

# Valor Conseguido



English



## Entradas

- Coste total presupuestado.
- Coste presupuestado por tarea.
- Planificación real de la evolución del proyecto.



## Salidas

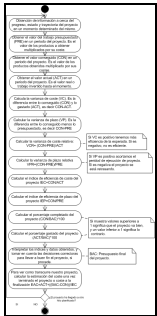
- Evaluación del avance del proyecto.
- Diferencia entre lo planificado y evaluación de avance del proyecto, tanto en costes como en plazos.



## Solución



## Proceso



## Tiempo de Desarrollo

- ♦ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software: 2 horas.
- ♦ Para crear el Patrón de Producto: 2 días.
- ♦ Para aplicar el Patrón de Producto: 2 horas.



## Video Explicación

- ♦ [Video: Seguimiento de Proyectos](#)



## Patrones Relacionados

- Ninguno



## Controladores de Calidad

- Ninguno



## Plantillas

- Ninguna



## Ejemplos

-  [Ejemplo de Valor Conseguido](#)



## Herramientas de Soporte

- Procesador de textos ([Microsoft Word](#), [OpenOffice Writer](#))



## Contexto Inicial

Este producto puede utilizarse en cualquier tipo de proyecto una vez realizada la planificación, y se utilizará para facilitar una visión adecuada del progreso real, de forma que la dirección pueda tomar unas medidas eficaces cuando el desarrollo del proyecto software se desvía notablemente de los planes software. Para ello es necesario establecer marcas de seguimiento (hitos).



## Contexto Resultante

El jefe de proyectos obtendrá diferencias entre lo planificado y lo realizado, una evaluación del avance del proyecto, acciones a las diferencias encontradas, desviaciones importantes para buscar remedios, contribuirá a la creación de históricos y contabilizar costes de cada actividad.



## Problema

El jefe de proyectos será capaz inmediatamente después de hacer la planificación detallada, hacer un seguimiento del proyecto. Periódicamente se deberán recoger medidas de avance y se verán diferencias. En periodos grandes se quiere revisar las desviaciones para decidir cómo afectan al plan de proyectos. En ciertos hitos se revisa el progreso para tomar medidas correctoras.



## Restricciones (*Forces*)

- **Características de las organizaciones:** Este patrón puede utilizarse en los proyectos existentes en cualquier tipo de compañía.
- **Tipo de Sistema a desarrollar:** Este producto puede utilizarse en proyectos en los que los requerimientos de usuario sean cambiantes.
- **Tipo de cliente:** Debe existir, o debe conseguirse, que el área de negocio destinataria del desarrollo se implique en la consecución del mismo.
- **Heurísticas de uso:** Si se necesita disponer urgentemente del aplicativo o de algunas de sus funcionalidades.



## Roles

- Jefe del proyecto. Su bondad depende de la transparencia y etiquetado del proyecto (es decir almacenamiento del progreso del mismo)



## Lecciones Aprendidas

- Abreviaturas aprendidas:
  - ◆ PRE: Trabajo Presupuestado.
  - ◆ CON: Valor Conseguido.
  - ◆ ACT: Valor Actual.
  - ◆ BAC: Valor presupuestado al final del proyecto.
  - ◆ EAC: Estimación de la terminación.
  - ◆ IEP: Índice de eficiencia de plazo.
  - ◆ IEC: Índice de eficiencia de coste.
  - ◆ VP: Varianza de Coste.
  - ◆ VC: Varianza de Coste
  - ◆ VPR: Varianza de Plazo Relativa.
  - ◆ VCR: Varianza de Coste Relativa.
- Si la varianza de Coste (VC) es positiva quiere decir que estamos consiguiendo más de lo que gastamos, es decir, tenemos más eficiencia de la esperada. Si es negativa estamos gastando más de lo que habíamos previsto.
- Si la varianza de Plazo (VP) es positiva estamos realizando más trabajo que lo que originalmente habíamos previsto, es decir estamos acortando el periodo de ejecución del proyecto, nos estamos adelantando. Si es negativa, estamos realizando menos trabajo de lo que inicialmente nos habíamos propuesto, es decir el proyecto se nos está retrasando, aunque esto pueda ser debido a un empleo de recursos inferior al originalmente planificado.
- Si los Índices de Eficiencia de Coste (IEC) y Plazo (IEP) muestran valores superiores a 1, significa que el proyecto va bien, y un valor inferior a 1 significa lo contrario.



## Nivel de Madurez

- No aplica



## Conocimientos y Habilidades Básicos



### Conocimientos

- Habitarse a utilizar un paradigma concreto



### Habilidades

- Capacidad de Abstracción.
- Capacidad de Análisis.



## Recursos de Información

- Cabezas, Luis y otros. *EVM: Teoría, práctica e implementación*. Ed. INTA. Enero 2008.
-