

## ADMINISTRACIÓN DE PROYECTO

La ciencia de administrar un proyecto, desde su comienzo hasta su cierre, se demuestra con la entrega y transferencia exitosa del producto.



## LO BÁSICO DE ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

- **Definición de Éxito**

- Antes de comenzar, define lo que será una terminación exitosa del proyecto.
- La definición deberá ser sencilla sin largas explicaciones; será breve (de un sólo párrafo).
- Acompañado de tu Jefe deberán de llegar a una definición.

- **Fechas de Inicio y Terminación**

- La fecha de inicio puede estar en el pasado.
- Selecciona una fecha objetivo para la terminación de tu proyecto.

- **Jugadores Clave**

- *Drivers* o empujadores son los individuos que iniciaron o "guiarán" el proyecto. Tu Jefe por lo general es un Driver.

*Stakeholders*, por ejemplo accionistas, empleados, son aquellos que tienen un interés en el resultado exitoso del proyecto, pero tu no reportas a ellos necesariamente.

- *Supporters* o apoyos, son aquellos que te ayudarán a llevar a cabo el proyecto.

- **Recursos**

- Monetarios (presupuesto)
- Mano de Obra
- Equipo



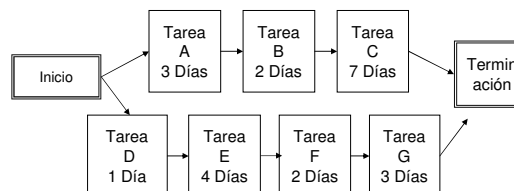
## DESGLOSE DE TRABAJO SUGERENCIAS DE ESTRUCTURA

- El desglose del trabajo no implica el orden en el cual las tareas se han de desempeñar. Únicamente identifica las partes de la actividad.
- Mantenlo actualizado. Si hay cambios en el proyecto habrá que actualizarlo.
- Si no estás seguro acerca de cómo desglosar una actividad, busca ayuda de alguien en esa área.
- Crea tu propia estructura de trabajo "estándar" para servir como punto de partida para todos los proyectos.



## RUTA CRÍTICA

- La ruta crítica es la secuencia de tareas que toman la mayor cantidad de tiempo en completarse basado en la dependencia de tareas.
- Cualquier retraso en una de las actividades en la ruta crítica retrasarán el proyecto.
- Las actividades en la ruta crítica cuentan con la menor cantidad de flexibilidad.



## ADMINISTRACION DE PROYECTOS

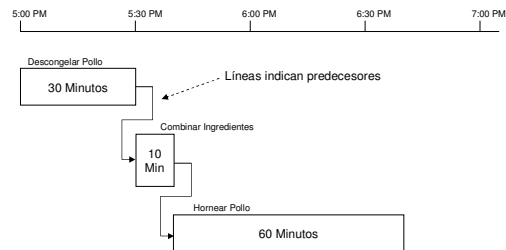
- Actividad Predecesora o Dependiente
  - Una actividad que tiene que completarse total o parcialmente, o iniciarse antes de que otra actividad comience.
- Ruta No-Crítica
  - Cualquier ruta que no está sobre la ruta crítica. La cantidad de tiempo en exceso es tiempo de sobra.
- Tiempo de sobra
  - La cantidad de tiempo que una actividad que no está en la ruta crítica se puede ampliar antes de que afecte la fecha de terminación del proyecto.
  - El tiempo de sobra puede ser programado lo antes posible, tan tarde como sea posible, o en algún lugar intermedio.
- "Lo antes posible"
  - Iniciar una actividad que está en la ruta crítica para tener la mayor cantidad de tiempo de ocio.
- "Lo más tarde posible"
  - Iniciar una actividad que no está en la ruta crítica para que no exista tiempo de ocio.

## ETAPAS CLAVE

- Un evento importante o significativo en el proyecto.
- Podrá ser validado
- Las etapas clave no tienen duración, son puntuales en el tiempo.
- Ejemplos:
  - Fin de Fase
  - Cumplimiento de proyecto
  - Cumplimiento de metas clave (por ejemplo, *Benchmarking*)
  - Cumplimiento de un compromiso

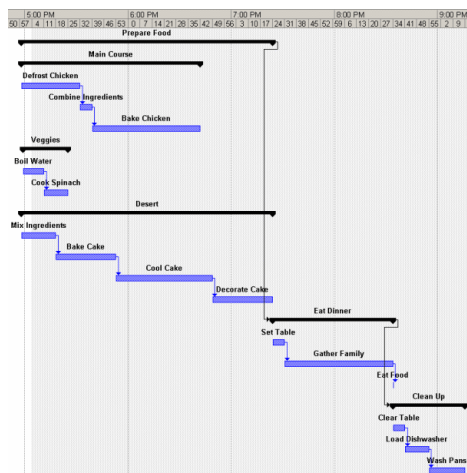
## GRÁFICA DE GANTT

- Una gráfica que utiliza barras, líneas, y otros símbolos para describir múltiples actividades basadas en tiempo en una escala de tiempo horizontal.
- Es la gráfica de mayor uso en la administración de proyectos.
- Nombrada así por su inventor, Henri Gantt.



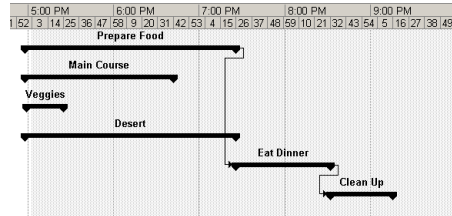
## GRÁFICA DE GANTT (cont.)

Las Gráficas de Gantt pueden volverse abrumadoras rápidamente debido a su tamaño.

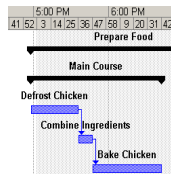


## GRÁFICA DE GANTT (cont.)

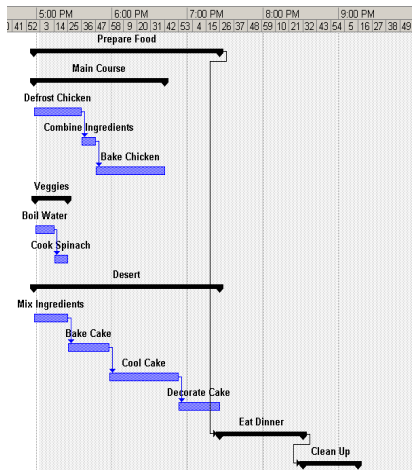
Un buen software para administración de proyectos hace sencillo manejar una Gráfica de Gantt.



En este caso, cada una de las tareas puede ser “compactada” para que sea más fácil ver toda la imagen completa. A continuación, se presenta la tarea de hacer el “Platillo Principal” expandido para mostrar la sub-tarea del Platillo Principal.



## GRÁFICA DE GANTT (cont.)



## GANTT CHART (cont.)

