Planificación:

1. Alcance
   1. EDT
   2. Firmado requerimientos
2. Tiempos
   1. Cronogramas
   2. Camino crítico
   3. PFRT
3. Costos
   1. Presupuestos
   2. Control
4. Riesgos
   1. Restricciones
5. Recursos humanos
   1. Organización
   2. Entendimiento
6. Comunicación
7. Subcontratación
   1. Adquisiciones
8. Calidad
9. Interesados

El contrato no es parte del cronograma, pero puede ser parte del proyecto.

1. Requerimientos (especificaciones).

2. Diseño.

3. Desarrollo ().

4. Prueba.

Dependencias discrecionales:

Lo que tú le añades al contrato para mejorar la presentación.

ESCRUM se puede utilizar para todo (telecomunicaciones, construcciones, medicina, manejo de sistemas digitales, simulación), esa actividad que tú vas construyendo sea mucho más apegada a la práctica.

Estas cosas no te lo pidieron en el contrato, tu las haces para asegurar el contrato.

Dependencias externas:

Son todas esas actividades que no aportan al proyecto, pero tienes que hacer.

Ejemplo: Te obligan a participar en las reuniones de la compañía a las 9 de la mañana.

Dependencias externas:

A veces son el 30% del cronograma.

Actividades:

* Principales.
* Discrecionales.
* Externas.

Suposiciones:

Juicio experto.

Ejemplo: Para las pruebas vamos a entregar un procedimiento de prueba, tiene que estar un delegado de la unidad técnica, el administrador del proyecto, el usuario, el técnico, todos ellos firman el acta de prueba, estas reglas no están en ninguna parte escritos, fueron escritas porque estas personas muchas veces rechazaban el acta de la prueba.

Restricciones:

Ejemplo: Se quería hacer un trabajo en un edificio, un cableado estructurado en el piso 25, pero se quería que no se suspenda el trabajo de oficina, había una restricción, el cableado estructurado se hacia de 10 pm hasta 6 am, esto es una restricción de trabajo. Por más que le ponga en el contrato, “no nos responsabilizamos de pérdidas”, siempre hay problemas, por lo que, antes de que suban mis trabajadores, mando alguien para que busque todo lo que encuentre y los guarde todo en una funda, y luego lo devuelvas a los dueños.

Son actividades adicionales al cronograma, para mejorar la calidad.

Una vez definidas las actividades, defino como van a actuar estas actividades.

Inicio

Fin

Holgura = Final temprano – final temprano. Ó Inicio tardío – inicio temprano.

Cuando la holgura es negativa, significa que el cronograma está mal hecho.

Si la holgura es 0, esa actividad es camino crítico dentro del cronograma.

Camino crítico: Inicio – A – C – H – I – J -K – FIN, estas actividades no pueden demorarse, porque no tienen holgura.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AT | DUR | H | MTD |
| B | 1 | 2.5 | 3.5 |
| E | 0.5 | 2.5 | 3 |
| D | 1 | 6.5 | 7.5 |
| G | 0.5 | 6.5 | 7 |

Esta tabla representa todas las actividades con holgura.

Holgura libre, es el tiempo en que termina otra actividad.

Holgura libre nunca es negativa, si me sale negativa, la cambiamos a 0.

No siempre hay un solo camino crítico.

MTD: Máximo tiempo disponible.

H: Holgura

DUR: Duración.