

PROYECTO MONO

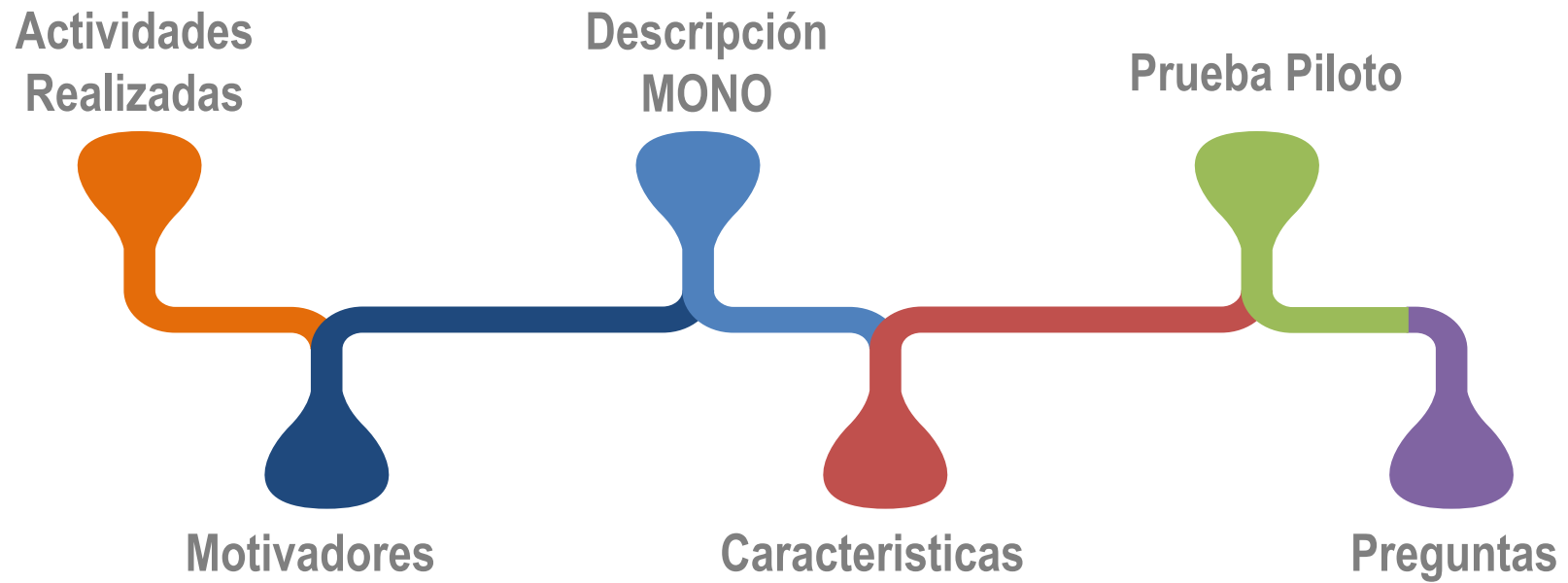
Resultados Finales



nono



AGENDA



Actividades Realizadas



Directores

Product Owner: Pablo Figueroa

Architecture Owner: Dario Correal

Scrum Master: Oscar Gonzales



Desarrolladores

- José Dorado
- Leidy Lozano
- Juan Moreno
- Ramiro Serrano
- Nixon Duarte
- Andres Castillo
- Diego Hoyos
- Luis Mendivelso
- Manuel Camargo
- Jaime Lopez

- 335 Historias de usuario (funcionalidades)
- 41 Sprints (ciclos de desarrollo)



72 empresas

Empresas levantamiento de procesos



Empresas Encuestadas JumpCamp:



Empresas prueba piloto:



Procesos especificados inicialmente:



Procesos especificados prueba piloto:



Personas capacitadas:



Empresas capacitadas:

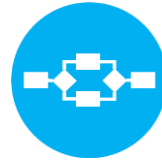


Motivadores



Proyectos sin control

- × Improvisación en toda la planificación de proyectos.
- × Sobrecostos, retrasos y cambios constantes en el alcance y los requisitos de los proyectos.
- × Falta de control y seguimiento de la ejecución --- costo, horario, estado, y la calidad y el progreso técnico ---.



Procesos Ad-hoc

- × La falta de formalización con respecto a los procesos de desarrollo
- × Dependencia de las personas involucradas y en el instante en el tiempo en que se desarrolla.
- × Problemas de trazabilidad y la escalabilidad, especialmente cuando se llevan a cabo por participantes distribuidos



Conocimiento no administrado

- × Almacenamiento de artefactos distribuido y de difícil acceso.
- × Falta de capacidades orientadas a soportar el reusó de artefactos y el conocimiento compartido sobre el desarrollo de los proyectos

Principales características de MONO

Proyecto MONO [Acerca](#)

Proyecto MONO

¿Qué es MONO?

El Sistema MONO es una iniciativa que surge como un apoyo a la industria de contenidos digitales en el país. Considerado un sector estratégico, el gobierno busca competir con los contenidos generados a nivel internacional y para lograrlo se ha planteado dos objetivos: buscar generar más alianzas entre empresas y lograr que los asociados colaboren en el diseño e ingeniería de nuevos productos, adaptando su modelos y sistemas de producción. Todo esto hace que la planificación de los proyectos sea más importante pero a la vez más compleja.

MONO facilita esto, permitiéndoles integrar, controlar y optimizar sus procesos de desarrollo, y así como también, hacer seguimiento en la utilización de los recursos, los tiempos de desarrollo, las responsabilidades y los costos.

Tutoriales

Para aprender a usar la herramienta, puede hacer clic aquí para ver el listado de videos tutoriales de la aplicación.



Email

Contraseña

[¿Olvido su contraseña?](#)

Universidad de los Andes    



Proyecto MONO [Proyectos](#) [Recursos](#) [Usuarios](#) [Artefactos](#) [Configuración](#) admin@colgames.com. Cerrar sesión

El Vendedor de Periodicos

[Resumen](#) [Configuración](#) [Priorizar tareas](#) [Atras](#)

Desarrollo creativo

Comprende el desarrollo creativo del corto animado. Image courtesy of Ohmega1982 - <http://www.freedigitalphotos.net>

[Diseño](#) [Programación](#) [Calendario](#) [Validar](#) [Publicar](#) [Aprobaciones](#) [Reporte](#)

Desarrollo creativo de cortos animados

- Inicio
 - Elaborar propuesta
 - Generar lluvia de ideas
 - Definir alcance
 - Asignar tareas
 - Existe script?
 - si
 - Revisar script
 - no
 - Elaborar script
 - Elaborar concepto de arte
 - Elaboración animatic
 - Elaborar animatic 2D
 - diseño de arte
 - Elaborar diseño de arte
 - Validar desarrollo creativo Aprobado
 - si
 - fin
 - no
 - Revisar desarrollo creativo
 - Ciclo a Validar desarrollo creati

Información

ELABORAR ANIMATIC 2D

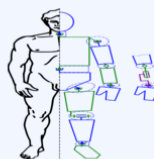
Nombre

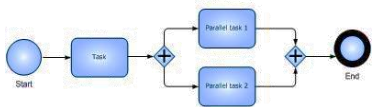
Descripción

Modo de ejecución

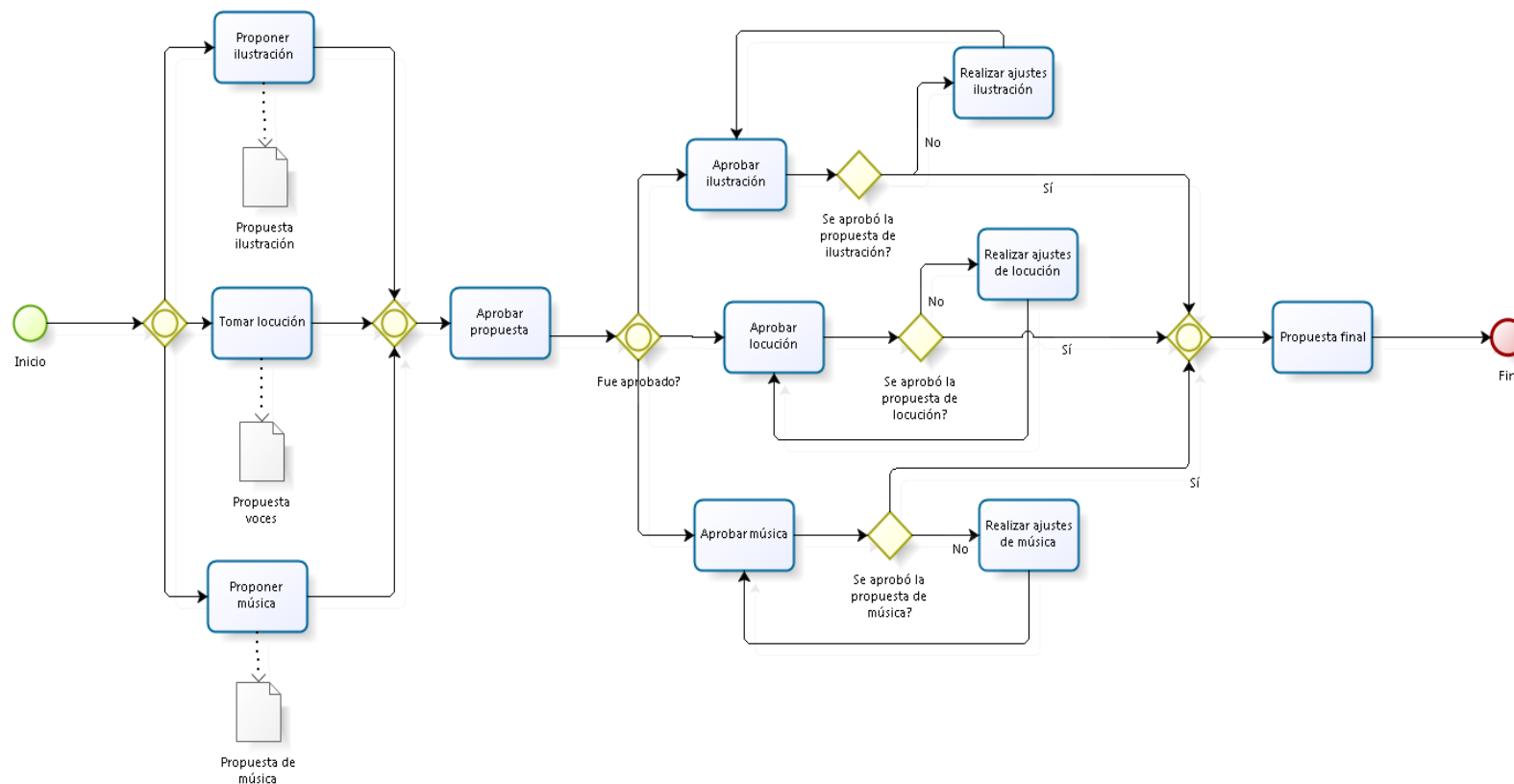
Número de instancias

Duración estimada días

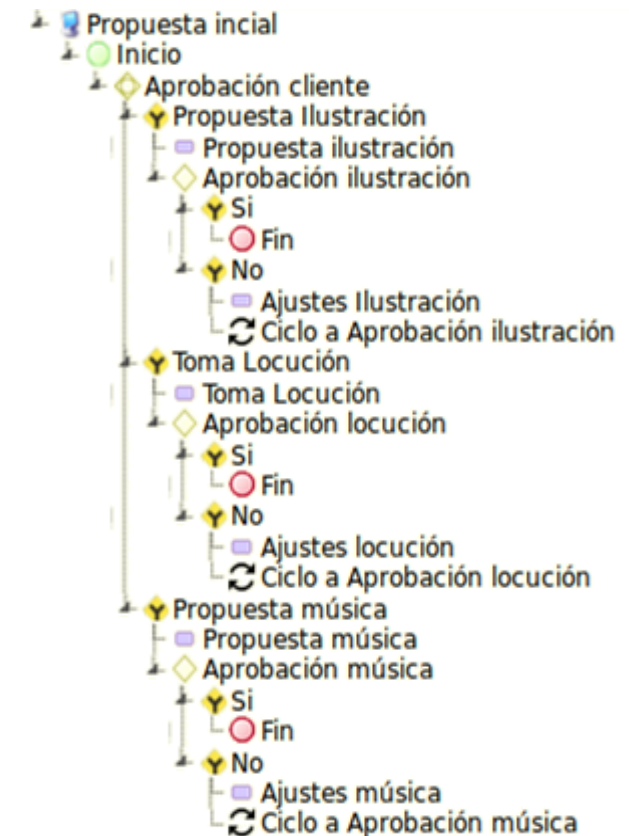
Imagen  No se eligió archivo



Principales características de MONO (Flexibilidad y capacidad de adaptación)



(a) Proceso de propuesta inicial en notación BPMN



(b) Plantilla de propuesta inicial creada en MONO

Principales características de MONO (Centralización y seguridad de la gestión de artefactos)

Repositorio [Importar](#)

RQZUNA Quick Search All Assets [Advanced Search](#) [Feedback](#) Administrator David

Folders Collections Labels

Folders Manage


- Animacion No. 1
- bonjour
- Campaña Coca-cola
- Documentos
- leidyBC
- My Folder
- REVISTA
- Sonidos
- Videojuego No. 1

You only see your folders now.
[Click here to show all folders.](#)


Content of this folder (6) Images (5) PDF (1)

/ leidyBC


Select all Search within folder More actions Views




1183887_vb.jpg




1183887_vb.jpg




GRADO1.jpg



GRADO1.jpg



PIPELINE%20CHAR
ACTER%20ANIMATI
ON.pdf



SUPnK3tml2vuW.jpg

Select all Search within folder More actions Views

Sort by: Name



Principales características de MONO (procesos dependientes de la interacción Humana)



Proyecto MONO dgonzales@colgames.com Cerrar sesión

Dario Luis Gonzales

TAREAS POR INICIAR

- Resumen**
No requiere seguimiento
0% Horas acumuladas : 0
Post-producción
MITOS Y LEYENDAS
- Concepto**
No requiere seguimiento
0.0% Horas acumuladas : 0
Pre-producción
MITOS Y LEYENDAS

TAREAS EN PROCESO

- Elaborar propuesta**
Horas acumuladas : 0
Horas trabajadas: 2
50.0%
el.Desarrollo creativo
VENDEDOR DE PERIODICOS

TAREAS TERMINADAS

TAREAS CERRADAS

- Concepto**
Inicio:2015-07-21 - Fin:2015-11-21
100.0% Horas acumuladas : 0
Post-producción
MITOS Y LEYENDAS

REPORTES

ESTADO DE MIS ACTIVIDADES


■ Por iniciar ■ En progreso ■ Terminadas

Categoría	Por iniciar	En progreso	Terminadas
planeado	0	0	13
real	10	1	1

Principales características de MONO (Seguimiento y control de actividades)

Proyecto MONO | Proyectos | Recursos | Usuarios | Artefactos | Configuración | admin@colgames.com. Cerrar sesión

El Vendedor



REPORTE DE COSTOS - PROCESO
 Fecha de Creación: 2015-11-19 17:56:29 -0500

RESUMEN
 Proceso General de Desarrollo para Videojuegos

Proceso	Proceso General de Desarrollo para Videojuegos
Descripción	Este proceso permite desarrollar juegos casuales y triple A, durante el tiempo de desarrollo que sea necesario, ya que es un proceso cíclico en el que cada una de sus etapas es evaluada y corregida para pasar a la siguiente. (Proceso instanciado)
Fecha de Inicio	2015-11-19
Fecha de Finalización	2015-12-19
Horas de Trabajo planeadas	136
Horas de Trabajo Acumuladas	7
Costo Planeado	\$6,804,450.00
Costo Acumulado	\$351,200.00

Trabajador	Organización	Rol	Costo/hora	Horas planeadas	Horas Acumuladas	Costo Planeado	Costo Acumulado
David Díaz	Universidad de los Andes	Director de proyecto	\$50,000.00	136	7	\$6,800,000.00	\$350,000.00

Costo total de la COSTO - ESFUERZO \$6,800,000.00 \$350,000.00

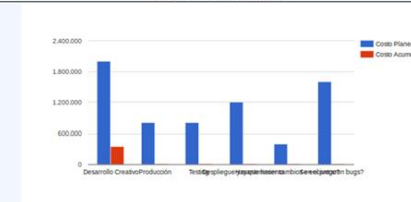
Recurso	Organización	Costo/Unidad	Unidades Planeadas	Unidades Ejecutadas	Costo Planeado	Costo Acumulado
Licencia Software de Mock-up	Universidad de los Andes	\$200.00	1	1	\$200.00	\$200.00
Computadores	Universidad de los Andes	\$1,000.00	4	1	\$4,000.00	\$1,000.00
Licencia de word	Universidad de los Andes	\$250.00	1	0	\$250.00	\$0.00

Costo total de todos los recursos de proyecto \$4,450.00 \$1,200.00


Nombre	ID del proceso	Responsable	Recursos	Horas planeadas	Horas Acumuladas	Costo planeado	Costo Acumulado
Desarrollo Creativo	1	David Díaz	Licencia Software de Mock-up(1), Computadores(1)	40	7	\$2,001,200.00	\$351,200.00
Producción	1	David Díaz	Computadores(1)	16	0	\$801,000.00	\$0.00
Testing	1	David Díaz	Computadores(1)	16	0	\$801,000.00	\$0.00
Despliegue y mantenimiento	1	David Díaz	Licencia de word(1), Computadores(1)	24	0	\$1,201,250.00	\$0.00
Hay que hacer cambios en el juego?	1	David Díaz	Computadores(1)	8	0	\$400,000.00	\$0.00
Se encontraron bugs?	1	David Díaz	Computadores(1)	32	0	\$1,600,000.00	\$0.00

Costo total de todas las actividades \$6,804,450.00 \$351,200.00


Gráfica de Costos por Proceso



Gráfica de Costos por Proceso



Reporte de Costos - Proceso | http://localhost:3000/reporte/1/proyecto



REPORTE DE COSTOS - PROYECTO
 Simon el bobito - Reto Pastelero

Fecha de Creación
 2015-11-19 17:58:20 -0500

RESUMEN

Proyecto	Simon el bobito - Reto Pastelero
Descripción	Videojuego, parte del proyecto Transmedial Simon el Bobito
Fecha de Inicio	2015-11-19
Fecha de Finalización	2015-12-31
Horas de Trabajo planeadas	136
Horas de Trabajo Acumuladas	7
Costo Planeado	\$6,804,450.00
Costo Acumulado	\$351,200.00

ID	Proceso	Fecha de Inicio	Fecha Fin	Horas planeadas	Horas Acumuladas	Costo Planeado	Costo Acumulado
1	Proceso General de Desarrollo para Videojuegos	2015-11-19	2015-12-19	136	7	\$6,804,450.00	\$351,200.00

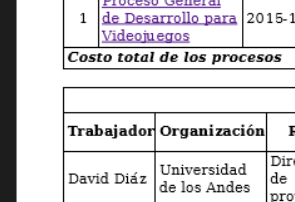
Costo total de los procesos \$6,804,450.00 \$351,200.00

Trabajador	Organización	Rol	Costo/hora	Horas planeadas	Horas Acumuladas	Costo Planeado	Costo Acumulado
David Díaz	Universidad de los Andes	Director de proyecto	\$50,000.00	136	7	\$6,800,000.00	\$350,000.00

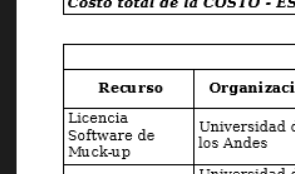
Costo total de la COSTO - ESFUERZO \$6,800,000.00 \$350,000.00

Recurso	Organización	Costo/Unidad	Unidades Planeadas	Unidades Ejecutadas	Costo Planeado	Costo Acumulado
Licencia Software de Muck-up	Universidad de los Andes	\$200.00	1	1	\$200.00	\$200.00
Computadores	Universidad de los Andes	\$1,000.00	4	1	\$4,000.00	\$1,000.00

Gráfica de Costos por Proceso



Gráfica de Costos por Proceso





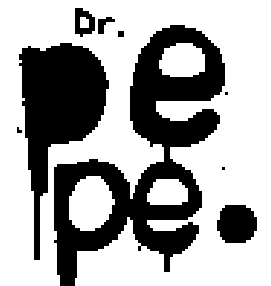
Prueba Piloto

- **Actividades preliminares (8 Empresas)**

- Levantamiento de procesos
- Capacitación sobre el uso de la Herramienta

- **Implementación de la Herramienta (3 Empresas)**

- Parametrización de MONO
 - Configuración de Empresas
 - Creación de Roles y Funciones
 - Creación plantillas de procesos
 - Definición de usuarios
 - Definición de recursos y costo de uso
- Creación de Proyectos
 - Proyectos de entrenamiento
 - Prueba en proyectos reales



PREGUNTAS

Links importantes

Wiki

- <http://wikimono.uniandes.edu.co>

Descargas

- <http://wikimono.uniandes.edu.co/descargas/>

Demo

- <http://mono.virtual.uniandes.edu.co>