

Introducción

La planificación que presentamos en este documento corresponde al proyecto de remodelación de la [página principal del Campus Virtual para los estudiantes en fase de incorporación](#) a la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Atendiendo a esto el proyecto que pretendemos desarrollar consiste en el rediseño, en la mejora de la arquitectura de la información, de la interfaz de esta página de inicio. El proyecto en cuestión, por lo tanto, no pretende entrar en la mejora o la reordenación de los contenidos a los que esta página de inicio da acceso y esto va a incidir de manera directa en el planteamiento del proyecto, su planificación y la distribución de recursos a utilizar.

En este sentido, teniendo en cuenta que el proyecto es en esencia un proyecto de rediseño y mejora de la interfaz del Campus, los recursos que se consideran necesarios para llevarlo a cabo tienen que ver con las herramientas y las competencias necesarias para implementar mejoras en el terreno del diseño de la información, la organización de los contenidos y la navegación de la página de inicio del entorno virtual para estudiantes en fase de incorporación a la universidad. Por esta razón, la concentración de recursos asignados al proyecto gira entorno a la retribución de perfiles expertos en gestión y arquitectura de la información y en el desarrollo de dos tests de usuarios mediante el laboratorio de usabilidad de la universidad, que garanticen el cumplimiento de los objetivos.

Estos objetivos, recordemos, son la mejora en la identificación de los contenidos y recursos del entorno virtual y un mejor acceso a la información por parte de los estudiantes en fase de incorporación a la universidad, lo cual debería incidir en el aumento del número de visitas a los principales espacios del Campus relacionados con la matrícula para nuevos estudiantes y, por tanto, en el nivel de impacto de la información proporcionada previamente a la matriculación y el inicio de los estudios en la universidad. De esta manera, finalmente, se pretende favorecer una mayor tasa de conversión entre los estudiantes que solicitan el acceso a la universidad y los que finalmente se matriculan e inician sus estudios en la UOC.

Planificación de las actividades

Código	Tarea	Subtareas
1	Reunión de inicio del proyecto	
2	Análisis de necesidades del entorno web	Análisis de adecuación a objetivos Evaluación tipos de usuarios Propuesta de solución de arquitectura de la información Propuesta de solución de organización de contenidos
3	Redacción de informe de necesidades	
4	Desarrollo de propuesta de diseño	
5	Desarrollo maqueta funcional	
6	Preparación tareas test de usuarios	Adecuación espacio físico Preparación de tareas Preparación equipo informático
7	Reunión seguimiento previa primer test de usuarios	
8	Realización del primer test de usuarios	Captación de usuarios Desarrollo de tests
9	Análisis resultados primer test de usuarios	
10	Redacción informe conclusiones primer test de usuarios	
11	Rediseño maqueta funcional	
12	Preparación tareas segundo test de usuarios	Adecuación espacio físico Preparación de tareas Preparación equipo informático
13	Reunión de seguimiento previa segundo test de usuarios	
14	Realización del segundo test de usuarios	Captación de usuarios Desarrollo de tests
15	Análisis resultados segundo test de usuarios	
16	Redacción conclusiones segundo test de usuarios	
17	Redacción de requerimientos para gestor de contenidos	
18	Edición de maqueta final de página de inicio	
19	Fase 1 programación página de inicio	
20	Reunión previa desarrollo gestor de contenidos	
21	Desarrollo del Gestor de Contenidos	
22	Entrega gestor de contenidos y reunión de seguimiento	
23	Pruebas gestor de contenidos	
24	Revisión de errores gestión de contenidos	
25	Entrega final gestor de contenidos y reunión previa al fin del proyecto	
26	Fase final programación página de inicio	
27	Entrega de proyecto y reunión de cierre del proyecto	

Los **hitos** del proyecto para esta planificación de las actividades son las reuniones periódicas, que marcan puntos clave del calendario y sirven como mecanismo de control, seguimiento y coordinación del proyecto.

Duración estimada de las actividades

Código	Actividad	Duración (días)	Dedicación (horas)
1	Reunión de inicio del proyecto	1	2
2	Análisis de necesidades del entorno web	2	10
3	Redacción de informe de necesidades	1	6
4	Desarrollo de propuesta de diseño	1	6
5	Desarrollo maqueta funcional	2	5
6	Preparación tareas test de usuarios	1	6
7	Reunión seguimiento previa primer test de usuarios	1	2
8	Realización del primer test de usuarios	2	15
9	Análisis resultados primer test de usuarios	2	12
10	Redacción informe conclusiones primer test de usuarios	1	6
11	Rediseño maqueta funcional	1	4
12	Preparación tareas segundo test de usuarios	1	6
13	Reunión de seguimiento previa segundo test de usuarios	1	2
14	Realización del segundo test de usuarios	1	15
15	Análisis resultados segundo test de usuarios	2	10
16	Redacción conclusiones segundo test de usuarios	1	5
17	Redacción de requerimientos para gestor de contenidos	2	10
18	Edición de maqueta final de página de inicio	1	4
19	Fase 1 programación página de inicio	2	10
20	Reunión previa desarrollo gestor de contenidos	1	2
21	Desarrollo del Gestor de Contenidos	7	50
22	Entrega gestor de contenidos y reunión de seguimiento	1	2
23	Pruebas gestor de contenidos	2	6
24	Revisión de errores gestión de contenidos	2	10
25	Entrega final gestor de contenidos y reunión previa al fin del proyecto	1	2
26	Fase final programación página de inicio	1	6
27	Entrega de proyecto y reunión de cierre del proyecto	1	2

Temporalización estimada de las actividades

Código	Actividad	Fecha de inicio	Fecha de fin
1	Reunión de inicio del proyecto	3-jul-06	03-jul-06
2	Análisis de necesidades del entorno web	4-jul-06	05-jul-06
3	Redacción de informe de necesidades	6-jul-06	06-jul-06
4	Desarrollo de propuesta de diseño	7-jul-06	07-jul-06
5	Desarrollo maqueta funcional	10-jul-06	11-jul-06
6	Preparación tareas test de usuarios	10-jul-06	10-jul-06
7	Reunión seguimiento previa primer test de usuarios	11-jul-06	11-jul-06
8	Realización del primer test de usuarios	12-jul-06	13-jul-06
9	Análisis resultados primer test de usuarios	14-jul-06	17-jul-06
10	Redacción informe conclusiones primer test de usuarios	18-jul-06	18-jul-06
11	Rediseño maqueta funcional	19-jul-06	19-jul-06
12	Preparación tareas segundo test de usuarios	19-jul-06	19-jul-06
13	Reunión de seguimiento previa segundo test de usuarios	20-jul-06	20-jul-06
14	Realización del segundo test de usuarios	21-jul-06	21-jul-06
15	Análisis resultados segundo test de usuarios	24-jul-06	25-jul-06
16	Redacción conclusiones segundo test de usuarios	26-jul-06	26-jul-06
17	Redacción de requerimientos para gestor de contenidos	27-jul-06	28-jul-06
18	Edición de maqueta final de página de inicio	27-jul-06	27-jul-06
19	Fase 1 programación página de inicio	28-jul-06	31-jul-06
20	Reunión previa desarrollo gestor de contenidos	1-sep-06	01-sep-06
21	Desarrollo del Gestor de Contenidos	4-sep-06	13-sep-06
22	Entrega gestor de contenidos y reunión de seguimiento	14-sep-06	14-sep-06
23	Pruebas gestor de contenidos	15-sep-06	18-sep-06
24	Revisión de errores gestión de contenidos	19-sep-06	20-sep-06
25	Entrega final gestor de contenidos y reunión previa al fin del proyecto	21-sep-06	21-sep-06
26	Fase final programación página de inicio	22-sep-06	22-sep-06
27	Entrega de proyecto y reunión de cierre del proyecto	25-sep-06	25-sep-06

Asignación de recursos

Código	Actividad	Recurso
1	Reunión de inicio del proyecto	Técnico de gestión de la información;Arquitecto de la información;Director de proyecto
2	Análisis de necesidades del entorno web	Técnico de gestión de la información
3	Redacción de informe de necesidades	Técnico de gestión de la información
4	Desarrollo de propuesta de diseño	Arquitecto de la información
5	Desarrollo maqueta funcional	Programador web
6	Preparación tareas test de usuarios	Técnico de gestión de la información;Laboratorio de usabilidad
7	Reunión seguimiento previa primer test de usuarios	Técnico de gestión de la información;Arquitecto de la información;Director de proyecto
8	Realización del primer test de usuarios	Laboratorio de usabilidad;Técnico de gestión de la información;Sala en centro presencial
9	Análisis resultados primer test de usuarios	Técnico de gestión de la información
10	Redacción informe conclusiones primer test de usuarios	Técnico de gestión de la información
11	Rediseño maqueta funcional	Programador web;Arquitecto de la información
12	Preparación tareas segundo test de usuarios	Técnico de gestión de la información;Laboratorio de usabilidad
13	Reunión de seguimiento previa segundo test de usuarios	Técnico de gestión de la información;Arquitecto de la información;Director de proyecto
14	Realización del segundo test de usuarios	Laboratorio de usabilidad;Técnico de gestión de la información;Sala en centro presencial
15	Análisis resultados segundo test de usuarios	Técnico de gestión de la información
16	Redacción conclusiones segundo test de usuarios	Técnico de gestión de la información
17	Redacción de requerimientos para gestor de contenidos	Técnico de gestión de la información
18	Edición de maqueta final de página de inicio	Programador web;Arquitecto de la información
19	Fase 1 programación página de inicio	Programador web
20	Reunión previa desarrollo gestor de contenidos	Técnico de gestión de la información;Arquitecto de la información;Director de proyecto;Programador web
21	Desarrollo del Gestor de Contenidos	Programador web
22	Entrega gestor de contenidos y reunión de seguimiento	Técnico de gestión de la información;Arquitecto de la información;Director de proyecto;Programador web
23	Pruebas gestor de contenidos	Técnico de gestión de la información
24	Revisión de errores gestión de contenidos	Programador web
25	Entrega final gestor de contenidos y reunión previa al fin del proyecto	Arquitecto de la información;Técnico de gestión de la información;Director de proyecto;Programador web
26	Fase final programación página de inicio	Arquitecto de la información;Programador web
27	Entrega de proyecto y reunión de cierre del proyecto	Arquitecto de la información;Técnico de gestión de la información;Director de proyecto;Programador web

Consumo de recursos humanos en el tiempo

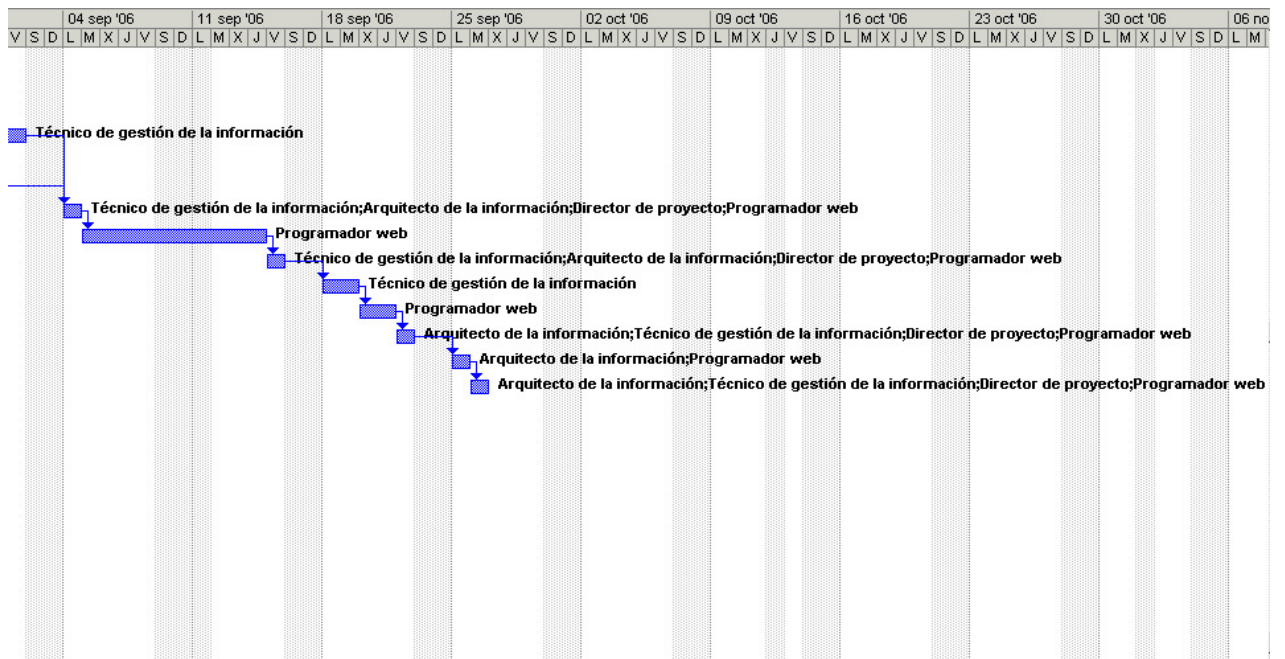
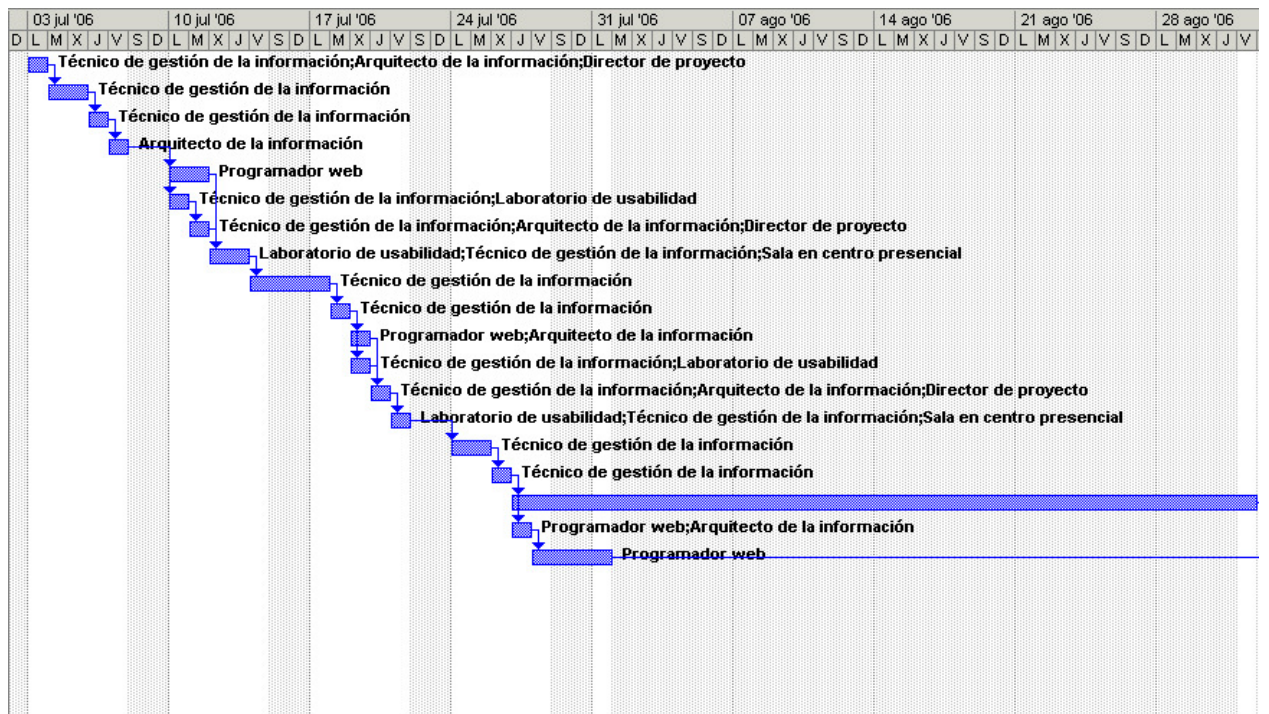
	3 de julio	4 de julio	5 de julio	6 de julio	7 de julio	8 de julio	9 de julio	10 de julio	11 de julio	12 de julio	13 de julio	14 de julio	15 de julio	16 de julio	17 de julio	18 de julio	19 de julio	20 de julio	21 de julio	22 de julio	23 de julio	24 de julio	25 de julio	26 de julio	27 de julio	28 de julio	29 de julio	30 de julio	31 de julio
Director de proyecto																													
Técnico de gestión de la información																													
Arquitecto de la información																													
Programador web																													

	1 de septiembre	2 de septiembre	3 de septiembre	4 de septiembre	5 de septiembre	6 de septiembre	7 de septiembre	8 de septiembre	9 de septiembre	10 de septiembre	11 de septiembre	12 de septiembre	13 de septiembre	14 de septiembre	15 de septiembre	16 de septiembre	17 de septiembre	18 de septiembre	19 de septiembre	20 de septiembre	21 de septiembre	22 de septiembre	23 de septiembre	24 de septiembre	25 de septiembre	26 de septiembre
Director de proyecto																										
Técnico de gestión de la información																										
Arquitecto de la información																										
Programador web																										

Relación de dependencias de actividades

Código	Actividad	Dependencias
1	Reunión de inicio del proyecto	
2	Análisis de necesidades del entorno web	1
3	Redacción de informe de necesidades	2
4	Desarrollo de propuesta de diseño	3
5	Desarrollo maqueta funcional	4
6	Preparación tareas test de usuarios	4
7	Reunión seguimiento previa primer test de usuarios	6
8	Realización del primer test de usuarios	5;7
9	Análisis resultados primer test de usuarios	8
10	Redacción informe conclusiones primer test de usuarios	9
11	Rediseño maqueta funcional	10
12	Preparación tareas segundo test de usuarios	10
13	Reunión de seguimiento previa segundo test de usuarios	12;11
14	Realización del segundo test de usuarios	13
15	Análisis resultados segundo test de usuarios	14
16	Redacción conclusiones segundo test de usuarios	15
17	Redacción de requerimientos para gestor de contenidos	16
18	Edición de maqueta final de página de inicio	16
19	Fase 1 programación página de inicio	18
20	Reunión previa desarrollo gestor de contenidos	17;19
21	Desarrollo del Gestor de Contenidos	20
22	Entrega gestor de contenidos y reunión de seguimiento	21
23	Pruebas gestor de contenidos	22
24	Revisión de errores gestión de contenidos	23
25	Entrega final gestor de contenidos y reunión previa al fin del proyecto	24
26	Fase final programación página de inicio	25
27	Entrega de proyecto y reunión de cierre del proyecto	26

Diagrama de Grantt¹



¹ Las tareas correspondientes a las temporalizaciones del gráfico deben consultarse en las tablas de las páginas anteriores ya que, por motivos de espacio y de formato no las hemos podido incluir en las imágenes junto a los gráficos.

Camino crítico

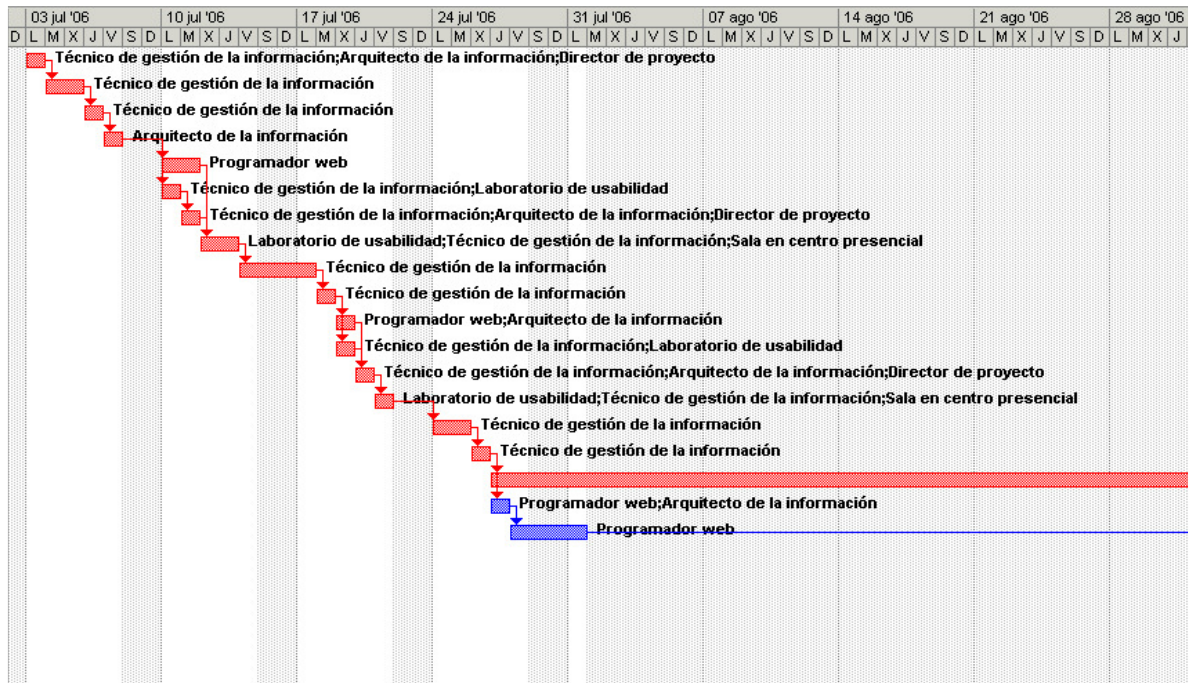
Como veremos a continuación, el desarrollo del presente proyecto describe un camino crítico desde el inicio hasta el final del mismo con la única salvedad de los segmentos correspondientes a la programación de la maqueta final y a la primera fase de programación de página de inicio. Esto es así y no puede ser de otra manera no porque queramos llevar a cabo un proyecto suicida sino que se explica por dos motivos esenciales.

El primer motivo que explica la criticidad de prácticamente todo el desarrollo del proyecto es que éste está sometido a una dependencia externa inamovible, que es el inicio de la campaña de matriculación de nuevos estudiantes, a principios del próximo mes de octubre. Por tanto, todo el proyecto debe llevarse a cabo desde el momento presente hasta finales del mes de septiembre teniendo en cuenta, además, que el mes de agosto no es laborable.

Los riesgos de no llevar a cabo el proyecto durante este periodo o bien alargarlo en el tiempo serían altísimos y nos llevarían a su más que posible redefinición y consiguiente encarecimiento o, en el peor de los casos, a su anulación.

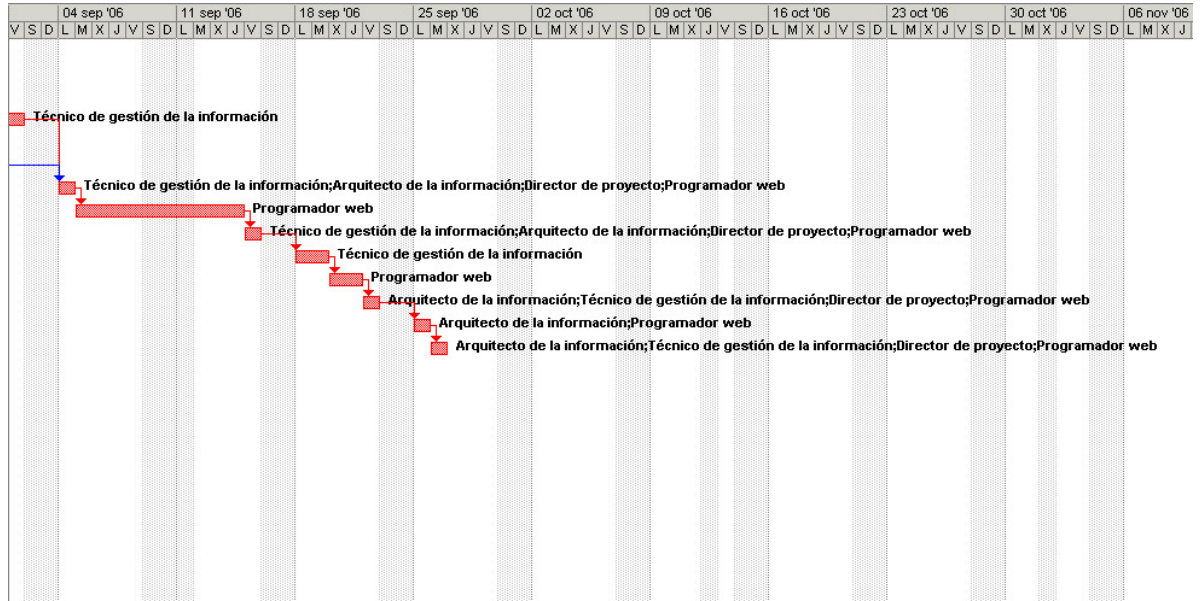
Y el segundo motivo que justifica que el camino crítico del proyecto sea prácticamente el proyecto en sí es que, tal y como se ha hecho la planificación del proyecto, el retraso de cualquiera de sus actividades llevaría casi de manera automática al retraso en la entrega final o conclusión del proyecto. Y es que, en este sentido, la puntualidad en la finalización de tareas y la concatenación de unas con otras es la clave del éxito de este proyecto. Por lo menos si quiere ver la luz el próximo mes de octubre y en las condiciones de coste y coste / beneficio que se detallan en este documento.

Veamos ahora gráficamente el camino crítico del proyecto, donde en rojo podemos observar cada una de las etapas críticas del mismo.



Planificación de recursos y temporalización

Planificación y Gestión de Proyectos de Información
Cristóbal Zamora Segura
UOC, Junio de 2006



Presupuesto

En la línea de lo que se apunta en la introducción de este documento, antes de detallar los costes estimados vinculados al desarrollo del proyecto, es preciso comentar que los gastos derivados del empleo de los diferentes recursos necesarios para llevarlo a cabo se concentran en el capítulo de personal cualificado, aunque, en este sentido, según se propone en el análisis coste/beneficio, se recomienda que, en la medida de lo posible, sea el propio personal de la universidad el que participe activamente en el proyecto.

En cualquier caso, aunque el proyecto se lleve a cabo de manera interna y sea la propia universidad cliente del mismo y, al mismo tiempo, proveedora de los recursos necesarios, en el presupuesto que detallamos a continuación se estiman los costes aproximados que corresponderían a cada perfil profesional según las cargas de trabajo calculadas para cada tarea en función de una tarificación bruta de €/hora.

Al margen de estos costes, no hay gastos de software que imputar al desarrollo del proyecto, ya que las licencias e instalaciones están resueltas y para la realización del proyecto no es necesario adquirir programario nuevo.

Igualmente, atendiendo a que el proyecto se quiere llevar a cabo desde la propia universidad, el cliente del proyecto, no hay que considerar gastos de hardware más allá que la amortización de los equipos del laboratorio de usabilidad.

Detalle de presupuesto

Tipo	Descripción	Unidad de medida	Cantidad	Precio unitario (€)	Coste estimado (€)
Personal	Director de proyecto	Hora de trabajo/hombre	14	40	560
	Técnico de gestión de la información	Hora de trabajo/hombre	129	25	3225
	Programador web	Hora de trabajo/hombre	97	30	2910
	Arquitecto de la información	Hora de trabajo/hombre	34	25	850
Hardware	Laboratorio de usabilidad	Hora amortización de equipos	42	10	420
Total					7965

Análisis coste-beneficio

De cara a evaluar la oportunidad y viabilidad del proyecto de remodelación de página de inicio del Campus Virtual de la UOC para los estudiantes de nueva incorporación a la universidad es oportuno tener en consideración diversos factores vinculados, por un lado, a los beneficios y, por otro lado, a los costes de su desarrollo, los cuáles nos ayudarán a posicionarnos al respecto de la conveniencia o no de su puesta en marcha.

En relación a los costes, teniendo en cuenta que se trata de un proyecto impulsado por la propia universidad para que sea llevado a cabo de manera interna, utilizando sus propios recursos en la medida de lo posible, prácticamente los únicos costes imputables al proyecto son los correspondientes a la dedicación del personal implicado en el proyecto, ya que el uso de software y hardware no es relevante por cuanto no se necesitan nuevas licencias ni aplicaciones para desarrollar el proyecto y por cuanto los costes correspondientes al hardware no suponen ningún gasto adicional a la amortización habitual de los equipos.

El coste principal del proyecto corresponde, como venimos de decir, a la implicación de las personas necesarias para llevarlo a cabo. En este sentido existen dos posibilidades. O bien se imputa el coste en relación al porcentaje de dedicación de las personas integrantes del equipo del proyecto de los diferentes departamentos de la universidad, o bien se imputa en tanto que servicios subcontratados.

Según nuestra opinión, lo óptimo en este caso es encontrar una solución intermedia que permita implicar a las personas del departamento de Comunicación con el Estudiante conocedoras de la materia objeto del proyecto y, al mismo tiempo, subcontratar a una empresa externa el desarrollo del gestor de contenidos. En este caso, la empresa proveedora podría ser Ibermática, una de las habituales con las que trabaja la UOC.

Así, los costes del proyecto tendrían que ver, principalmente, con la inversión necesaria para desarrollar el gestor de contenidos y con la dedicación necesaria por parte de los profesionales de la Universidad que, en su día a día, más directamente implicados se ven en la materia objeto de nuestro proyecto, es decir, la información dirigida a los estudiantes de nueva incorporación.

Por otra parte, en cuanto a los beneficios esperados a partir de la realización del proyecto, podemos distinguir algunos de carácter tangible y otros de tipo intangible. En cuanto al más palpable, según el planteamiento del proyecto, una mejor disposición de los elementos de la página de inicio del Campus para los nuevos estudiantes afectaría directamente al impacto informativo de ésta y, en consecuencia, cabría esperar un aumento en la tasa de matriculados con respecto a los estudiantes que solicitan acceso para iniciar unos estudios en la universidad.

Al margen, desde el punto de vista de los usuarios, podemos esperar otros beneficios medibles como por ejemplo la disminución del tiempo de navegación de los usuarios y el aumento del porcentaje de visitas a los espacios relacionados con la matrícula, lo que sin duda situaría el entorno virtual que nos ocupa en otro nivel cualitativo en cuanto a la facilidad de uso y de localización de recursos. Esto es, precisamente, en lo que consiste el aumento de impacto informativo de la página de inicio del Campus Virtual para estudiantes en fase de incorporación a la universidad.

Por otro lado, en relación a los beneficios intangibles resultantes del desarrollo del proyecto cabe tener en consideración varias mejoras que traería consigo la finalización del mismo. En primer lugar, el aumento de la calidad de la información y el servicio que la universidad ofrece a sus clientes, los estudiantes, desde el primer momento en que éstos comienzan a interactuar con la universidad para iniciar unos estudios.

En segundo lugar, la finalización del proyecto revertiría positivamente en la imagen de la institución y en sus objetivos de ofrecer un servicio excelente. Y, en tercer lugar, los dos aspectos anteriores junto con la mejora propiamente dicha en la disposición de los elementos de la página de inicio del Campus también se espera que hagan aumentar la satisfacción de los usuarios con respecto a su proceso de incorporación en la universidad.

Finalmente, teniendo en cuenta que los beneficios del desarrollo del presente proyecto van más allá de los que revierten directamente sobre los usuarios, cabría considerar que la realización del mismo aportaría notables mejoras a los procesos de gestión de la universidad. En este sentido, uno de los beneficios más importantes sería la reducción del tiempo dedicado al mantenimiento de la información de la página de inicio objeto del proyecto gracias al empleo, para este cometido, del gestor de contenidos y, también, gracias a la personalización de determinados elementos de información habilitados a través de la reprogramación de la página de inicio.

Esta reducción del tiempo empleado en el mantenimiento de los contenidos de la página de inicio del Campus objeto de nuestro proyecto traería asociada una mejora entorno a la productividad de los técnicos encargados de mantener y actualizar esta información, que podría utilizar su tiempo en la mejora de los procesos de comunicación y en el cuidado cualitativo de la información que producen y ponen al alcance del estudiante.

Para acabar, como últimas mejoras vinculadas a los procesos de trabajo de la universidad producto del desarrollo del presente trabajo, cabe mencionar la posibilidad de descentralizar la gestión de la información orientada a los nuevos estudiantes, que hasta ahora siempre ha recaído en los técnicos de comunicación con el estudiante y que podría llevarse a cabo desde los departamentos encargados, y con objetivos al respecto, de la matriculación de nuevos estudiantes en la universidad.

Y, finalmente, otro gran beneficio del desarrollo del proyecto que proponemos es la aplicación que el producto resultante, tanto la interfaz de la página de inicio como el gestor de contenidos, para otras líneas de formación de la universidad. Esto es, la realización del proyecto que nos ocupa proporcionaría una solución de gestión de la información escalable y reutilizable tanto en un escenario de aumento de la demanda, en el cual contexto los usuarios estarían mejor atendidos en base a la personalización desplegada, como en un escenario de aumento de la oferta o ampliación del sistema de matriculación a otras iniciativas de formación de la universidad, para cuya aplicación bastaría una adecuada configuración y los costes serían muy reducidos.