|  |
| --- |
| Hexoft |
| Análisis Post Mortem |
| Proyecto Athos |

|  |
| --- |
| Caba Urtizberea, Gonzalo  Mediavilla, Agustín  Miñano, Richard  Suarez, Santiago  26-11-2019 |

Contenido

[Introducción 3](#_Toc25875318)

[Propósito del documento 3](#_Toc25875319)

[Organización 3](#_Toc25875320)

[Origen del Proyecto 3](#_Toc25875321)

[Aciertos 3](#_Toc25875322)

[Dificultades 3](#_Toc25875323)

[Errores 3](#_Toc25875324)

[Acciones de corrección 4](#_Toc25875325)

[Lecciones Aprendidas 4](#_Toc25875326)

[Inducción al proyecto de nuevos integrantes 4](#_Toc25875327)

[Criterio de selección de un proyecto 4](#_Toc25875328)

[Etapa Inicial 5](#_Toc25875329)

[Aciertos 5](#_Toc25875330)

[Dificultades 5](#_Toc25875331)

[Errores 5](#_Toc25875332)

[Acciones de Corrección 6](#_Toc25875333)

[Lecciones aprendidas 6](#_Toc25875334)

[Planificación y gestión de tiempos 6](#_Toc25875335)

[El Modelo de Dominio como parte del relevamiento 6](#_Toc25875336)

[Riesgos en proyecto y producto 6](#_Toc25875337)

[Etapa de diseño 7](#_Toc25875338)

[Aciertos 7](#_Toc25875339)

[Dificultades 7](#_Toc25875340)

[Errores 7](#_Toc25875341)

[Acciones de Corrección 7](#_Toc25875342)

[Lecciones aprendidas 8](#_Toc25875343)

[Coherencia en el diseño de documentos 8](#_Toc25875344)

[Documentos vivos y relacionados 8](#_Toc25875345)

[Artefactos independientes de la tecnología 8](#_Toc25875346)

[Etapa de Desarrollo 9](#_Toc25875347)

[Aciertos 9](#_Toc25875348)

[Dificultades 9](#_Toc25875349)

[Errores 9](#_Toc25875350)

[Acciones de Corrección 9](#_Toc25875351)

[Lecciones aprendidas 10](#_Toc25875352)

[El diagrama de clases en función del negocio 10](#_Toc25875353)

[Tomarse el tiempo de consultar los artefactos 10](#_Toc25875354)

[Conclusión 11](#_Toc25875355)

[Anexo I: Retrospectiva 12](#_Toc25875356)

[¿Qué sucedió? 12](#_Toc25875357)

[¿Qué falló? 12](#_Toc25875358)

[¿Cómo evitarlo a partir de ahora? 12](#_Toc25875359)

[Anexo II: Glosario 13](#_Toc25875360)

[Anexo III: Valor Ganado 14](#_Toc25875361)

# Introducción

## Propósito del documento

El propósito de este documento es relevar el Proyecto Athos, desde su génesis hasta su primer entregable, con el fin de evaluar aciertos y desaciertos del proyecto, por qué sucedieron, que acciones fueron necesarias al respecto y que lecciones se han aprendido. El fin último de este documento es lograr un entendimiento más profundo del proceso con el fin de lograr una mejora tanto en las iteraciones posteriores de este proyecto, así como también en proyectos futuros.

## Organización

Este documento se divide en cuatro secciones principales: Origen del Proyecto, Etapa Inicial, Etapa de Diseño y Etapa de Desarrollo. En cada etapa se detallan Aciertos, Dificultades, Errores, Acciones de Corrección y Lecciones Aprendidas.

# Origen del Proyecto

La propuesta original consistía en formar un grupo de hasta cuatro integrantes y buscar un cliente con una necesidad real que pudiese ser abordada desde la implementación de un sistema. El tiempo estimado para ello era de dos semanas, período en el cual obtuvimos tres proyectos que a nuestro entender eran viables.

## Aciertos

* Inicialmente el equipo se formó por tres personas (Gonzalo, Agustín y Santiago) que ya venían trabajando juntos, lo cual facilitaba la consolidación e identidad del equipo.
* De todos los potenciales clientes entrevistados, se pudo evaluar correctamente cuales eran viables como un proyecto de sistemas y descartar aquellos que no.

## Dificultades

* Luego del inicio del proyecto, se incorporó un nuevo integrante al equipo (Richard), lo cual necesariamente modificaba la dinámica.
* Los proyectos que presentamos como candidatos no parecían cumplir con los requisitos esperados para el desarrollo del Sistema.

## Errores

* No hubo instancia de inducción al proyecto cuando se incorporó el nuevo integrante, simplemente se continuó con la dinámica de trabajo con la que veníamos trabajando, lo cual dio como resultado que la labor del equipo como un todo fuera más caótica e ineficiente.
* Ante las críticas a los proyectos que se presentaron como candidatos, entendimos que estos debían descartarse y encontrar algún otro más viable o mejor candidato, cuando lo que se estaba pidiendo era seguir elaborando y profundizando en cada proyecto con el fin de determinar claramente cual es el valor agregado del mismo.

## Acciones de corrección

* Luego de recibidas observaciones acerca de la participación del equipo como un total unificado, se alocó el tiempo necesario para integrar a todos los participantes al total tanto del equipo como del proyecto.
* Se retomó el proyecto que considerábamos mejor perfilado y se profundizó con el fin de encontrar de manera más clara y concreta el valor agregado que otorgaría el mismo. Luego, se procedió a labrar una Retrospectiva para identificar por qué habíamos fallado y como evitarlo en un futro (ver Anexo I).

## Lecciones Aprendidas

### Inducción al proyecto de nuevos integrantes

La suma de un nuevo recurso a un proyecto es siempre bienvenida, pero para que este nuevo aporte tenga un impacto positivo y pronto, es requisito tomarse el tiempo necesario para introducir al nuevo integrante al equipo. Esto refiere por un lado presentar al Proyecto en el cual se está trabajando propiamente dicho, explicar las metodologías y herramientas utilizadas, conocer cuáles son las fortalezas y pericias del nuevo integrante y cuál será su rol, a la vez que los integrantes anteriores hacen lo propio recíprocamente. Es aconsejable también estar presto a escuchar las sugerencias, preguntas o críticas que traiga esta persona, dado que la mirada de un nuevo integrante es una oportunidad para reevaluar algunas prácticas quizás obsoletas o estancadas que un equipo ya conformado puede estar pasando por alto.

El tiempo dedicado a esta tarea dará como resultado una integración más ágil y fluida al equipo de trabajo, evitará errores en la metodología y permitirá consolidar la identidad del equipo como tal.

### Criterio de selección de un proyecto

Para evaluar si un proyecto de sistemas es viable, no alcanza sólo con poder imaginar un sistema que ofrezca una solución a un problema, hay que recordar que una solución “de sistemas” no es necesariamente la mejor solución. Para que un proyecto sea viable es importante tener en cuenta el valor agregado del mismo, en pocas palabras, de que manera nuestra propuesta no solo soluciona el problema, sino que además lo hace de la mejor manera posible, esto último no solo en términos de eficiencia sino también de prestaciones, disponibilidad, integración al dominio del problema, etc.

Identificar de manera precisa cual es el valor agregado de un proyecto no solo nos permite respaldar el mismo, sino que también nos provee un parámetro concreto sobre el cual evaluar la viabilidad del proyecto.

# Etapa Inicial

La primera etapa consistía en un relevamiento más profundo del proyecto, de forma tal que podamos definir un alcance mínimo que no comprometa el valor agregado que queremos otorgar; luego, a partir de este análisis, evaluar su factibilidad tanto a nivel económico como técnico y empezar a definir los riesgos y dificultades que podíamos llegar a enfrentar durante el proceso de desarrollo de este.

## Aciertos

* El relevamiento al cliente fue exhaustivo y extenso, lo cual permitió que ganásemos suficiente conocimiento de la problemática y del dominio del problema como para elaborar una solución adecuada.
* Se priorizó siempre el lenguaje del cliente, teniendo en cuenta que la adopción del campo semántico de este negocio nos sirve para obtener definiciones más precisas de las entidades del espacio de problema en particular y una visión más correcta del negocio en general. Respecto de esto se elaboró un glosario de negocio (ver Anexo II).

## Dificultades

* La metodología de trabajo a implementar debía contemplar los tiempos disponibles de los integrantes del equipo; teniendo esto en cuenta, no existía la posibilidad de contar con encuentros diarios y las horas disponibles del equipo eran bastante reducidas respecto del estándar de 40hs semanales. Como consecuencia, no podíamos apoyarnos en una metodología ágil existente dado que no era posible respetar las ceremonias que la componen, y terminamos desarrollando una metodología *ad hoc* para este proyecto en particular.
* Debíamos producir un Modelo de Dominio, artefacto que desconocíamos, lo cual requirió investigación adicional y más de una iteración de dicho artefacto.
* La evaluación de los riesgos del proyecto tenía la complejidad adicional de tener que evaluar un modelo de negocio absolutamente desconocido para nosotros, con la posibilidad de omitir o infravalorar algún elemento que para nuestro cliente fuese obvio y necesario.

## Errores

* El error más crítico en lo que a metodología refiere se manifestó en la planificación y gestión de tiempos. En nuestro documento original, propusimos el uso de un diagrama Gantt para ordenar las tareas y el tiempo asignado a cada una, sin embargo, en el afán de avanzar con el proyecto, se procedió directamente a gestionar las tareas mediante acuerdos verbales, referenciando el calendario de entregables de cada lunes como organigrama principal.
* La producción del Modelo de Dominio fue desprolija y laboriosa, y aunque se entregó en los tiempos estipulados, fue quizás el artefacto más conflictivo, fallando a nivel diagramático en una primera entrega y en el lenguaje en la segunda.
* El foco del análisis de riesgo estuvo absolutamente sobre el producto (fallas técnicas, errores humanos durante el uso, etc.), dando poca relevancia a los posibles (e incluso factibles) riesgos del proyecto.

## Acciones de Corrección

* En lo que a manejo de tiempos se refiere, no se aplicaron acciones de corrección dado que la reflexión respecto de este punto no se dio hasta el cierre del primer entregable. Si bien se barajó la posibilidad de elaborar un diagrama que registre como sucedieron las tareas, pierde sentido en cuanto a su función.
* Para subsanar las dificultades que se presentaron con el modelo de dominio, se solicitó una reunión con el cliente con el fin de elaborar el documento de forma conjunta y así lograr un resultado preciso. En cuanto al lenguaje, se priorizó utilizar la terminología del cliente, por lo cual en los nodos donde era confusa, se procedió a adjetivar de forma tal que el significado sea unívoco, así como también se amplió el glosario desarrollado (ver Anexo II).
* Se evaluaron nuevamente los riesgos, poniendo fundamental foco en el proyecto a fin de extender y completar la planilla y que de esta forma no solo refleje mejor las fragilidades del proyecto sino también nos permita tener identificadas acciones de prevención y contingencia al respecto.

## Lecciones aprendidas

### Planificación y gestión de tiempos

La planificación de tiempos cumple dos funciones fundamentales: por un lado permite estimar con cierta precisión en qué fechas van a estar cada uno de los avances del proyecto, pero además es el parámetro de medición del progreso que nos permite evaluar con cuanto tiempo contamos, cuanto tiempo nos queda y en función de ello hacer los ajustes necesarios para cumplir con los compromisos establecidos. Por todo lo antedicho, entendemos que es fundamental producir algún artefacto de gestión y planificación, así como su consulta continua durante toda la duración del proyecto para lograr así un proceso mejor organizado, más transparente y concretamente mensurable.

### El Modelo de Dominio como parte del relevamiento

Elaborar nuevamente el modelo de domino en presencia del cliente no solo nos permitió generar un documento más preciso, sino que también nos dio la oportunidad de entender y conocer mejor el proceso puntual sobre el que se está trabajando y el negocio subyacente. Entendemos entonces que, cuando sea posible, lo ideal es elaborar este documento en presencia del cliente y tomarlo como una instancia más de relevamiento para profundizar nuestro conocimiento integral de la problemática, y cuando no al menos alocar algo de tiempo para validar el modelo con quien corresponda.

### Riesgos en proyecto y producto

Proyecto y producto son dos caras de una misma moneda, y ambos aspectos son igual de relevantes a la hora de evaluar riesgos, así como también en cualquier aspecto de todo el proceso.

Es entonces de suma importancia dedicar tiempo a la evaluación de riesgos de ambas facetas con el fin de minimizar imprevistos y tener un plan de respuesta adecuado ante posibles eventualidades.

# Etapa de diseño

En esta etapa del proceso el foco se pone sobre el modelado y diseño del producto propiamente dicho, es decir, volcar la idea en aquellos diagramas que representen de manera fiel cómo se procederá a construir el software durante la etapa de desarrollo. Los documentos y artefactos producidos en esta instancia fueron el Documento Funcional, el Documento Técnico, el Diagrama de Clases y el Diagrama de Entidad-Relación.

El fin de contar con estos documentos es no solo llevar el registro del diseño, sino también tener un punto único de consulta en lo que refiere a decisiones de desarrollo, dado que estos artefactos representan también la visión común y el acuerdo del equipo de trabajo.

## Aciertos

* El Documento Funcional se elaboró con una estrecha referencia a los Casos de Uso y el Alcance definido para el proyecto, por lo cual las correcciones que se hicieron en el mismo fueron mínimas y triviales.
* Del mismo modo, en el Documento Técnico se supo producir de manera clara la arquitectura general propuesta para el producto, necesitando también únicamente ligeras correcciones posteriores.

## Dificultades

* Para el Documento Funcional estaba la posibilidad de incorporar algunos prototipos de pantallas, sin embargo, aún no se habían elaborado el total de las pantallas correspondientes a cada una de las funcionalidades.
* En este punto, la relación entre documentos y artefactos se hace más estrecha, por lo cual era necesario prestar especial atención a la coherencia transversal de todo lo producido hasta el momento y lo que se elaboraría posteriormente (tanto en diagramas como en código).
* Dado que las entidades persistentes se iban a trabajar con Hibernate, no teníamos la certeza de cómo iba a estar emplazada la base de datos, por lo cual el Diagrama de Entidad-Relación no sería plenamente representativo de la base de datos propiamente dicha.

## Errores

* El Documento Funcional se presentó con solo algunos prototipos aislados para funcionalidades puntuales, lo que complicó la legibilidad de este y resultó en una lectura compleja y confusa.
* En más de una ocasión hicimos cambios a algún documento puntual sin extrapolar esto a los demás, obteniendo como resultado una documentación incoherente.
* Dado que la creación de la base de datos quedó delegada a un ORM, nos desentendimos del diagrama por completo, sin considerar que las clases que utiliza Hibernate para representar las entidades persistentes y las relaciones entre las mismas describen claramente este diagrama.

## Acciones de Corrección

* Se quitaron todos los prototipos de pantallas utilizados en el Documento Técnico y sólo cuando estuvieron disponibles los suficientes, se volvieron a incorporar, de manera que cada una de las funcionalidades individuales tenga el mismo formato.
* Se procedió a corregir y actualizar todos los documentos que hicieren falta en orden de sostener una coherencia y que el relato transversal sea unívoco y consistente. Además, se prestó especial atención durante la Etapa de Desarrollo en el correlato entre el código y el Diagrama de Clases, modificándolo de manera activa conforme se hacía necesario agregar nuevos cambios.
* Se generó el Diagrama de Entidad-Relación basándose en las clases anotadas en Hibernate, sosteniendo el correlato entre código y artefactos.

## Lecciones aprendidas

### Coherencia en el diseño de documentos

Es de suma importancia sostener un diseño y esquema claro dentro de un mismo documento de forma que su lectura sea sencilla y comprensible. Puntualmente en nuestro caso, el hecho de tener segmentos que pretendían ser uniformes, pero en algunos casos presentaban imágenes y en otros no; esto sumado a que los títulos y subtítulos no segmentaban claramente las secciones, entorpecía la lectura del documento.

Esto forma parte del carácter de documento como archivo, dado que no es lo mismo conocer un documento porque recientemente lo hemos creado, a poder leerlo con claridad luego de transcurrido el tiempo.

### Documentos vivos y relacionados

Tanto la documentación como los artefactos tienen carácter dinámico a lo largo de todo el proyecto, y se deben actualizar constantemente cuando hiciera falta de forma tal que reflejen con precisión y coherencia el producto como resultado y el proyecto como proceso. Solo quedarán en su versión final al cierre de proyecto como material de consulta, y dado que esto es parte de su carácter fundamental, la consistencia transversal es prioritaria.

### Artefactos independientes de la tecnología

Si bien algunas tecnologías son muy prácticas para resolver cuestiones puntuales de nuestros proyectos, esto no debe nunca reemplazar el registro que se genere para el mismo. En este caso en particular, utilizamos un ORM que resolvía la generación de entidades por nosotros, sin embargo, si esta tecnología fuese obsoleta el día de mañana, no hubiésemos tenido registro de cómo se trabajaron las entidades en este proyecto.

El Diagrama Entidad-Relación es independiente de (y aplicable a) cualquier tecnología, y tener a disposición este documento es un recurso fundamental como material de consulta.

# Etapa de Desarrollo

En este punto el foco está sobre la construcción del primer entregable del producto, basándose en toda la documentación generada anteriormente y procurando mantener la consistencia y coherencia del proyecto y el producto. El objetivo era lograr un producto mínimo viable que cumpla al menos con lo pactado en el documento de alcance del proyecto y evidencie su valor agregado.

## Aciertos

* Gran parte del equipo está especializado en desarrollo de software, por lo cual esta etapa resultó relativamente fácil y ágil.
* La arquitectura base de la aplicación se hizo teniendo como referencia experiencias anteriores, con lo cual ya tenemos cierto grado de confianza en cuanto a su eficiencia y robustez.

## Dificultades

* Era necesario mantener la consistencia entre el código y los artefactos generados para el proyecto, lo cual requería prestar especial atención al crear nuevos métodos en clases ya definidas.
* La tecnología para crear las pantallas que se utilizó fue HTML, con JavaScript para el diálogo con el código; en este ámbito la experiencia era poca y reciente, por lo cual el avance iba a ser menos ágil.

## Errores

* En varias ocasiones no logramos sostener la consistencia entre el código y el diagrama de clases, no solo por los métodos de las clases existentes, sino también por otras clases irrelevantes respecto del *core* del negocio, pero necesarias para la arquitectura.
* Para la parte de presentación de las pantallas, se utilizó como referencia los prototipos primitivos, los cuales no coincidían necesariamente con los diagramas de clase, lo cual resultaba incoherente e inútil.

## Acciones de Corrección

* Luego de una asesoría de **Matías Szulman** como consultor externo, se logró unificar el criterio del Diagrama de Clases con las clases y el código producido, logrando finalmente armonía entre ellos y mayor transparencia en general para el proyecto.
* Se hizo un rediseño general de las pantallas, tomando esta vez como referencia los atributos de las clases que debían representar, de manera que el resultado sea consistente.

## Lecciones aprendidas

### El diagrama de clases en función del negocio

No hace falta que todo nuestro código esté reflejado en el diagrama de clases, la función principal de este es presentar las entidades de negocio principales y su relación entre ellas. Si bien es necesario tener una arquitectura robusta sobre la cual se apoye nuestro producto, no es estrictamente necesario tenerlo en el diagrama de clases, dado que únicamente generarían ruido y dificultarían la lectura.

### Tomarse el tiempo de consultar los artefactos

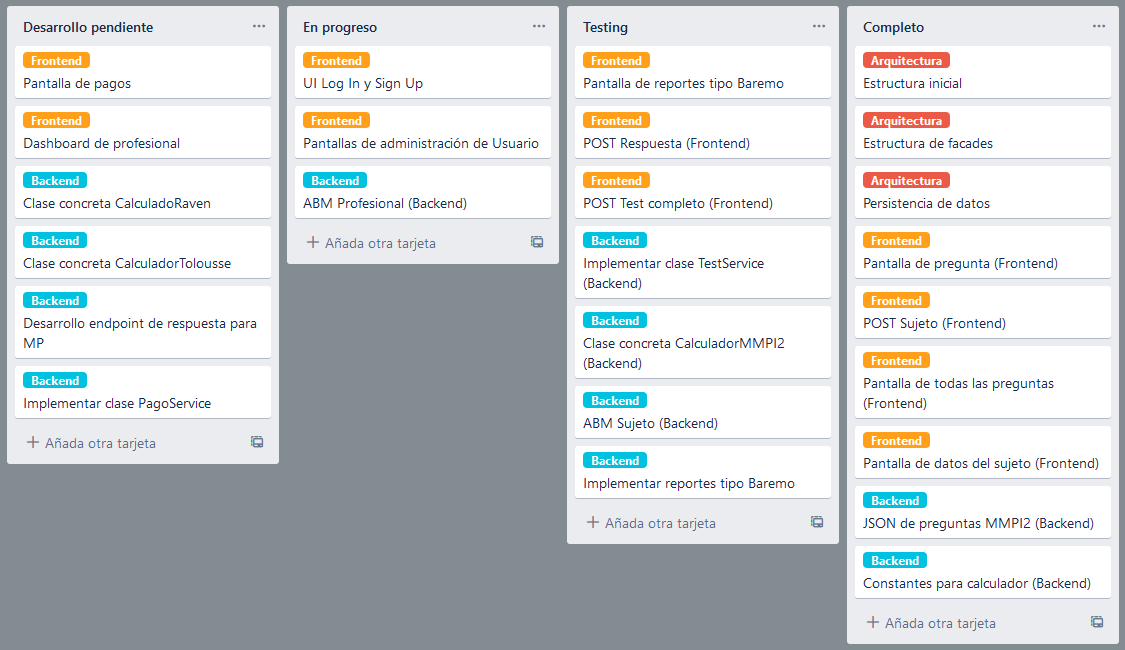
El tiempo dedicado a hacer las pantallas usando como referencia el maquetado primitivo y luego rehaciendo las pantallas para que concuerden con el Diagrama de Clases es un recurso valioso e irrecuperable. Si bien en este caso puntual fue con la interfaz de usuario, un desacierto de este tipo podría suceder en casi cualquier otra fase del desarrollo. Es fundamental tomarse el tiempo para elaborar un código consistente con los Diagramas que forman parte del proyecto.

# Conclusión

En este segmento nos enfocamos en hacer un repaso general de las tareas planificadas, concretas y pendientes para la siguiente iteración del producto, junto con una reflexión final de todo el proceso que se llevó a cabo en esta primer aproximación.

## ¿Qué planificamos?

El total de las tareas que planificamos se encuentran en el Trello del proyecto, se agregan aquí como referencia.



Las tareas aquí definidas son suficientes para generar un Producto Mínimo Viable como el que describimos en el Documento de Negocio.

## ¿Qué hicimos?

A la hora de escribir este documento, la aplicación se encuentra en estado Alfa para ser testeada por usuarios en un esquema “Family & Friends”. Permite tomar un único test (el MMPI-2) y generar reportes según los test generados.

## ¿Qué queda por hacer?

Para que pase a la siguiente etapa, deberíamos implementar el alta de usuarios, el dashboard de profesional y la gestión de pagos, así como también incluir evaluadores para al menos dos test mas (consideramos el test de Raven y de Tolousse como los siguientes pasos). Una vez completadas estas funcionalidades, el producto estaría en condiciones de comenzar a ser comercializado.

## Reflexión final

Como reflexión final, podemos decir que llevar adelante un proyecto completo y correctamente documentado ha sido un gran desafío y una tarea ardua. Aun así, el resultado es sumamente satisfactorio y los errores producidos durante el proceso si bien fueron difíciles de detectar y abordar, pusieron en evidencia donde estaban nuestros puntos débiles como equipo y como individuos.

Por otra parte, logramos formular un proyecto y un producto en el cual creemos y si bien todavía queda mucho camino por recorrer, quedan asentadas las bases de un trabajo en el que creemos y esperamos tenemos posibilidad de seguir construyendo, probablemente ajustando algunas cosas y cambiando otras, pero en definitiva, un proyecto nuestro que nos convoca.

# Anexo I: Retrospectiva

## ¿Qué sucedió?

En la etapa inicial de presentación de proyectos, se solicitó que busquemos un proyecto que sea de un cliente real, que resuelva una necesidad, que sea viable e innovador (es decir, no limitarnos a un facturador), sin por ello ser inabarcable para el período de un cuatrimestre con el cual contamos para desarrollarlo, es decir que sea factible. Durante este período nos enfocamos en buscar, evaluar y decidir proyectos que, a nuestro criterio, cumpliesen con todas estas características, y luego de varias idas y vueltas decidimos presentar dos de ellos, que a nuestro criterio cumplían en mayor o menor medida con las características mencionadas anteriormente.

Durante la presentación de los proyectos, ambos fueron rechazados, y si bien se sugirió “buscarles una vuelta”, por un lado, las críticas recibidas nos parecieron absolutamente determinantes e irrevocables, y por otro se sugirieron mejoras que, a nuestro entender no estaban en línea con las necesidades reales de nuestros potenciales clientes y de haber sido implementadas, serían forzadas y por tanto inconsistentes con la consigna inicial.

Para la siguiente iteración de definición de proyectos, nos propusimos buscar uno nuevo que cumpla con la consigna inicial y utilice además algunas de las técnicas o tecnologías que fueron sugeridas (DataMining, Contratos Inteligentes por Blockchain, etc). Nuevamente se evaluaron algunas propuestas y descartaron, hasta dar con el tercer proyecto que, al ser feriado, se presentó por email, y luego en el Aula Virtual. A lo largo de la semana que siguió a la presentación, no recibimos comentario alguno de este proyecto, por lo cual recién en el próximo encuentro recibimos las correcciones de, esencialmente, descartar el tercer proyecto y explotar alguno de los primeros dos.

## ¿Qué falló?

Luego de evaluar los hechos, nos encontramos con dos puntos críticos que llevaron a esta demora en la etapa de presentación del proyecto:

* Por nuestra parte fallamos en comprender la consigna de elaborar y ampliar los primeros proyectos, sobre todo porque a nuestro entender estaban categórica y absolutamente rechazados, lo cual, desde esa perspectiva, resultaba bastante frustrante.
* Por otra parte, la falta de feedback cuando se presentó el tercer proyecto nos impidió corregir el rumbo y reelaborar lo que hiciera falta.

## ¿Cómo evitarlo a partir de ahora?

Entendemos que en esencia toda la problemática se reduce a la comunicación, por lo cual nos proponemos lo siguiente:

* Explotar y aprovechar más los vastos canales de comunicación con los que contamos.
* Preguntar y repreguntar antes de asumir que se quiso decir.
* Exigir respuestas en tiempos acordes para que podamos accionar a tiempo.

# Anexo II: Glosario

El objetivo de este documento es ofrecer un glosario para el lenguaje propio del campo semántico de nuestro cliente, de manera que sirva como fuente de consulta para el equipo a cargo del proyecto.

* Baremo: Se conoce como baremo a una tabla o un cuadro que permite llevar cuentas ajustadas, expresando de forma visual y ordenada los valores resultantes de cálculos simples entre ciertas variables. El baremo también es el registro gradual que sirve para la evaluación de distintos datos.
* Batería Psicodiagnóstica: Colección de técnicas psicométricas y proyectivas seleccionadas para la evaluación de un sujeto.
* Escala: Son los distintos rasgos que evalúa un test, ponderados numéricamente de acuerdo a las respuestas del paciente. Sirven para que el profesional elabore el informe.
* Protocolo: El conjunto de la Batería Psicodiagnóstica y el Informe realizados para un sujeto particular con un objetivo específico.
* Psicotest/Evaluación Psicológica: Evaluación realizada mediante una batería de test proyectivos y/o psicométricos con el fin de obtener rasgos de la personalidad del individuo evaluado. Tiene aplicación tanto en ámbitos clínicos (psicodiagnóstico), como laborales (psicotécnico) o jurídicos (pericia).
* Técnicas Proyectivas: Son instrumentos o métodos de exploración de la personalidad que investigan los proceso que ocurren en la subjetividad. Presentan estímulos poco estructurados o ambiguos, para que las personas los organicen según sus propias características o intereses. Ej.: Rorschach, Zulliger, Test de Relaciones Objetales (TRO), HTP (Casa, Árbol, Persona).
* Técnicas Psicométricas: Son una medida objetiva y tipificada que nos permiten hacer comparaciones y descripciones entre las personas. Son utilizados para medir aspectos psicológicos del individuo (inteligencia, personalidad). Ej.: MMPI-2, MIPS, Raven, Toulouse, WAIS. Suelen estar asociados a Baremos, medias estadísticas o diagnósticos de manuales psiquiátricos.