



Universidad Politécnica de Sinaloa

Ing. Tecnologías de la información

Materia: Administración de Proyectos de tecnologías de la información

Integrantes del equipo:

Diego Ovando Quevedo.

Jorge Vidal Torres Dzib.

Daniel Saenz Apodaca.

Tomás Tirado Millán.

Docente: Rosa Angelica Rosales Camacho.

Trabajo: Elementos del plan de gestión.

Fecha: 07/01/2022.

Introducción

Iniciando la materia de Administración de Proyectos de Tecnología de la Información en octavo cuatrimestre, se nos presentaron conceptos con los que habíamos trabajado en la materia de Formulación de proyectos de Ingeniería, como el de la administración dentro de un proyecto de ingeniería y los elementos que este debe contener.

Para esto se nos recomendó que usáramos un proyecto de tecnologías anterior en el cual hubiésemos aplicado algunos de estos conceptos, y sea un proyecto con resultados (algún tipo de software realizado).

Analizando los elementos que presentó la Profesora en la clase, decidimos elegir un proyecto en el cual todos los integrantes del equipo hayamos estado involucrados, y tuviera el potencial para poder diseñar y documentar los nuevos requerimientos que se pedían, por lo que pensamos primeramente, en algún proyecto con Tecnologías Web, diseñado en la materia de Programación Web.



Elementos de plan de gestión

Adquisición del personal: Para adquirir más personal usaremos la plataforma LinkedIn para buscar otros programadores y diseñadores, sin embargo, el equipo de trabajo inicial con el que se cuenta de 4 integrantes es suficiente para llevar a cabo el proyecto de manera satisfactoria.

Calendarios de trabajo: Es importante que dentro de la organización haya organización en cuanto a las fechas de entrega, ya sea de avances o de trabajos ya terminados, para eso hay diversas herramientas de software que nos pueden servir para tener organización las fechas y horas de los trabajos.

Plan de liberación del personal: Al igual que con el calendario de trabajo, es importante tener fechas ya establecidas para que el personal dentro de la empresa pueda tener unas vacaciones.

Necesidades de capacitación: Cuando se trabaja en un proyecto de software es importante que todos los miembros del equipo conozcan las tecnologías necesarias para trabajar, si no es el caso, una opción es pagar capacitación para los miembros que no saben acerca de eso para que así, todos los miembros del equipo estén en la misma sintonía. De igual manera, cuando alguien nuevo en la empresa se integra se necesita capacitar para que se pueda integrar al equipo de trabajo.

Reconocimientos y recompensas: Para mejorar la productividad dentro de la empresa es bueno tener ciertas recompensas para que los trabajadores se esfuercen y mejoren su trabajo y así podrían llegar a ser recompensados con un bono.

Cumplimiento de metas: Se va a implementar una checklist para revisar si las metas a corto plazo, a mediano y a largo plazo se cumplen de manera adecuada.

Seguridad: Para asegurar que los integrantes del equipo de desarrollo no abandone el proyecto antes de la finalización del mismo, se va a pedir a los programadores y diseñadores que firmen un contrato de exclusividad al principio donde se especifique en los términos que se castigará al individuo que deje el proyecto antes de tiempo.

Organigrama



Roles y responsabilidades

Project Manager: Diego Ovando Quevedo

Persona encargada de hacer que el grupo de trabajo esté coordinado y vayan todo en sintonía, colaborando lo mejor posible por medio de entorno y metodologías ágiles.

Su responsabilidad como jefe de proyecto es hacer que el equipo de trabajo funcione, que cada integrante rinda lo mejor posible y se sienta cómodo con el equipo de desarrollo, además de apoyar a cualquiera de los otros roles de trabajo en caso de que necesiten algún tipo de ayuda, de esta manera poder trabajar en sincronía.

Tester: Tomas Tirado Millan

Persona que se va a encargar de que se cumplan los requisitos y detalles del software a la hora de pasarse a la codificación, de esta manera realizar lo que el cliente/sponsor quiere y no entregar algo que no se haya solicitado, además también es el encargado de realizar la etapa de fase de pruebas, donde se analiza por completo el software, para poder realizar cambios o mejoras antes de hacer la entrega oficial del proyecto y hacer el cierre.

Programador/diseñador: Jorge Vidal Torres Dzib

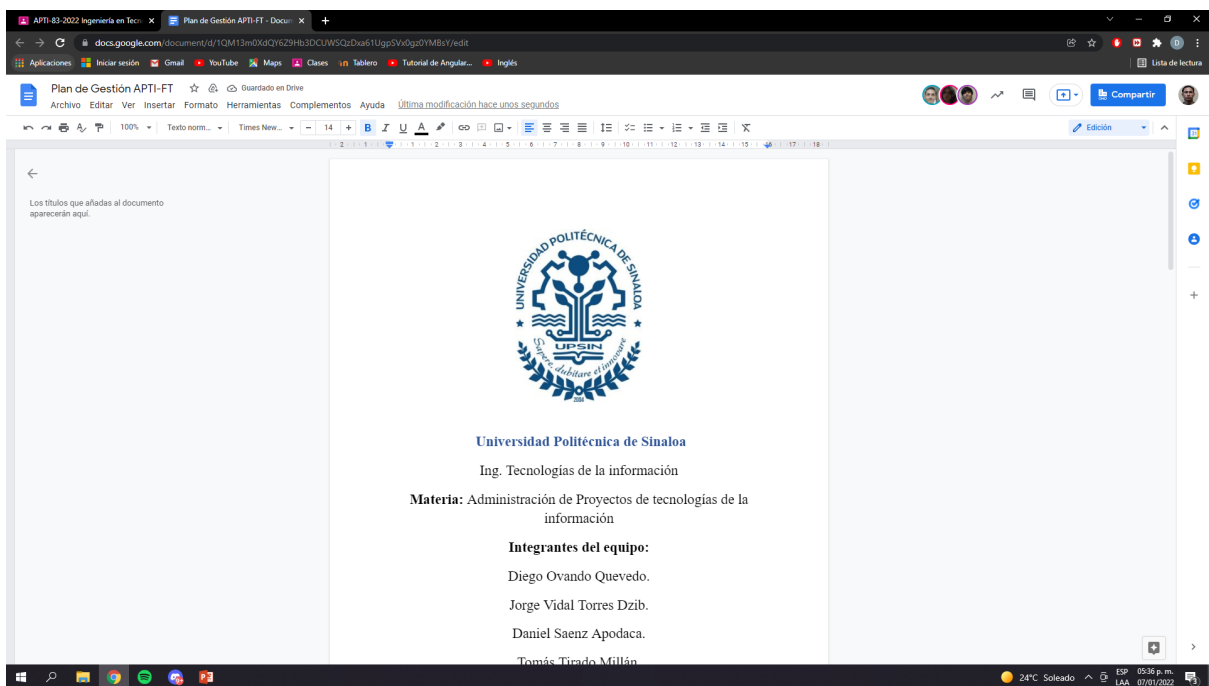
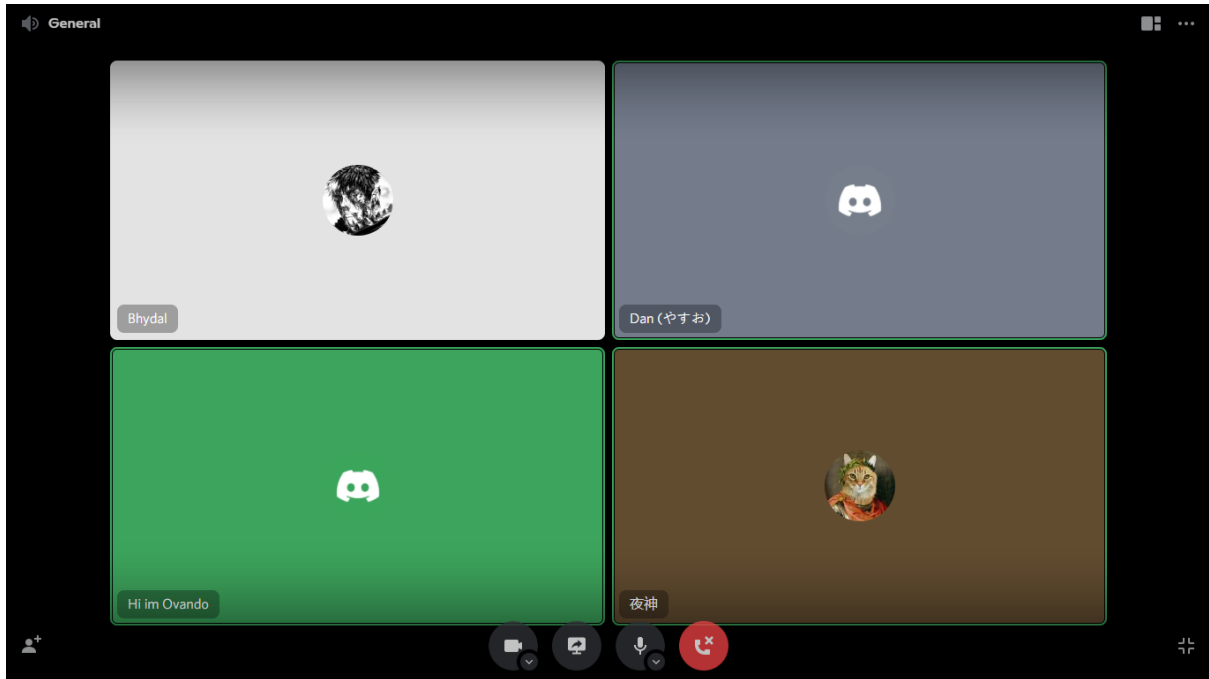
Persona encargada de la parte de desarrollo del sistema (codificación), acatando las reglas/requisitos que se le imparte por el project manager, de esta manera saber con qué tecnologías se van a trabajar (lenguajes de programación, frameworks, bibliotecas, medios de comunicación, etc).

Este rol de trabajo está capacitado para poder ser un programador full stack, realizando el trabajo de codificación tanto del backend como frontend.

Programador analista: Daniel Saenz Apodaca

Se encarga principalmente de analizar los requerimientos funcionales y no funcionales que necesita el cliente para satisfacer las necesidades específicas de los usuarios finales, trabajando en sintonía con el project manager para quedar en acuerdos sobre metodologías, lenguajes, y frameworks a utilizar en el proyecto.

Evidencia de trabajo en equipo



Windows taskbar at the top shows the time as 05:38 p.m. on 07/01/2022.

The interface is a Discord server named "Inges". The left sidebar shows a list of channels: "general" (text), "General" (voice), and a list of users including "Hi im O...", "Bhydal", "Dan (やすお)", and "夜神".

The main window displays a video player titled "APTI-83-2022 (2022-01-07 at 11:17 GMT-8)". The video content shows a slide titled "Roles" with two columns: "Desarrollo" and "Implementación".

Roles

Desarrollo	Implementación
<ul style="list-style-type: none">Lider de proyectosArquitecto de softwareAnalista de sistemasAnalista programadorDiseñadorProgramadorTester	<ul style="list-style-type: none">Patrocinador (dueños o socios)GerenteUsuarios claves y finalesAdministrador del sistemaConsultores externosConsultores de software

The video player includes a progress bar at the bottom showing 4:31 / 46:12. On the right side of the video player, there is a list of participants in the voice channel, including "ULISES ENRIQUE...", "CARLOS ARNO...", and "Rosa Angelika Rosales Camacho".

Below the video player, there are controls for "Voz conectada" (Voice connected) and "Video" (Video) settings. The "Video" button is currently selected.

On the far right, there is a vertical stack of five buttons: a green button with the Discord logo, a button with a black and white image of a person, a button with the Discord logo, and a button with a cat image.

Conclusiones

Se está iniciando la materia de Administración de proyectos de tecnología con bases en la materia de Formulación de proyectos, tomando como modelo un trabajo que se realizó en Programación Web.

Conforme pasan los cuatrimestres, la complejidad de los proyectos crece, en cuanto a nuestro involucramiento con los temas, como la metodología que se emplea y la tecnologías, por lo que desde el último periodo, se ha tomado como base muchos de los proyectos que se han realizado en materias como programación orientada a objetos, programación Web, etc.

Se han elegido los roles del proyecto tomando en cuenta la dificultad de estos, así como el interés personal en el área de trabajo de cada integrante del equipo, por ejemplo, el testing y el diseño conforme a lo que se enseñó en la clase.

Como primera parte del proyecto, se va a realizar una correcta administración, si se puede aplicar las necesarias medidas que no se han podido aplicar de forma completa en las anteriores materias referentes a la administración.

Bibliografías

<https://www.apd.es/organigrama-vertical-empresa/#:~:text=Los%20organigramas%20verticales%20son%20representaciones,de%20la%20cooperaci%C3%B3n%20entre%20departamentos.>

<https://www.escueladenegocio.com/blog/funciones-project-manager/>

<https://www.hiberus.com/crecemos-contigo/testing-fase-de-testeo-de-software/#:~:text=Qu%C3%A9%20es%20un%20tester,detectan%20errores%20y%20los%20comunican.>