrarse con el equipo.

Monitorar

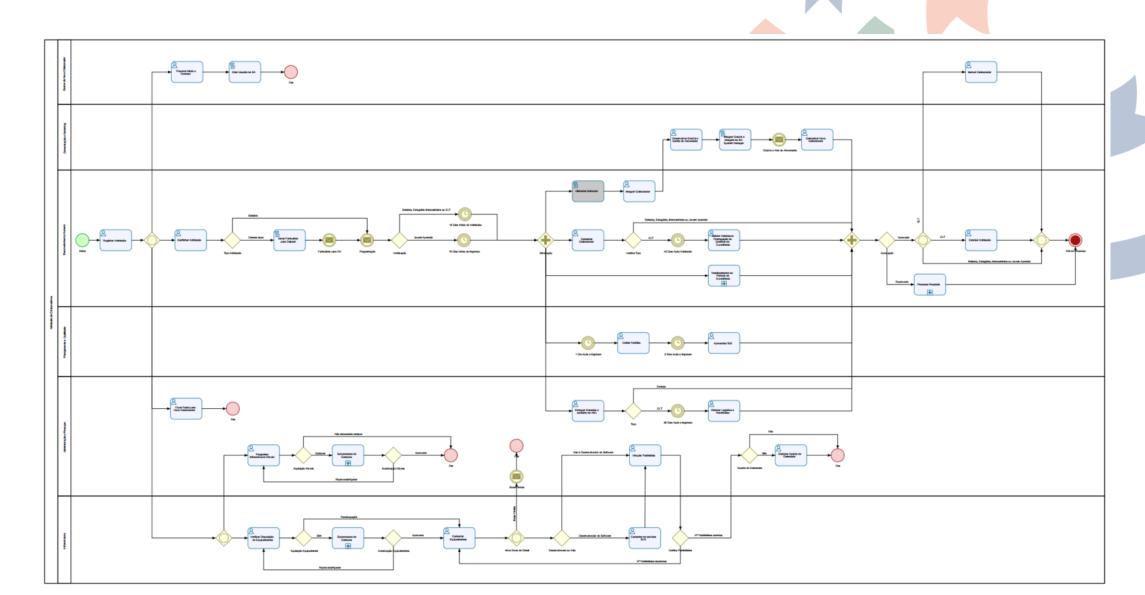
Monitorear y evaluar el período de prueba.

Efectivar

realice los ajustes necesarios en el sistema.



BPMN - Proceso de admisión de empleados



Flujo lúdico - Proceso de entrenamiento interno



_











Programar entrenamiento

Verifique qué curso estará disponible y programe previamente con los involucrados.

Divulgar

El marketing difunde la formación interna a los empleados.

Confirmar entrenamiento

Después de que el instructor regrese, se confirma la capacitación.

Verificar infraestructura

Consultar elementos para poder realizar la formación. Analizar las condiciones de la base a utilizar y el equipamiento de los participantes.

Evaluar participantes

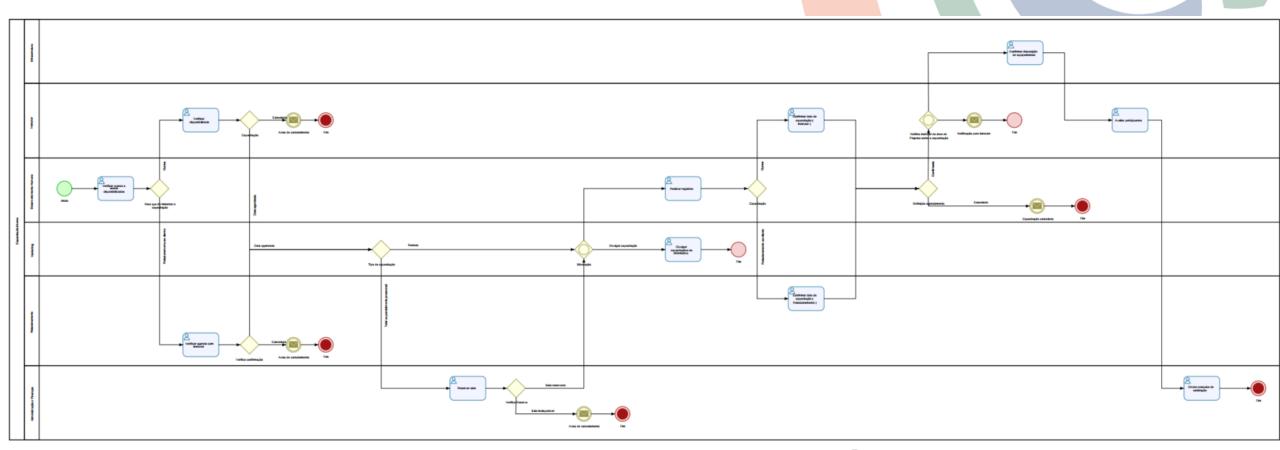
El instructor debe proporcionar feedback individuales sobre los participantes.

Evaluar la formación

Se envía una encuesta a los participantes evaluando varios puntos de la formación.



BPMN - Proceso de entrenamiento interno





Flujo lúdico: subproceso de desarrollo y prestación de servicios



Predecir la ejecución

Evalúe y analice la Orden de servicio para establecer una fecha de inicio y finalización para el desarrollo. Confirmar devolución

Elaborar y enviar propuesta comercial al cliente tomando como base las horas estimadas. **Ejecutar**

Realizar el servicio de acuerdo a los requerimientos solicitados y alineados con el cliente.

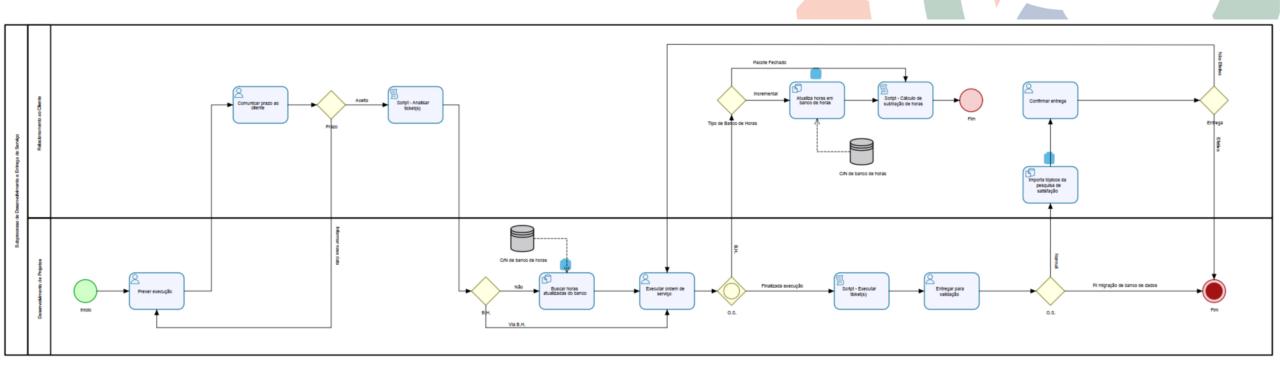
Entregar

Contactar al cliente comunicándose para programar la entrega del servicio en el ambiente homologado. Confirmar

Confirmar entrega.



Flujo lúdico: subproceso de desarrollo y prestación de servicios





Flujo lúdico: proceso de pedido de servicio

















Preclasificar

Preclasificar el proyecto, analizando su viabilidad y las horas necesarias para ejecutarlo.

Confirmar interés

Comuníquese con el cliente para confirmar su interés y abrir el proyecto.

Elaborar Especificación Técnica

Prepara el documento y adjúntalo al proceso.

Presentar propuesta

Prepara una propuesta comercial, envíala al cliente y espera una devolución.

Desarrollar la prestación de servicios

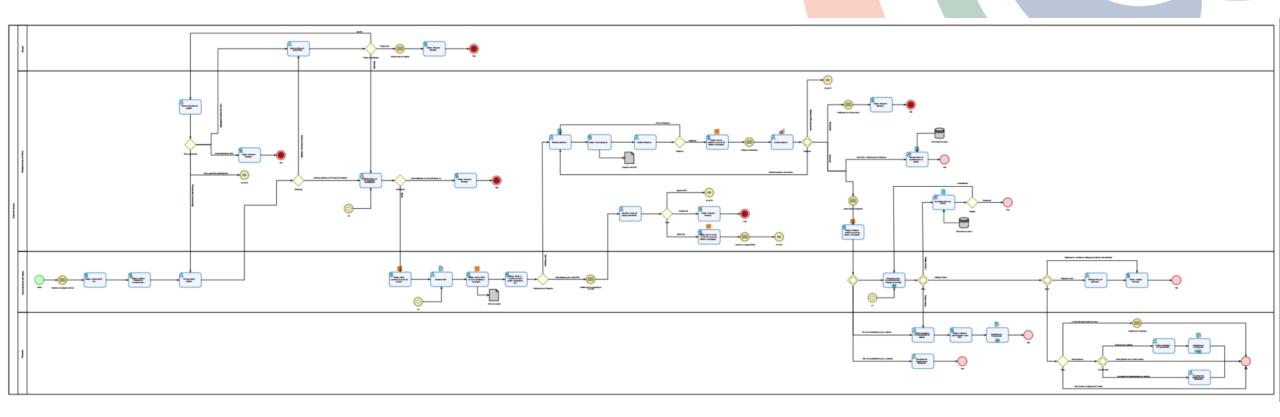
Subproceso de prestación de servicios y desarrollo.

Facturar

Subproceso de facturación.



Flujo lúdico: proceso de pedido de servicio





Flujo Iúdico - Proceso de desarrollo del proyecto















Planear el desarrollo

Estimar horas del proyecto y comprobar la viabilidad de la solicitud.

Desarrollar Especificación Funcional

Desarrollar y espere la aprobación de Especificación Funcional Técnica de Sistema Confirmar planificación

Vuelva a verificar las horas estimadas y planifique formalmente el proyecto. Instalación del proyecto

Subproceso de instalación del proyecto.

Homologación del proyecto

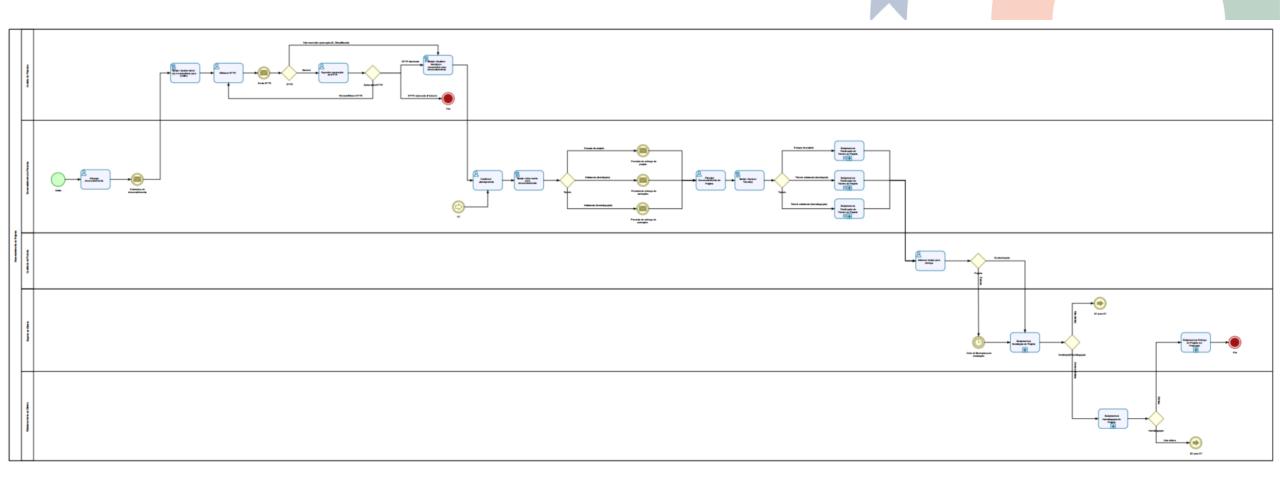
Subproceso de aprobación de proyectos.

Entrega de proyectos en producción

Entrega del Subproceso del Proyecto en Producción.



Flujo lúdico - Proceso de desarrollo del proyecto





Proceso de compras de productos o servicios













Solicitar producto o servicio

Describa la solicitud, indicando las características del producto o servicio.

Analizar solicitud

Aprobar, rechazar o solicitar ajustes.

Presupuesto

Buscar e informar valores, período de disponibilidad, fecha de entrega, etc.

Aprobar presupuesto

Aprobar o rechazar los presupuestos realizados.

Comprar

Efectuar la compra.

Entregar un producto o servicio

Entregar producto o servicio.

