

Dirección eficaz de proyectos UML-TRAD

Glosario de Conceptos

| Concepto | Descriptor |
|---|--|
| Actividad - Tarea (Activity - Task) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Unidad de trabajo que un rol participante puede realizar. 2. Está asignada a un rol participante, aunque dicho rol puede ser asumido por más de una persona; también pueden participar otros roles implicados (Ej.- La actividad “Realiza entrevista” está asignada al Gestor de Conocimiento y participa también el rol Interlocutor Cliente y el rol Analista de Negocio). 3. Puede agruparse en función de su dependencia funcional con otras actividades en “Flujos de Trabajo”; también pueden agruparse en función de un plan de producción en “Paquetes de Trabajo”. 4. Tiene un propósito claro y generalmente está orientada a crear o actualizar un entregable. 5. La duración de una actividad o tarea se sitúa entre 1 y 80 horas. En caso de superar esta cota es necesario ajustar su granularidad. <p>Ejemplos.- Redactar Acta, Elaborar Diagrama Clases de Diseño, Seleccionar arquitectura candidata, etc.</p> |

| | |
|---------------------------------------|--|
| Cadena de valor | <p>Todo Actor aporta o recibe algo (valor) del sistema con el que interactúa.</p> <p>Todo sistema está orientado a satisfacer las tareas (valor) que asume un Actor dentro de un dominio.</p> <p>La cadena de valor representa la trazabilidad entre las necesidades de manipular información del Actor y la capacidad de actuación que le aporta el sistema para cumplir con sus responsabilidades (reglas de negocio).</p> |
| Cartera de proyectos | <p>Es un repositorio de proyectos matriculados a partir del cual un gestor puede monitorizar su ciclo de vida, realizar un seguimiento de sus indicadores y administrar de manera eficiente un fondo de recursos compartidos.</p> |
| Casting de Roles | <p>Selección de los Roles participantes en un proyecto con un nivel de dedicación concreto (fracción de persona) y un perfil requerido para desarrollar un conjunto de tareas y asumir una serie de responsabilidades.</p> |
| Certificación (Peer Review) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Declaración que un entregable es coherente con el modelo de negocio de referencia. ▪ Declaración que un entregable es completo dentro del dominio de referencia. ▪ Declaración que un entregable es usable por el Actor involucrado y/o implicado ▪ Ejemplos.- Certificación del Cuaderno de Proyecto, Certificación de Paquete de Trabajo, Certificación de Iteración, etc. |

| | |
|--|---|
| <p>Complejidad de un proyecto</p> | <p>Esta acotada por los siguientes indicadores centinela:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Número total de horas estimadas 2. Personas Proyecto (PP) 3. Número de Roles necesarios para su realización 4. Número de Personas del Equipo de Proyecto (PEP) 5. Número de Personas del Núcleo Duro del Proyecto (PND) 6. Número de meses de desarrollo previsto 7. Número de meses de desarrollo ajustado 8. Coste total en Euros estimado |
| <p>Cronograma</p> | <p>Proyección del marco temporal de un proyecto subdividido en fases con sus hitos correspondientes y las estimaciones de duración de los distintos paquetes de actividades y entregables.</p> <p>Puede mostrar distintos planos de ejecución.-</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Planificado (No hay recursos reservados) ▪ Programado (Si hay recursos reservados) ▪ En curso de realización y desviaciones previstas (Recursos asignados, sobre-asignados o sub-asignados) ▪ Realizado y desviaciones producidas (Cierre técnico) ▪ Realizado y costes por fase/proceso (Cierre económico) |

| | |
|---|---|
| Dedicación de Rol participante | <p>Fracción de Persona Proyecto asignada a un Rol participante concreto. La suma de fracciones asignadas a los distintos Roles que participan en un proyecto da como resultado la cifra de Personas Proyecto.</p> <p>Cada fracción de Rol participante representará un porcentaje de dedicación al proyecto que se traducirá en horas asignadas totales, horas mes y coste mensual del Rol.</p> |
| Documento de Soporte (Best Practices) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Manuales normativos con procedimientos de garantía de calidad. ▪ Guías de estilo con alertas, recordatorios y orientaciones a la buena práctica. ▪ Plantillas de Proceso de Proyecto (3P-TRAD) asociadas a categorías de proyecto en función de su prioridad-complejidad. |

| | |
|---|---|
| <p>Entregable (Artifact)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pieza de información que es producida, modificada o usada durante las actividades de un proceso. ▪ Es un producto tangible del proyecto que puede ser manipulado por un rol participante que está habilitado con una de las siguientes responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> ○ Autor ○ Lector. ○ Editor ○ Certificador ○ Negociador ▪ Ejemplos.- Censo de Casos de Uso, Glosario, Modelo de Negocio, Código ejecutable, etc. ▪ Propiedades.- <ul style="list-style-type: none"> ○ Referencia TRAD ○ Descriptor ○ Propósito ○ Roles asociados ○ Situación (Planificado, Programado, En curso, Terminado, Certificado) ○ Tiempo estándar asignado ○ Nivel de exigencia en una Plantilla de Proceso de Proyecto -3P- (Obligado, Recomendado, Opcional) ○ Ficha de especificación (Manual de procedimientos normativo) ○ Ficha de guía de estilo (Alertas, recordatorios y orientaciones) ○ Ficha de muestrario (ejemplos resueltos de casos de negocio) |
|---|---|

| | |
|----------------------------------|---|
| Esquema cooperativo | Define las actividades y los entregables a realizar en un ciclo de iteraciones de un proyecto. Indica donde participará cada agente (punto de actuación / fase / proceso), y qué rol debe asumir con las habilitaciones pertinentes (responsabilidades). |
| Experiencia de un Rol | Nivel de capacidad de actuación requerido para un Rol concreto: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rodaje.- Primera participación en un proyecto con la metodología y herramientas seleccionadas. ▪ Junior.- De dos a cuatro participaciones en un proyecto con la metodología y herramientas seleccionadas. ▪ Senior.- Más de cuatro participaciones en un proyecto con la metodología y herramientas seleccionadas. |
| Fase de proyecto | Marco temporal del proyecto donde participan una serie de roles con el propósito de realizar una serie de actividades (proceso de proyecto) y elaborar los entregables correspondientes a un hito del proyecto: <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudio preliminar → Autorizar proyecto 2. Formalización → Arquitectura estable 3. Construcción → Producto implantable 4. Transición → Explotación 5. Evaluación → Cierre del proyecto |
| Ficha Técnica de Proyecto | Cuadro control de gestión que define la misión, objetivos principales y la complejidad de un proyecto, en base a una serie de indicadores centinelas clave. |

| | |
|---|--|
| <p>Flujo de Trabajo (Workflow)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Ciclo continuo o discontinuo de actividades orientadas a un propósito, dentro de unas coordenadas: espacio (punto de actuación en un proceso), tiempo (fase de un proyecto) y recurso (personas, dedicación, herramientas, información, dinero, etc.). • Representa un proceso de negocio de un sistema en discusión (SeD), o bien, un proceso de proyecto. • Relaciona una serie de actividades en un orden determinado y las acota dentro de unos escenarios de actuación. • Relaciona una serie de roles participantes que elaboran y/o revisan / certifican unos determinados entregables. • Relaciona una serie de documentos de soporte que facilitan la elaboración / revisión / certificación de entregables. <p>Ejemplos.- Captura de requerimientos y análisis del SeD, Realizar una reposición de existencias, Realizar una interconsulta con un especialista, etc.</p> |
| <p>Granularidad “Work Breakdown Structure”</p> | <p>Descomposición de las actividades a realizar y de los entregables a producir ordenados en paquetes que pueden proyectarse en un cronograma y ser asumidos por los roles participantes dentro de un rango de horas estimado para su duración (de 1 a 80 horas).</p> |

| | |
|--|--|
| Horas estimadas de un proyecto | <p>Número de horas estimado en función del Censo de Casos de Uso Candidatos. La realización de estas horas cubre todas las actividades organizadas en procesos de proyecto. Su misión es la producción de software basado en una arquitectura de aplicaciones centrada en Casos de Uso.</p> |
| Iteración | <p>Bloque de tiempo (de 2 a 4 semanas) que puede proyectarse en un cronograma. Define los roles participantes, las actividades-tareas que estos roles han de realizar y los entregables que tienen que producir de una manera escalable, progresiva e incremental a través de un control de versiones.</p> |
| Jornadas Persona | <p>Indicador calculado por:</p> <p>Numerador.- Horas Estimadas de un Proyecto Denominador.- Horas Jornada Persona (HJP: factor parametrizable, por defecto: 8 horas jornada)</p> |
| Matrícula de proyecto Project Overview Statement | <p>Definición de la categoría de un proyecto, su misión, objetivos, modelo de negocio básico, proceso de negocio global, procesos principales, restricciones, tipos de riesgo, niveles de control y ficha técnica con sus indicadores clave.</p> |
| Meses de desarrollo | <p>Indicador calculado por:</p> <p>Numerador.- Meses Persona Denominador.- Personas Proyecto</p> |

| | |
|--------------------------------------|---|
| Meses de desarrollo ajustados | <p>Cada bloque de iteraciones agrupado en paquetes de tiempo de proyecto, requiere un buffer para ajustar desviaciones provocadas por el reajuste y sincronización de agendas de los participantes en cada iteración.</p> |
| Meses Persona | <p>Indicador calculado por:</p> <p>Numerador.- Horas Estimadas de un Proyecto Denominador.- Horas Mes Persona (HMP: factor parametrizable, por defecto: 160 horas mes)</p> |
| Modelo de negocio | <p>Representa, con un nivel muy alto de abstracción, las entidades y actuaciones principales del negocio, su cardinalidad y los roles de sus asociaciones más relevantes en un diagrama de Clases de Análisis. Es una visión estática de la estructura del sistema en discusión (visto desde dentro), con una granularidad básica; opcionalmente, pueden mostrarse algunos de los atributos más semánticos de cada Clase, pero sin tener en cuenta las operaciones.</p> |
| Participantes de un Rol | <p>Número restringido de personas que pueden participar en un proyecto con un mismo Rol.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Una sola persona ▪ Varias personas |

| | |
|---|---|
| <p>Perfil requerido de un Rol</p> | <p>Está definido por las siguientes atributos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Propósito (misión del rol dentro del proyecto) 2. Tareas a realizar (dentro de un esquema cooperativo) 3. Competencia (formación académica) 4. Capacidad de actuación (experiencia profesional) 5. Retribución (rango de salario bruto más incentivos) 6. Modalidad de contratación (insourcing – outsourcing) |
| <p>Personas Participantes en el núcleo duro de un proyecto</p> | <p>Personas que participan en el equipo de proyecto asumiendo un rol que exige la toma de decisiones en las distintas fases de ejecución. Generalmente son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinador de proyecto • Jefe de producto • Arquitecto • Líder técnico <p>Representan el “núcleo duro” del proyecto.</p> |
| <p>Personas Participantes en un Equipo de Proyecto</p> | <p>Número de personas físicas que configuran un equipo de proyecto. Estas personas han de asumir como mínimo la dedicación de un Rol participante, aunque algunas pueden cargar con más de un Rol.</p> |
| <p>Personas Proyecto</p> | <p>Indicador calculado a partir de la suma de todas las fracciones de persona para cada rol participante en el proyecto.</p> |

| | |
|---|---|
| Plan Director de Iteraciones | Proyección de las iteraciones planificadas en un cronograma. |
| Plantilla de Proceso de Proyecto (3P-TRAD) | Define el repertorio de entregables que los roles participantes tienen que producir en cada fase y proceso de proyecto, con tres niveles de exigencia: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Obligado (mandatory) ▪ Recomendado (best practice) ▪ Opcional |
| Proceso de negocio | <p>Representa con un nivel muy alto de abstracción el comportamiento del sistema visto desde fuera, a partir de los eventos producidos por los Actores involucrados e implicados. Los hilos de proceso de las distintas actividades, definido con una granularidad básica en un diagrama de Actividad, configura un flujo de trabajo con los escenarios de usabilidad del sistema en discusión más relevantes, siempre desde el punto de vista de los Actores.</p> <p>Puede especificarse con un mayor nivel de detalle, a una escala operacional, a través de los Casos de Uso y los diagramas de Actividad de sus escenarios (variaciones y excepciones del flujo de eventos principal). También pueden definirse unas restricciones formales a través de reglas de negocio que permiten sincronizar o fusionar distintos hilos de actividad.</p> |

| | |
|----------------------------|---|
| Proceso de proyecto | <p>Conjunto de actividades y entregables orientados a un propósito que añaden valor al proyecto conforme a una especificación (notación y métodos). Un proyecto de desarrollo de software requiere la integración de los siguientes procesos de proyecto:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Requerimientos y análisis2. Diseño3. Implementación4. Test5. Implantación6. Configuración y cambios7. Infraestructura8. Dirección de proyecto |
|----------------------------|---|

| | |
|------------------------|--|
| <p>Proyecto</p> | <p>Esfuerzo temporal orientado a la creación de un producto o un servicio concreto.</p> <p>Organizado en una secuencia de tareas – entregables (T/E), agrupadas en procesos de proyecto.</p> <p>Todas las T/E están orientadas a cumplir la misión del proyecto y han de ser completadas dentro de un marco temporal (fases), en base a las siguientes premisas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conforme a un presupuesto establecido. 2. Conforme a una especificación (notación, herramientas y metodología). 3. Mediante unos recursos tecnológicos disponibles. 4. Con el soporte de un equipo de proyecto que asume unas responsabilidades bien definidas (Casting de roles). 5. Conforme un esquema cooperativo de actuación (Roles participantes). <p>En un proyecto convergen los siguientes vectores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiempo 2. Coste 3. Procesos 4. Producto <p>Delimitados por las restricciones de un ámbito de proyecto y estructurados a través de una granularidad bien definida.</p> |
| <p>Recursos</p> | <p>Personal, equipamiento y material (y los costes asociados a cada uno de ellos), requeridos para poder cumplir las tareas, y por extensión, la misión de un proyecto.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Relación</p> | <p>Tipo de dependencia entre dos tareas representado por una línea de vínculo. Podemos considerar los siguientes tipos de relación entre dos tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fin a Comienzo • Comienzo a Comienzo • Fin a Fin • Comienzo a Fin <p>Dicha relación también se conoce con el nombre de vínculo, relación lógica, dependencia de tarea o relación precedente.</p> |
| <p>Requerimiento funcional</p> | <p>Responsabilidad bien definida de un sistema que podemos verificar y testear.</p> |
| <p>Requerimiento no funcional</p> | <p>Define capacidades del sistema desde una perspectiva global, por ejemplo su rendimiento, escalabilidad, usabilidad. Permite evaluar la calidad del sistema construido.</p> |
| <p>Riesgo</p> | <p>Una categoría de evento que disminuye la probabilidad de completar una tarea o un proyecto a tiempo, dentro de las especificaciones y del presupuesto establecido.</p> |
| <p>Rol (Worker)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Responsabilidad bien definida de una persona o grupo de personas que trabajan en un equipo de proyecto. ▪ Una persona que participa en el equipo ha de asumir necesariamente por lo menos un rol concreto, en función de su capacidad y nivel de dedicación puede asumir más de un rol. ▪ Cada rol tiene asignada una habilitación para participar en una determinada actividad y una habilitación para manipular un entregable. |

| | |
|----------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Existen roles incompatibles que no conviene que sean asumidos simultáneamente por una sola persona (Ej.- Analista de Negocio y Programador). ▪ Existen roles que conviene que sean asumidos por una sola persona (Ej.- Arquitecto, Líder Técnico, Coordinador de proyecto, etc.). ▪ En cada fase del proyecto se asignará un nivel de dedicación (horas absolutas o porcentaje) para cada rol participante encargado de las actividades y entregables pertinentes. ▪ Todo rol dispone de un perfil de competencia (formación académica) y de una capacidad de actuación (experiencia profesional) para participar en distintas actividades y realizar entregables. |
| Roles Participantes | Número de Roles distintos que participan en un proyecto. Representa un indicador de complejidad del proyecto a efectos de coordinación interdisciplinar. En el documento de casting del proyecto se especifica el perfil profesional requerido para cada Rol. |
| Visión de proyecto | Documento aplicable a proyectos complejos donde se define una matrícula de proyecto ampliada con estudios sobre el Plan estratégico de Producto y el Plan de Negocio . |