

Dispositivo de comunicación para personas mayores



Gestión de Proyectos de Diseño

MEMORIA DEL PROYECTO

GPD 3-3

Sergio Ara Ferrer
Marcos Chanca Bayo
Víctor Riverola Pimpinela
Gevorg Rostomyan

RESUMEN DEL PROYECTO

El objetivo principal del Proyecto es conocer cómo es el proceso de diseño de un Sistema Producto-Servicio y realizar el lanzamiento al mercado del PSS con la finalidad de reducir el número de casos de *soledad no deseada*

Para ello, trataremos de seguir unas pautas previamente definidas en el brief de dicho proyecto y contextualizar las conclusiones obtenidas en los distintos análisis, siendo capaces de trabajar de manera planificada y organizada para aprender a gestionar un proyecto de diseño y poder cumplir con los límites temporales y plazos de entregas.

En este Proyecto analizaremos el mercado actual en busca de soluciones para el problema de la soledad no deseada. Deberemos proponer un sistema de negocio en el que una empresa, pensada por nosotros, ofrezca un sistema de producto-servicio para satisfacer las necesidades del cliente.

Una vez diseñado nuestro producto, nos encargaremos de gestionar su fabricación y comercialización de forma adecuada planteando un modelo de negocio realista, viable y rentable, a través de estudios/análisis y una correcta definición y conceptualización del mismo.



CONTENIDOS

01			02	
Business case	4		Acta de constitución	5
03			04	
Cronograma y seguimiento	6		Planificación de alto nivel	7
05			06	
Análisis y Estudio de mercado	8		Plan de Gestión de Interesados	8
07			08	
Matriz de trazabilidad de requisitos	9		Plan de Gestión de Riesgos	9
09			10	
Desarrollo del concepto	10		Estudio de costes del proyecto	11
11			12	
Funcionamiento del PSS	13		Materiales y procesos de fabricación	13
13			14	
App y Página web	14		Diario del trabajo realizado	15
15			16	
Registro de incidencias	15		Registro de cambios e implementación	16
17			18	
Desviaciones respecto a la planificación	16		Repositorio de lecciones aprendidas	16

01 BUSINESS CASE

En la fase de investigación previa a la generación de los conceptos realizamos un **análisis de entorno y usuario** con el objetivo de estudiar en qué entornos la soledad era un problema mayor y a que usuarios de estos entornos les afectaba más directamente.

También realizamos un **estudio de mercado de buenas prácticas** que intentan solucionar el problema de la soledad no deseada tanto a nivel nacional como internacional, con el objetivo de encontrar puntos fuerte que podamos incluir en nuestro producto sistema servicio y posibles mejoras de los puntos débiles.

De estos análisis podemos sacar diferentes conclusiones que nos ayudarán en la generación y desarrollo de los conceptos.

De los diferentes entornos estudiados hay dos de ellos en los que encontramos mayor problemática para la solución de la soledad y una falta de eficiencia en las escasas soluciones existentes.

- En el **entorno del hogar** en concreto para las personas que viven solas. Este entorno está escaso de soluciones y las existentes, como nos muestran los datos, tiene mucho que mejorar.
- En el **entorno escolar** respecto al problema de soledad y depresión en víctimas de acoso escolar no encontramos soluciones directas que terminen con el problema de manera eficaz, numerosas asociaciones y ONGs junto con el estado crean campañas de concienciación y programas dentro de los colegios que mejoran la situación pero de manera escasa.

Es en estos entornos donde encontramos un nicho de mejora en las soluciones de la soledad, por lo tanto la fase de ideación será entorno a estos. Generamos tres conceptos.

Seleccionamos el concepto de conectar con personas mayores debido a su potencialidad y viabilidad social. El éxito del proyecto se basará principalmente en la solución del problema descrito en el concepto, en su buena implementación y en la facilidad de uso del producto de manera que sea intuitivo y cómodo en su uso. Además debe ser satisfactorio para el Ayuntamiento de Zaragoza, fácil de implementar en la situación socio-económica actual. A nivel interno debe cumplir con las expectativas de índices económicos, siendo un éxito en el mercado y debe cumplir con los objetivos y la meta definida por el ayuntamiento.

Para más detalles (*Ver Anexo "Business Case.pdf"*)

02 ACTA DE CONSTITUCIÓN

1. Justificación del Trabajo

El proyecto consiste en el desarrollo de un PSS para *la asistencia social y, más concretamente, la soledad no deseada*. Por ello, la finalidad del proyecto es dar una solución a este problema.

2. Meta

Nuestro propósito es **implementar el PSS en el mercado**, con un proyecto desarrollado en su totalidad y preparado para su lanzamiento, cumpliendo todos los requisitos iniciales, que nos lleven a la finalización del mismo, y a la obtención de resultados que aseguren la solución del problema planteado, *la soledad no deseada*.

3. Agentes relacionados

Los principales participantes son el equipo del proyecto, que se encarga del desarrollo inicial del mismo, con el seguimiento del trabajo realizado por el equipo de profesores y la valoración por parte del Ayuntamiento de Zaragoza. (*Imagen 4*) (*Ver Anexo "Plan de gestión de los interesados.xls"*).

4. Objetivos

El objetivo principal del proyecto es el **lanzamiento al mercado del PSS con la finalidad de reducir el número de casos de soledad no deseada**, un problema que va incrementando con los años, por los cambios en el entorno, temas sociales o simplemente la edad. Por ello, el proyecto a desarrollar busca resolver esta cuestión relacionada con la asistencia social.

(*Más objetivos del proyecto en Anexo "Acta de constitución.pdf"*).

5. Entregas e Hitos

El proyecto está distribuido en fases de trabajo con entregas e hitos: conceptos, diseño de la APP y prototipado, desarrollo final y presentación, fabricación del producto, desarrollo de la APP y lanzamiento al mercado. La fecha límite del proyecto no está establecida actualmente.

6. Restricciones

- No hay una limitación en coste establecida, pero el proyecto debe ser viable económicamente.
- La fase inicial del proyecto tiene una duración aproximada de 4 meses. La duración total del proyecto no está definida todavía.
- Se establecen una serie de características que debe cumplir el producto resultante del proyecto. (*Ver Anexo "Acta de constitución.pdf"*).

7. Supuestos

Se reflejan una serie de factores externos que son necesarios para cumplir con los objetivos:

- Aprobación e implementación del PSS por parte del Ayuntamiento.
- Todos los interesados están involucrados en el proyecto, desde su comienzo hasta su fin.
- Se dispone de los **medios económicos y financieros**
- El sistema producto-servicio cumple con los **aspectos legales** aplicables al concepto.
- Se dispone de un fabricante del producto y un desarrollador de la APP.

8. Riesgos

Observamos una serie de riesgos que pueden hacer peligrar la meta del proyecto:

- El proyecto no es **viable económicamente**, y en consecuencia, no puede lanzarse al mercado.
- No se resuelva el problema inicial y los objetivos, además de los plazos de entrega.

03 CRONOGRAMA Y SEGUIMIENTO

Realizamos un cronograma para llevar a cabo **planificación, control y evaluación** del avance del proyecto durante su realización y, de este modo, ayuda a identificar imprevistos que puedan afectar la buena marcha del proyecto o la obtención de resultados. Empleamos el cronograma para planificar las tareas a realizar en cada fase del proyecto, distribuido en las diversas asignaturas, con sus fechas previstas de comienzo y final.

(Ver anexos "Cronograma.pdf" y "Cronograma de seguimiento.pdf")

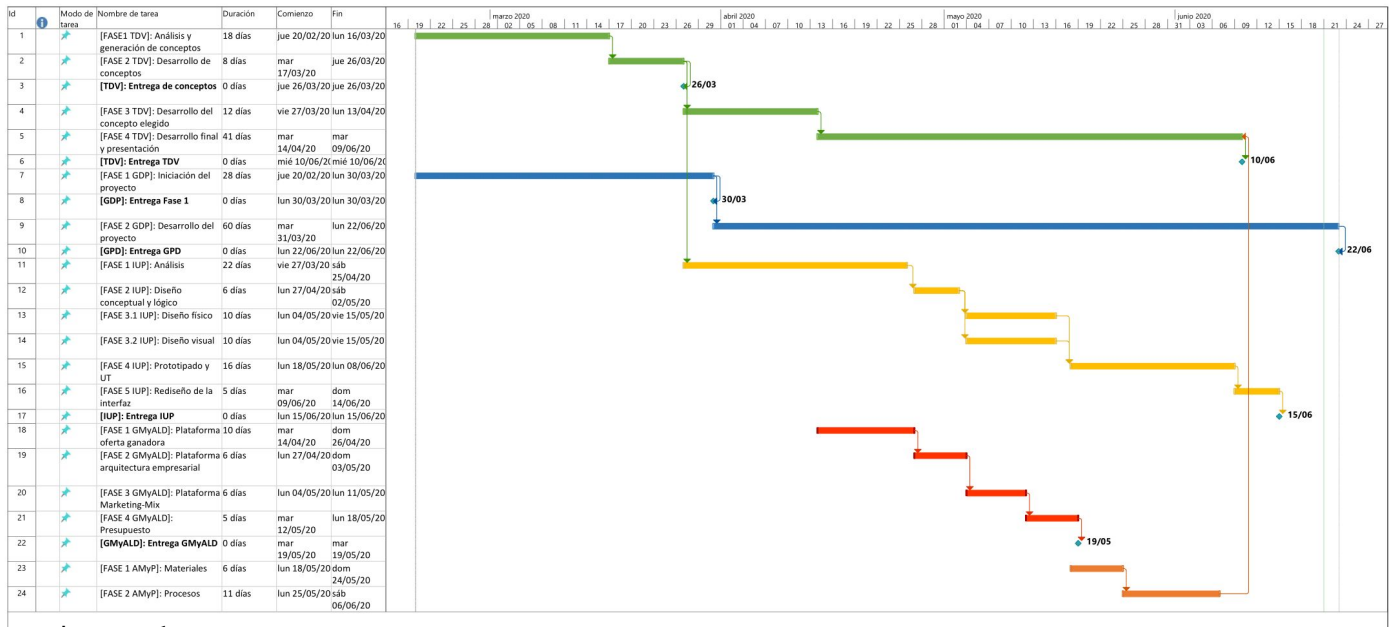


Imagen 1
Cronograma

En el cronograma, distribuimos las asignaturas que componen el proyecto en diferentes colores, con sus respectivas tareas e hitos a lo largo del proyecto.

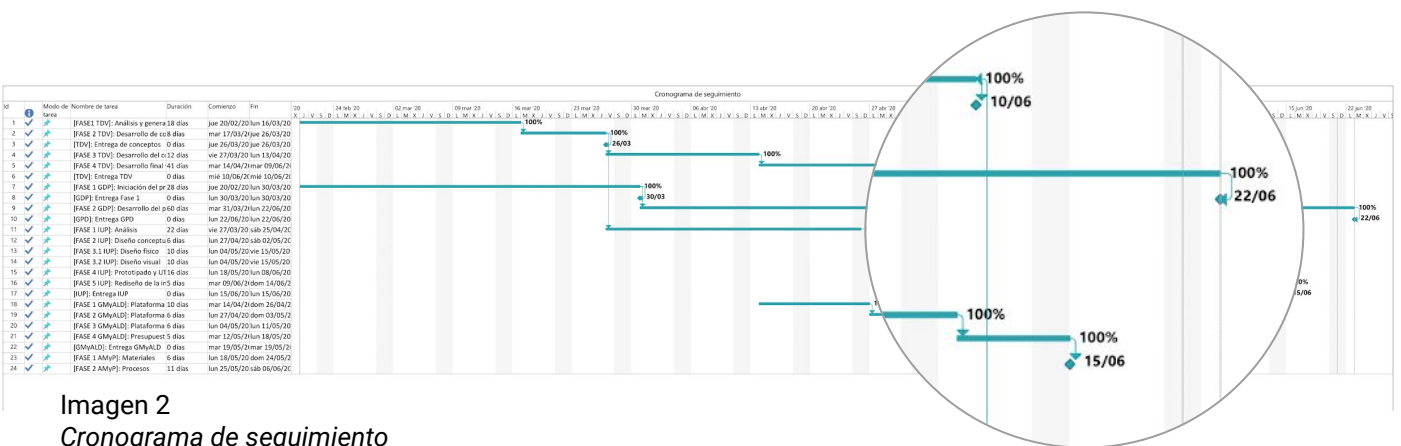


Imagen 2
Cronograma de seguimiento

Para llevar el control de la planificación realizada, desempeñamos un seguimiento del mismo, señalando el porcentaje al que están completadas las tareas y su finalización.

04 PLANIFICACIÓN DE ALTO NIVEL

También realizamos una planificación más completa, con un **cronograma de alto nivel del global del proyecto**, en el que se va más allá de la parte académica del proyecto y se anotan todas las fases del proyecto, desde su comienzo con la definición estratégica hasta la fabricación de la serie 0 y el posterior lanzamiento al mercado del dispositivo.

(Ver anexo "Cronograma de alto nivel del global del proyecto.pdf")

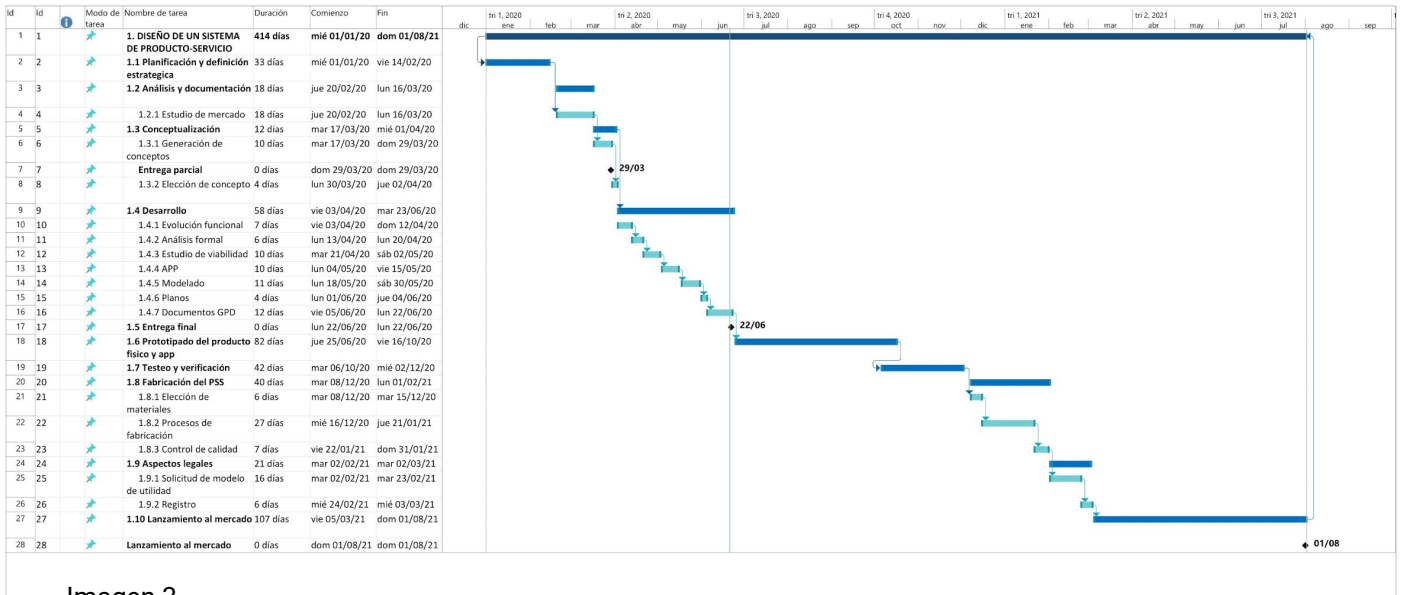
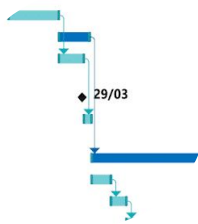
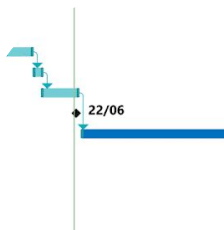


Imagen 3
Cronograma de alto nivel del proyecto

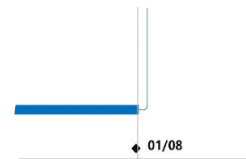
- Hitos más relevantes del proyecto:



Entrega intermedia del proyecto



Entrega final del proyecto



Lanzamiento del PSS al mercado

05 ANÁLISIS Y ESTUDIO DE MERCADO

En esta fase de análisis vamos a recopilar la información necesaria para tenerla en cuenta en el desarrollo de los conceptos centrándonos en uno o varios usuarios. Constará de dos análisis.

Análisis de entorno y usuario.

En primer lugar vamos a realizar un análisis de entorno y usuario donde analizaremos uno por uno los entornos más críticos a los que puede afectar la soledad y los usuarios que nos encontraremos en ellos. En cada entorno podremos encontrar diferentes usuarios y también habrá usuarios que se encuentren en varios entornos a la vez (críticos). Una vez tengamos una visión global de los distintos escenarios y usuarios, sacaremos unas conclusiones que tendremos en cuenta a la hora de desarrollar los conceptos.

Análisis de mercado.

A continuación, para conocer más información sobre los servicios o productos ya existentes en el ámbito de la soledad, realizamos un estudio sobre el contexto general y la situación actual de personas que sufren este problema. Este será tanto nacional como internacional.

Para información más detallada (Ver Anexo "Grupo12-Proyecto2.pdf")

06 PLAN DE GESTIÓN DE LOS INTERESADOS

Recopilamos y analizamos los interesados en base a la influencia que tienen en el proyecto y su posicionamiento frente al mismo. (Ver Anexo "Plan de gestión de los interesados.xls").

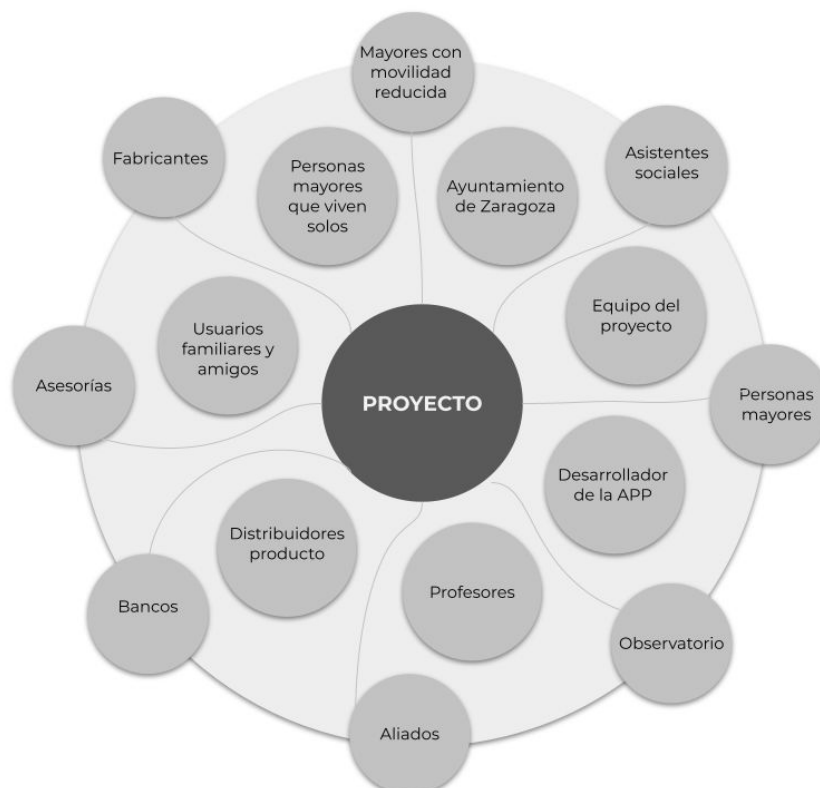


Imagen 4
Plan de gestión de interesados del proyecto

07 MATRIZ DE TRAZABILIDAD DE REQUISITOS

La matriz de trazabilidad relaciona dos elementos esenciales para la buena ejecución de las labores de un proyecto: los requisitos establecidos para dicha ejecución y el valor que cada uno de ellos agrega al conjunto del proceso.

Documento donde quedan reflejados los requisitos o especificaciones y expectativas que los interesados tienen sobre el proyecto y el producto resultante, y que nos va a marcar especificaciones del producto y también del proyecto. Esto permite cumplir con los objetivos del proyecto, que es la misión del Director de Proyecto. Por ahora hemos detectado 25 requisitos, de los cuales queremos reflejar los que nos parecen más significativos o relevantes para la evolución del proyecto:

1. Óptimo y correcto estudio de mercado
2. Planificación de alto nivel del global del proyecto
3. Conceptualización de ideas y soluciones
4. Diseño y desarrollo de un producto para personas con baja capacidad motora
5. Realización y testeo del prototipo de la app
6. Realización de página web y video de la presentación presentaciones

Para más detalle (Ver anexo “*Matriz de trazabilidad de requisitos.xls*”).

08 PLAN DE GESTIÓN DE RIESGOS

En este apartado procedemos con la creación de un plan de gestión de riesgos mediante el cual determinaremos cómo realizar el resto de procesos del proyecto, **identificaremos y clasificaremos** los riesgos más importantes, elaboraremos un **plan de respuesta** para que dichos riesgos afecten lo mínimo posible a nuestra empresa / proyecto y estableceremos una **monitorización y control** de toda la evolución del proyecto.

En primer lugar, identificamos los **riesgos** con sus **causas**, con su objetivo (Alcance / Plazo / Calidad / Coste) y con su clasificación según la importancia de las mismas (probabilidad x impacto).

Posteriormente relacionamos las causas y los riesgos identificados, con un descripción más profunda, y la adjudicación del tipo de medida necesaria.

Por último, definimos el **plan de respuesta** (Medidas reductoras, preventivas o de respuesta) para cada uno de estos riesgos identificados

Para toda la información (Ver Anexo “*Plan de gestión de riesgos.xls*”).

9 DESARROLLO DEL CONCEPTO

Kubo es un sistema producto servicio que pretende mejorar la situación de soledad no deseada en personas mayores a través de la integración en nuevas tecnologías.

Ayuda a conectar a los familiares de forma sencilla e intuitiva para ambos, haciendo que se sientan más realizados y acompañados durante su día a día.

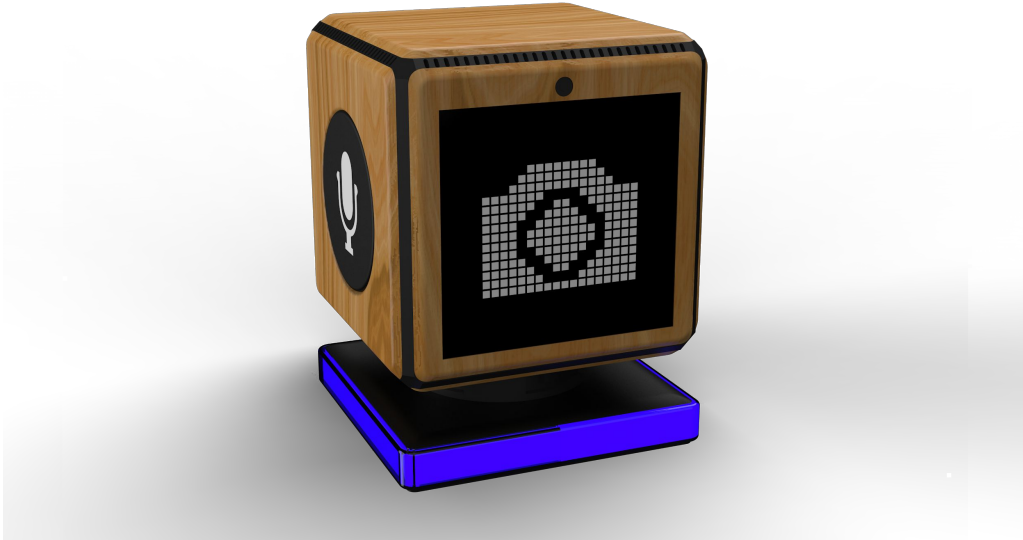


Imagen 5
Render del dispositivo



Manda mensajes de audio y con ayuda del asistente de voz y nuestro sencillo dispositivo, tu familiar podrá sentirse más acompañado en su día a día.



Manda fotos y videos, podrás ordenarlos según el gusto de tus familiares, para que puedan visualizar los álbumes fácilmente con su televisor.



Podrás activar la videollamada sin que tu familiar tenga que interactuar con nada, facilitando la comunicación.



Haz que se sienta más acompañado y seguro con Kubo. Mejora su bienestar y situación de soledad.

Desde Kubo queremos aportar soluciones al problema social de soledad no deseada en personas mayores.

Nos comprometemos también a impactar positivamente en los objetivos de desarrollo sostenible.

Tratamos de desarrollar un producto que se adapte a las necesidades del mercado existentes actualmente. En nuestro caso son las personas mayores que encuentran ciertas dificultades para adaptarse al nivel de informatización que podemos encontrar en la sociedad actual. Para ello, proponemos el diseño de un dispositivo que se ciñe al mínimo de funciones o tareas necesarias para que la persona mayor y sus familiares o conocidos puedan establecer una mejor comunicación y, de ese modo, hacer sentir más acompañada y realizada en su vida cotidiana.

Para información más detallada (Ver Anexo "Grupo12-Proyecto2.pdf")

10 ESTUDIO DE COSTES DEL PROYECTO

Para el estudio del coste del producto, realizamos una **tabla** con los **componentes** que forman parte del dispositivo, que nos lleva a estimar un **coste aproximado del producto de 25€**.

Altavoz	2.25€	Carcasa traslúcida (base)	2.25€
Cámara	3.29€	Entrada micro USB	0.47€
Micrófono	0.06€	Pestañas ON/OFF	0.20€
Pantallas LED (x2)	3€	Botones laterales (x2)	0.20€
Taptic engine (botón táctil con vibración)	2.25€	Mecanismo elevación de la carcasa	0.50€
Carcasa	1.23€	Tarjeta electrónica	0.59€
Suelo de goma	0.10€	Procesador	2.34€
Luces LED (base)	0.50€	Batería de litio	2.25€

Tabla 1. Componentes del dispositivo.

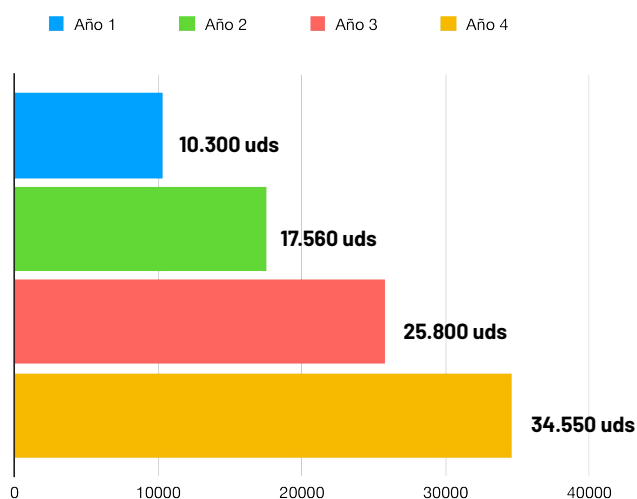
Tras una investigación previa y consultas, establecemos un **margen** próximo al **30%**, a partir del coste de fabricación, para la fijación del precio de venta del producto. Esto nos lleva a fijar un **precio de venta de 60€**.

INVERSIÓN INICIAL DE 74000€	
Solicitud del modelo de utilidad	100€
Aspectos legales y certificados (entre 500€ y 600€ para los gastos de notaría), registro de la empresa (100€) y registro de marca (20€).	720€
Fabricación inicial de 1000 unidades (25€/u)	25000€
Gastos en comunicación. Una publicación de un influencer en las redes nos cuesta 1000€. Esto sumado a la publicidad durante una semana en TV y mupis (1600€ + 10000€) nos da un total de 12600€.	12600€
Seguros (de unos 10 empleados): prima anual multirriesgo (400€), de accidentes (800€), del seguro de responsabilidad civil (900€)	2100€
Distribución y transporte. Suscripción mensual de 25€ para comercializar a través de Amazon, con unas comisiones del 10% a 15%, lo que suponen de 2500€ a 3000€. Transporte de 1000 productos (2m ³) con un coste medio de 1025€.	4050€
Impuestos (tipo total de 30%)	7500€

Tabla 2. Gastos iniciales del proyecto.

10 ESTUDIO DE COSTES DEL PROYECTO

Tras la inversión inicial de 74000€, realizamos una **estimación de ventas** para un período de 4 años teniendo en cuenta la situación actual de las personas mayores en Zaragoza. (Fuente: [Link](#))



Una vez estimado el precio del producto, así como el volumen de ventas y producción, realizamos el **flujo de caja** que hace referencia a las salidas y entradas netas de dinero que tiene nuestra empresa en un período de 4 años.

Gráfico 1. Ventas del dispositivo durante 4 años

- FLUJO DE CAJA

CONCEPTOS / AÑOS	-	1	2	3	4
Inversión	-74.000				
Flujo de caja	-74.000	-17.252	22.842	93.187	179.063
Flujo acumulado	-74.000	-91.252	-68.410	24.777	203.840

Tabla 3. Resumen del *Flujo de caja*.

Obtenemos un flujo de caja positivo en 4 años, lo que significa que nuestros ingresos han sido mayores que los gastos que hayamos tenido que hacer frente.

Tras realizar el flujo de caja, calculamos el **VAN** (valor actual neto) obteniendo un valor realmente positivo de aproximadamente **121.500€**, que nos indica que la inversión produciría ganancias por encima de la rentabilidad exigida y, por tanto, el **proyecto puede aceptarse**.

También se realiza el cálculo del **TIR** (Tasa interna de retorno), con un resultado del **19,9%** que nos indica la **alta rentabilidad del proyecto**, y en consecuencia, la **aceptación del proyecto de inversión**.

Por último, también se realiza un estudio de sensibilidad del proyecto, llegando a la conclusión de que el precio mínimo de venta del dispositivo no puede ser inferior a **59€**, ya que se producirían pérdidas.

Para observar las justificaciones y los cálculos realizados con más profundidad (ver anexo "Estudio de Costes del Producto-Proyecto.pdf")

11 FUNCIONAMIENTO DEL PSS

En cuanto al modo de uso de nuestro producto, tiene una serie de funciones simplificadas todo lo posible que permiten la comunicación e intercambio de información entre familiar y usuario. Este apartado viene dado por una explicación sobre cómo se debe actuar ante cada una de las situaciones que nos podemos encontrar cuando tenemos uno de los dispositivos de Kubo a nuestra disposición:

1. Dispositivo en modo reposo
2. Familiar envía un audio
3. Usuario recibe un audio
4. Usuario envía un audio
5. Familiar envía una foto
6. Usuario visualiza los álbumes
7. Familiar envía un recordatorio
8. Usuario recibe un recordatorio
9. Hacer y recibir una videollamada

Más detalles, la documentación técnica y planos:
(Ver Anexo "Grupo12-Proyecto2.pdf")



Imagen 6
Render del dispositivo

12 MATERIALES Y PROCESOS DE FABRICACIÓN

El dispositivo físico que tendrán las personas mayores, que les ayudará a comunicarse de una manera más sencilla con sus familiares, alejándoles de la "complicada" tecnología, debe adaptarse a las características de este tipo de usuarios.

Para alcanzar las especificaciones de diseño, que planteamos anteriormente, en el marco de un proyecto rentable debemos realizar decisiones que engloban los procesos de fabricación y los materiales del producto ya que son características indispensables para el correcto funcionamiento del producto.

Necesitaremos una carcasa y base resistentes al impacto, unas placas laterales de la carcasa resistentes al rayado y un enfoque general que respete el medio ambiente.

Toda la información (Ver Anexo "Grupo12-Proyecto2.pdf")

13 APP Y PÁGINA WEB

En primer lugar para utilizar la **App** es necesario estar registrado en la base de datos de nuestra aplicación introduciendo nombre y apellidos, fecha de nacimiento, correo electrónico y contraseña. Deberemos también aceptar haber leído y estar de acuerdo con el aviso legal y la política de privacidad.

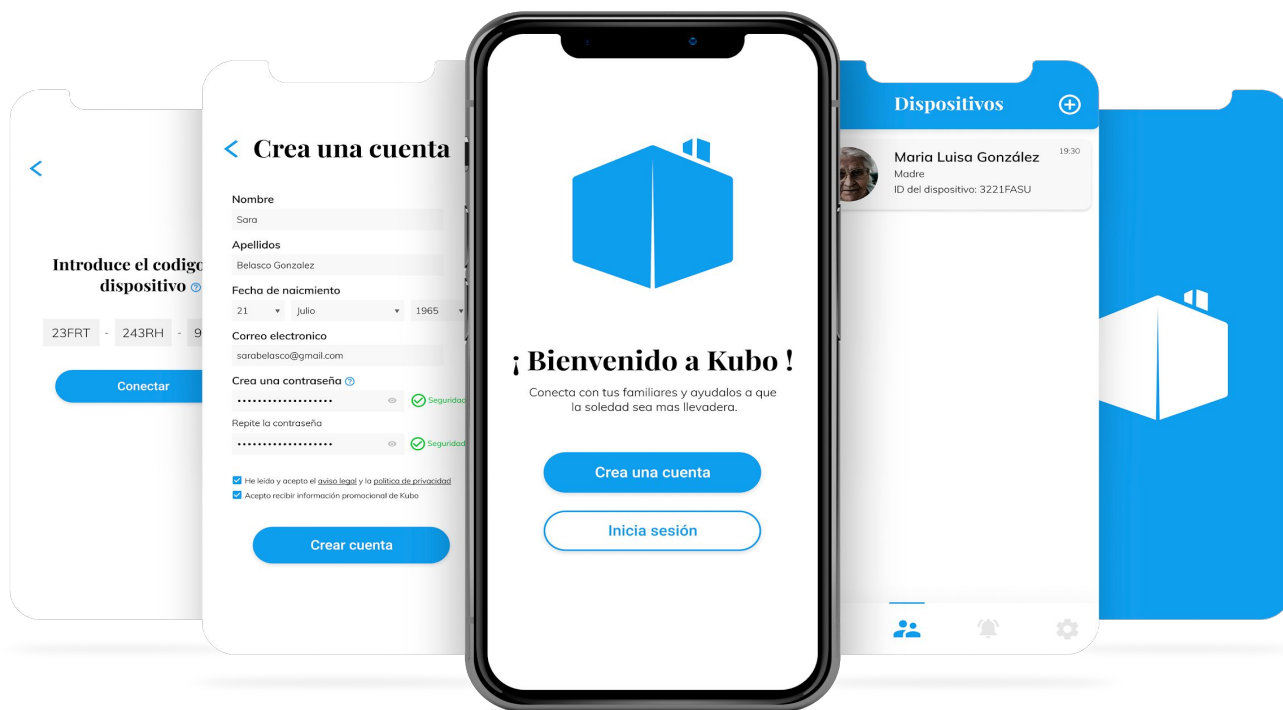
A continuación deberemos introducir el código de un dispositivo al que conectarte. Una vez tengamos un **KUBO** conectado, ya podremos acceder al resto de funciones:

- Primero tendremos un listado con todos los dispositivos a los que estamos conectados y tenemos acceso.
- Además veremos en esta pantalla las pestañas principales:
 - Chat
 - Álbumes
 - Recordatorios

Para el desarrollo de APP se siguieron las siguientes fases:

- Fase 1: Análisis y definición
- Fase 2: Diseño conceptual y lógico
- Fase 3: Diseño físico y visual

(Ver anexo "20-10_Memoria.pdf")



14 DIARIO DEL TRABAJO REALIZADO

También se realizamos un documento donde queda reflejado, a modo de diario, el trabajo realizado en cada una de las semanas desde el inicio del proyecto hasta el día de la entrega.

Para ello seguiremos un esquema sobre los diferentes puntos o aspectos a comentar de cada semana:

1. Cuántos objetivos semanales hemos cumplido
2. Qué nos falta por terminar
3. Objetivos de trabajo para la semana siguiente

El diario de trabajo nos ha permitido llevar un seguimiento del trabajo realizado, y la anotación de todo lo que se ha realizado a lo largo del proyecto (desde las incidencias y la aparición de nuevos interesados hasta la actualización de cualquier documento del mismo).

(Ver Anexo "Diario del trabajo realizado.pdf").

15 REGISTRO DE INCIDENCIAS

Hemos tenido un total de nueve incidencias. Algunas están relacionadas con la pasada situación de cuarentena, ya que ha dificultado la comunicación tanto a nivel interno del grupo como con los profesores y ha impedido el desarrollo habitual de las prácticas. Otros surgieron a raíz de fallos en las herramientas utilizadas en la realización del trabajo, como Google Drive o Lookback. El resto, carecen de importancia o no son muy relevantes para el desarrollo del proyecto.

No obstante, hemos conseguido solucionar estas incidencias de una manera eficaz y rápida para seguir con el progreso del proyecto e incidir lo menos posible en el correcto desarrollo del proyecto.

Tabla completa (Ver Anexo "Registro de incidencias.xls").

ID	Fechas	Incidencias	Soluciones planteadas	Est. actual
IN1	9 -15 Marzo	Suspensión de las clases del 16 al 29 de marzo. La clase del jueves 12 de marzo no se llegó a desarrollar por este suceso	El sábado 14 de marzo, desarrollamos una llamada online entre los miembros del grupo, para organizar el desarrollo de las tareas planteadas para este período de tiempo.	Solucionado
IN2	16 - 22 Marzo	Dificultad para la generación de conceptos. El proyecto grupal se individualiza en cierto grado.	Se establecen los entornos principales para desarrollo de concepto. Trabajo individual de conceptualización a partir de las ideas iniciales y posterior puesta en común.	Solucionado
IN3		Modificación de la fecha de presentación de conceptos. Se adelanta del 31 de marzo al 26.	Reorganización de las tareas planteadas, con un adelantamiento de las fechas de vencimiento.	Solucionado

Tabla 4. Plan de Gestión de interesados.

16 REGISTRO DE CAMBIOS E IMPLEMENTACIÓN

- Actualización de las **acciones** para involucrar a los interesados. También se modifica el **nivel de participación**, ya que los usuarios, a través de las encuestas realizadas, pasan de ser desconocedores a tener algo de participación, siendo reticentes. (Ver Anexo Plan de gestión de los interesados.xls)
- Modificación y ampliación de los **requisitos** del producto y proyecto, tras la definición final tanto funcional como formalmente. (Matriz de trazabilidad de requisitos.xls).
- Cambio en el enfoque prestado al **Diario de trabajo** durante la Fase I del proyecto, en el que se reflejaba lo que se había realizado durante cada semana. En la Fase II seguimos la distribución en semanas, pero, definimos más las tareas realizadas y comentamos qué vamos a hacer y cómo vamos a hacerlo.
- Cambio de la metodología de trabajo en grupo, con la nueva fase de la desescalada de la cuarentena, que nos permitirá realizar reuniones de trabajo en equipo esta vez en persona.

17 DESVIACIONES RESPECTO A PLANIFICACIÓN

- En la planificación inicial el equipo desconocía la fecha exacta de presentación del proyecto y se colocó un plazo provisional. Ya durante la Fase II se estableció la fecha definitiva, que se actualizó en el cronograma definitivo.
- Desajuste en la **planificación** en cuanto al desarrollo del dossier de Taller debido a falta de comunicación entre miembros del equipo.
- Al entrar en semana de exámenes la **productividad** se reduce, lo que hace que las tareas repartidas entre los miembros del grupo no se acaben a tiempo, esto desajusta la planificación inicial y realizamos un reajuste de ésta teniendo en cuenta las fechas de exámenes que ahora conocemos.

18 REPOSITORIO DE LECCIONES APRENDIDAS

- Nuestro equipo de trabajo desarrolla y aprende a **planificar un proyecto**, y somos conscientes de lo importante que es realizarlo al comienzo del mismo.
- El uso de algunos documentos (diario de trabajo, registro de incidencias, interesados, matriz de requisitos) han sido novedosos para nosotros y serán empleados en futuros proyectos.
- Debemos realizar diversas **copias de seguridad** del trabajo realizado periódicamente. En caso de que tengamos problemas con el borrado de datos será más fácil recuperarlos.

(Ver Anexos “Registro de cambios e implementación.pdf”, “Desviaciones respecto a planificación.pdf” y “Repositorio de lecciones aprendidas.pdf”).

CONCLUSIONES

- Para cumplir con todos los objetivos del proyecto es de vital importancia una planificación previa.
- No hay que planificar únicamente al principio, sino en todo momento (cuanto más mejor).
- Para alcanzar los objetivos es necesaria una eficiente dirección de proyectos.
- Una correcta dirección de un proyecto implica ser eficaces y eficientes, integrar de forma adecuada los procesos de la dirección de proyectos y una persona que se haga responsable del proyecto.
- Aquella persona que asuma el mando deberá tener suficientes conocimientos, habilidades y comportamientos para guiar, motivar y dirigir al equipo y, también, conocimiento sobre la industria o la materia a tratar.
- Un aspecto clave para cumplir con todos los plazos es trabajar al día, ir avanzando poco a poco, para luego no tener que soportar un sobreesfuerzo al final del proyecto.
- Es importantísimo ir actualizando cada uno de los documentos del proyecto, para poder alcanzar nuestra meta en el plazo establecido.
- Tratarémos de aportar valor de negocio a la empresa a través de nuestro proyecto.
- Antes de tomar la decisión de continuar con un proyecto, es necesario realizar una serie de estudios o análisis sobre la viabilidad y rentabilidad del proyecto.
- Para poder tomar una decisión adecuada deberémos tener claras y definidas cada una de las posibles alternativas planteadas como solución al problema.
- Uno de los factores que más influyen sobre la decisión de alternativas es recopilar y analizar todos los interesados del proyecto (stakeholders). Deberémos saber gestionar la participación de estos en el proyecto. Cuanto mayor sea su nivel de participación o compromiso, más sencillo resultará satisfacer sus necesidades.
- Para evitar posibles imprevistos durante el proyecto, desarrollarémos un plan de gestión de riesgos para contemplar debidamente las medidas a tomar necesarias para solventar dichos problemas.
- Planificar para tener holgura.

