**Diplomatura de estudio de Project Management**

**Trabajo aplicativo N°1**

Modelo de las 5Ps para el desarrollo de una cultura de equipo

**Nombre del curso:**

Dominio de desempeño del equipo

**Integrantes:**

Aldo Chavez Toledo

Fabián Gallo Chuquiyuri

Luis Alberto Rojas Crisóstomo

Yhony Erick Mendoza Icarayme

**21 de abril del 2023**

# Partners

El análisis de los interesados se realiza usando el modelo de prominencia, realizado durante el dominio de los interesados:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cargo | Poder (S/N) | Urgencia (S/N) | Legitimidad (S/N) | Clasificación | Sustento de la calificación |
| Equipo de desarrollo | N | S | S | 6 - Dependiente | Son muy importantes pues desarrollarán el aplicativo.  Están cohesionados y hablan como equipo. |
| Product owner | S | S | S | 7 - Críticos | Es quien lleva la voz del cliente y sabe sus necesidades.  Puede solicitar cambios si el cliente se lo pide.  Es muy detallista, minucioso y observador. |
| Gerente general | S | S | N | 5 - Peligroso | Canaliza las expectativas del directorio.  Tiene experiencia en este tipo de soluciones y brinda su opinión constantemente.  En proyectos pasados ha pedido cambios sobre la marcha.  Es muy respetado, pragmático y directo |
| Gerente de RRHH | S | S | S | 7 - Críticos | Es el gran beneficiado del proyecto.  Se involucra en todo el proyecto debido a su importancia.  La gerencia general le brinda todo el apoyo necesario.  El proyecto impacta en el cálculo de sus bonos anuales.  En ocasiones, le han ganado las emociones. |
| Scrum master | N | S | S | 6 - Dependiente | Tiene 3 meses en la organización.  No tiene mucha experiencia, por ello se apoya en su jefe.  Es comprometido. Debe mejorar su comunicación |

# Possibilities

* Equipo de desarrollo + scrum master + product owner: al trabajar conjuntamente, bajo el marco de scrum, la sinergia da un trabajo ágil del proyecto, logrando cumplir con las expectativas de los clientes y usuarios.
* Product owner + gerente de RRHH: trabajan juntos para capturar la necesidad del usuario y poderla plasmar en historias de usuarios fáciles de entender
* Product owner + gerente general: destrabar impedimentos al proyecto, usando el poder e influencia del gerente hacia las necesidades del product owner.
* Equipo de desarrollo + gerente de RRHH: conocer mejor las necesidades del usuario para poderlas plasmar en el sistema.
* Product owner + scrum master: realizar un mejor backlog del proyecto, capturando todas las necesidades del cliente.
* Equipo de desarrollo + scrum master: levantamiento de las restricciones del proyecto, las cuales son recopiladas en las daily meetings. Así mismo, realizar una mejor retrospectiva, la cual capture puntos de mejora que sirvan como mejora continua.

# Patience

* Verificar problemas de comunicación: Conversar mutuamente, verificar o reconocer los posibles problemas de comunicación. Verificar que no hayan malos entendidos y que no existan interferencias en la comunicación.
* Reconocer: Identificar o reconocer las necesidades específicas de la contraparte. Es importante conocer que espera la contraparte, que es importante y crítico para cada uno.
* No negociables: Identificar los puntos que no pueden ser negociables para cada uno, estos puntos son considerados críticos e importantes, por lo que no pueden ser afectados en la conversación.
* Negociar: buscar una solución en conjunto, podría llegarse a un punto medio o intercambiar algunos no negociables.
* Compromiso y aceptación: Dejar por escrito de ser posible los compromisos acordados de todas las partes. En esta etapa se aceptan y se inicia la ejecución de los acuerdos.
* Imposición experta: Si no existe acuerdo o no se quieren aceptar estos, un tercero externo al conflicto debe de tomar la decisión de que cada uno debe comprometerse, estas decisiones deben buscar ser justas y objetivas.

A continuación, se presenta una tabla que resume la toma de decisiones descrita:

|  |  |
| --- | --- |
| Problema | Solución |
| Problemas de comunicación | Establecer una reunión para discutir las preocupaciones y garantizar que todas las partes estén en la misma página. |
| Reconocer | Reconocer las preocupaciones y necesidades de todas las partes involucradas en la decisión. |
| No negociables | Identificar y discutir los aspectos no negociables de la decisión |
| Negociar | Negociar y considerar las posibles soluciones alternativas para llegar a un consenso que satisfaga a todas las partes |
| Compromiso y aceptación | Asegurarse de que todas las partes estén comprometidas y acepten la decisión tomada |
| imposición experta | Si no es posible llegar a un consenso, la decisión será tomada por un experto en la materia |

# Philosophy

Buscamos desarrollar un sistema que permita al trabajador tener “La empresa en tu celular”.

Con ello, buscamos optimiza la gestión de vacaciones de tu equipo con nuestro software de recursos humanos de vanguardia, ahorra costos y aumenta la satisfacción de los colaboradores con un proceso automatizado y sin complicaciones impulsando el éxito de la empresa y el bienestar de los colaboradores.

# Promote

* Realizar actividades que fomenten el trabajo en equipo, como reuniones periódicas, sesiones de lluvia de ideas y colaboración en la resolución de problemas.
* Fomentar una comunicación abierta y asegurar que todos tengan la oportunidad de expresar sus ideas y preocupaciones.
* Utilizar herramientas de colaboración como plataformas de gestión de proyectos, herramientas de videoconferencia y chats en línea. Estas herramientas permiten que los miembros del equipo compartan información de manera eficiente y se mantengan conectados.
* Establecer un ambiente de trabajo positivo y apoyo mutuo.
* Reconocer el trabajo y celebrar los logros del equipo juntos. Esto les permitirá sentirse motivados y comprometidos con el proyecto.