

# Oportunidades de financiamiento en IEEE

*Ronny Cabrera*

*Andrea Carrión*

# Objetivo

Informar sobre algunos programas de financiamiento que ofrece IEEE

Proporcionar herramientas para la obtención de fondos en IEEE



# 1. Rebates & Allotment

- a. Fondos anuales que IEEE envía a las Ramas Estudiantiles.
- b. Condiciones:
  - 1. Haber enviado el reporte anual.
  - 2. Cantidad de Miembros Activos al 31 de diciembre del año inmediatamente anterior.
- c. Cálculo:
  - 1. Rebate: US\$2 por Miembro Estudiantil de la Rama.
  - 2. Reembolso: US\$50 (para las Ramas con 49 o menos Miembros) o US\$100 (para Ramas con 50 o más Miembros).

## 2. Fondo de contribución voluntaria

- Apoya actividades y proyectos de estudiantes, jóvenes profesionales y educativos de la Región, siempre que dichas actividades aporten al cumplimiento de la visión del IEEE en R9
- **Elegibilidad:** Miembros IEEE, Jóvenes profesionales y estudiantes.
- **Fecha límite:** Ninguna, es continua.
- **Financiamiento:** Hasta \$ 7000
- **Sitio:** <http://sites.ieee.org/r9/region-9/>

## 2. Fondo de contribución voluntaria - Ejemplo

- **I Taller de directivos estudiantiles (2013)**
- IEEE UTPL
- Monto: \$2000



- **Hack Tech 2018**
- IEEE Ecuador – SAC
- Monto: \$4000



**IEEE**  
**Humanitarian**  
& **Philanthropic**  
*Opportunities*

IEEE Foundation

IEEE Humanitarian  
Activities Committee (HAC)

IEEE SIGHT

IEEE New Initiative

EPICS in IEEE

# IEEE Foundation

- Sensibilizar y comprender la ciencia y la tecnología y su potencial para enfrentar un desafío global. Proyectos de acceso a la tecnología, educación tecnológica y educación técnica.
- **Elegibilidad:** Unidades organizacionales de IEEE
- **Fecha límite:** 12 de julio de 2019
- **Financiamiento:** \$5.000 a \$100.000
- **Sitio:** <https://www.ieeefoundation.org/>

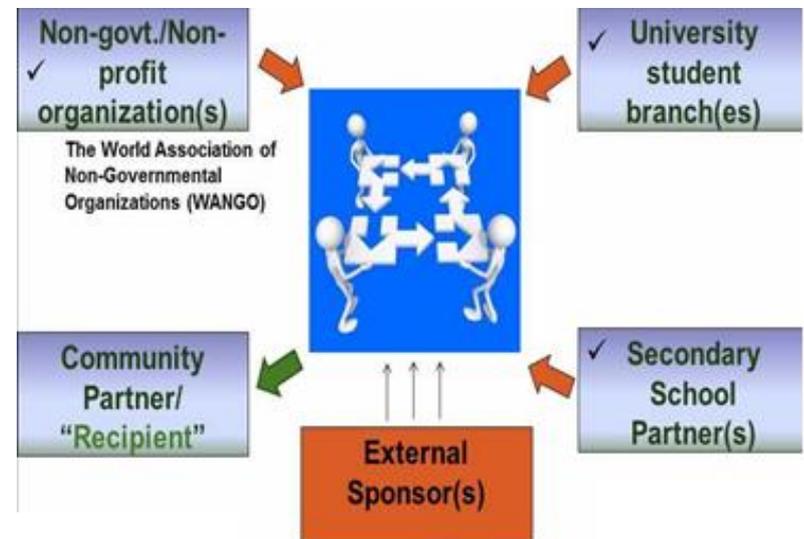
# IEEE Foundation - Ejemplo

- **Proyecto Futuros Genios**
- IEEE UTPL
- Monto: \$3000



# EPICS en IEEE

- Permite a los estudiantes trabajar con organizaciones de servicio locales para aplicar el conocimiento técnico para implementar soluciones para los desafíos únicos de una comunidad
- **Elegibilidad:** Voluntarios IEEE
- **Fecha límite:** Ninguno, es continuo
- **Financiamiento:** \$1.000 a \$10.000
- **Sitio:** <https://epics.ieee.org/about/>



# EPICS en IEEE - Ejemplo

- Futuros Ingenieros - FCR
- IEEE YP Ecuador
- Monto: \$8000



# Eventos HAC

- Propuestas para apoyar los eventos orientados al desarrollo sostenible y la tecnología humanitaria (que incluyen conferencias, conferencias y talleres de menor escala) alineados con la visión al HAC.
- **Elegibilidad:** Voluntarios IEEE
- **Fecha límite:** 20-Mayo y 19-Agosto
- **Financiamiento:** Hasta \$10.000
- **Fecha límite:** Ninguno, es continuo
- **Financiamiento:** \$500
- **Sitio:** <https://www.ieee.org/about/corporate/humanitarian-activities-committee.html>

# Eventos HAC - Ejemplo

- **IEEE HACK TECH 2018**
  - IEEE SSAC Ecuador
  - Monto: \$ 2500
- 
- **Taller de gestión de proyectos**
  - IEEE YP Ecuador
  - Monto: \$2000



**Gestión de proyectos tecnológicos con  
impacto social**

Un taller IEEE SIGHT Ecuador

# Proyectos HAC

- Propuestas para proyectos relacionados con el desarrollo sostenible y la tecnología humanitaria alineados con la visión del HAC.
- **Elegibilidad:** Voluntarios IEEE
- **Fecha límite:** 15-Julio y 9-Septiembre
- **Financiamiento:** \$20.000 hasta \$60.000
- **Sitio:** <https://www.ieee.org/about/corporate/humanitarian-activities-committee.html>

# Proyectos HAC - Ejemplo

- **A Community Intranet to Share Sustainable Education Resources among schools on the Island of San Cristobal, the Galapagos Islands**
- IEEE ESPOL
- Monto: \$53.000



# Proyectos SIGHT

- Financia actividades del Programa SIGHT, que es una red de voluntarios de IEEE en todo el mundo que se asocian con comunidades desatendidas y organizaciones locales para abordar los desafíos de la sociedad local a través de la explotación de la tecnología en el desarrollo sostenible.
- **Elegibilidad:** Grupos SIGHT
- **Fecha límite:** 22-Abril y 15-Agosto
- **Financiamiento:** \$1.000 hasta \$20.000
- **Sitio:** <https://www.ieee.org/about/corporate/humanitarian-activities-committee.html>

# Proyectos SIGHT - Ejemplos

- Rehabilitation of the solar home systems in Cerrito de Los Morreños Gulf of Guayaquil, Ecuador
- IEEE ESPOL
- Monto: \$18.000



# Comité de nuevas iniciativas

- Respalda los posibles nuevos programas, productos o servicios de IEEE que brindarán un beneficio significativo a los miembros de IEEE, al público, a la comunidad técnica y a los clientes, o que podrían tener un impacto duradero en IEEE o en sus procesos comerciales
- **Elegibilidad:** Voluntarios IEEE
- **Fecha límite:** Ninguna.
- **Financiamiento:** Desde \$40.000. Típicamente \$100.000 (Financia hasta 3 años)
- **Sitio:**  
<https://www.ieee.org/about/corporate/initiatives/rsp.html>

# Comité de nuevas iniciativas

- **Technical English Instruction for IEEE Members (50k)**
- **IEEEMadC** es un concurso para el desarrollo de aplicaciones móviles por parte de estudiantes de todo el mundo y patrocinado por IEEE Computer Society (54K).
- **IEEE Summer Camps** está patrocinado por Actividades educativas y IEEE Marketing para desarrollar los campamentos de verano IEEE para estudiantes de secundaria (500K).
- **El Ecosistema de Emprendimiento en las Regiones con bajo PIB** es un programa piloto que aprovecha la experiencia técnica de IEEE y su amplia red de miembros para fomentar el desarrollo de actividades empresariales en los ecosistemas de los países con bajo PIB. (43k)

# Semillas de IEEE

- Financia proyectos que promuevan los objetivos estratégicos del IEEE . El proyecto es innovador y / o arriesgado, y tiene el potencial de beneficiar a IEEE y / o sus miembros, el público, la comunidad técnica o los clientes, o que podría tener un impacto duradero en IEEE o en sus procesos comerciales.
- **Elegibilidad:** Voluntarios IEEE
- **Fecha límite:** Ninguna.
- **Financiamiento:** Hasta \$40.000. Duración 1 año.
- **Sitio:** <https://www.ieee.org/about/corporate/initiatives/sgp.html>

# Semillas IEEE - Ejemplos

- **2030 Careers into the Classroom:** proyecto que brinda una experiencia única y atractiva para aumentar la conciencia de los estudiantes sobre las oportunidades de carrera en ingeniería y tecnología que estarán disponibles en 2030 (40k).
- **Crowdfunding Portal :** portal web de fondos compartidos de capital común (CECf) que permitirá a las empresas emprendedoras, en los campos de interés del IEEE, aumentar la financiación para crecer (40k).
- **Kits de ciencia para bibliotecas públicas (SKPL)** Se desarrollará herramientas basadas en la web para capacitar a voluntarios sobre cómo iniciar y operar el proyecto SKPL, planificar y ejecutar iniciativas de recaudación de fondos y la promoción del proyecto SKPL (40k).

# Otras fuentes de financiamiento

- Concursos Nacionales y Regionales
- SPACs
- IEEE Sección Ecuador
- Becas y subvenciones de las Sociedades IEEE
- WIE, YP, SIGHT
- IEEE Estándares
- Competencias mundiales: Xtreme, MADc, ComSoc.
- Fuera de IEEE hay más oportunidades.

# TIPS – Antes de aplicar

Conoce las  
necesidades de tu  
organización

Investiga que  
fuentes coinciden  
con tus proyectos

Establece una red.  
Pide ayuda

Revisa los  
lineamientos de la  
fuente

Evitar presupuestos  
que no  
correspondan

Involucra a los  
socios y padrinos  
necesarios

Asegura que el  
proyecto coincida  
con los objetivos de  
los financiadores.

Planea con  
anticipación para  
hacer antes de la  
fecha límite

Investiga.  
Atrévete.  
Sé paciente.

# Taller de Gestión de Proyectos

*Andrea Carrión*

*Ronny Cabrera*

# Agenda

- ▶ Instrucciones para el taller
- ▶ Definición de Proyecto
- ▶ Inicio del proyecto
- ▶ Identificación de interesados
- ▶ Herramienta de planeación del alcance (EDT)
- ▶ Herramienta gestión del cronograma (Ruta crítica)
- ▶ Gestión de costos – Presupuesto (Curva S)
- ▶ Herramienta de gestión de riesgos (Matriz de Riesgos)
- ▶ Herramienta de asignación de responsabilidades (Matriz RACI)

# Instrucciones para el taller

- ▶ Conformar equipos de trabajo:
  - Poner nombre al equipo.
  - Elegir un líder del equipo.
  - Verificar que todos tengan el material para trabajo
  
- ▶ Tener un celular
  - Ingresar a la aplicación kahoot.it
  - Poner su nombre. Se tiene 8 preguntas.
  - El ganador recibirá un fabuloso premio

# Definición de Proyecto (I)

## Proyecto

- Esfuerzo temporal que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado único.

## Objetivo

- Meta hacia la cual se debe dirigir el trabajo

## Entregable

- Producto, resultado o capacidad único y verificable, puede ser tangible o intangible.

*Para que un proyecto sea exitoso se debe ejecutar dentro de las limitaciones de alcance, cronograma y costo.*

# Definición de Proyecto (II). Restricciones

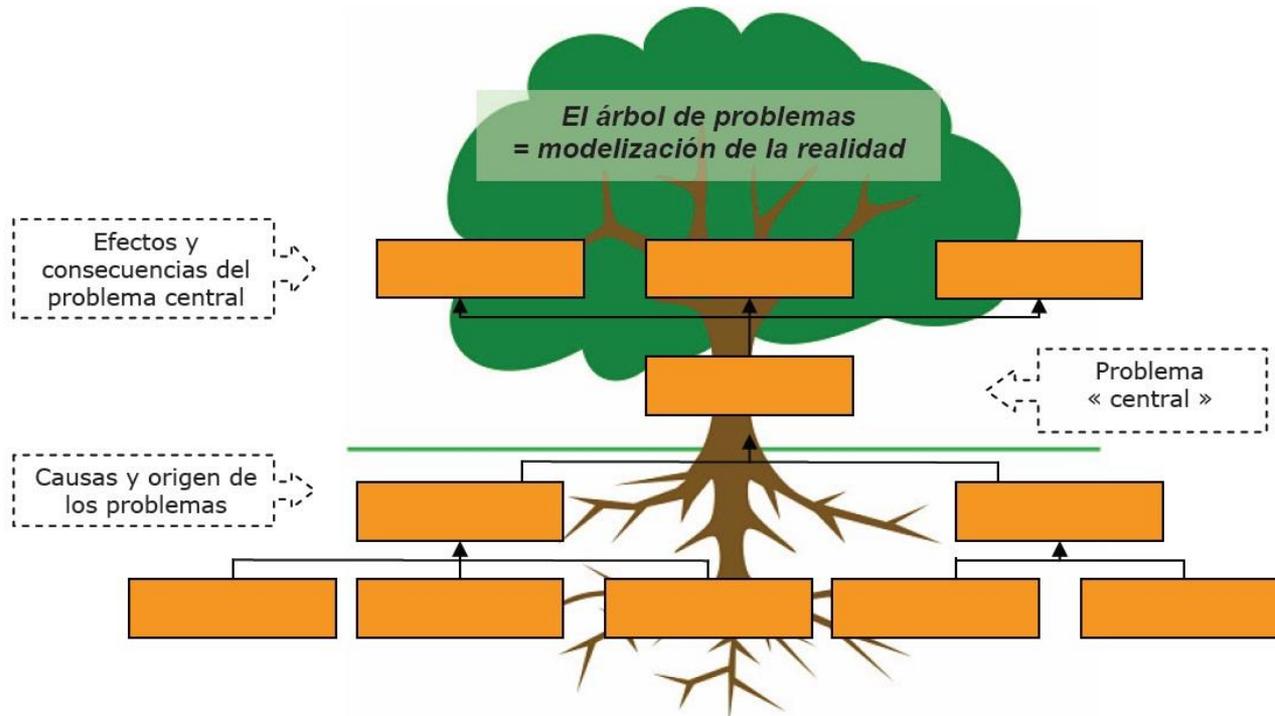
Todo proyecto está sujeto a una triple restricción: el alcance (productos), el tiempo (cronograma) y el costo (presupuesto).



Fuente: Lewis, James P. (2005) *Project Planning, Scheduling & Control*, 4ª ed. McGraw Hill.

# Inicio del proyecto

- ▶ Se crea un documento en donde se define el propósito del proyecto, los objetivos, alcance, tiempo y costo.
- ▶ Se asigna un líder del proyecto y se define un equipo



# Taller (I)

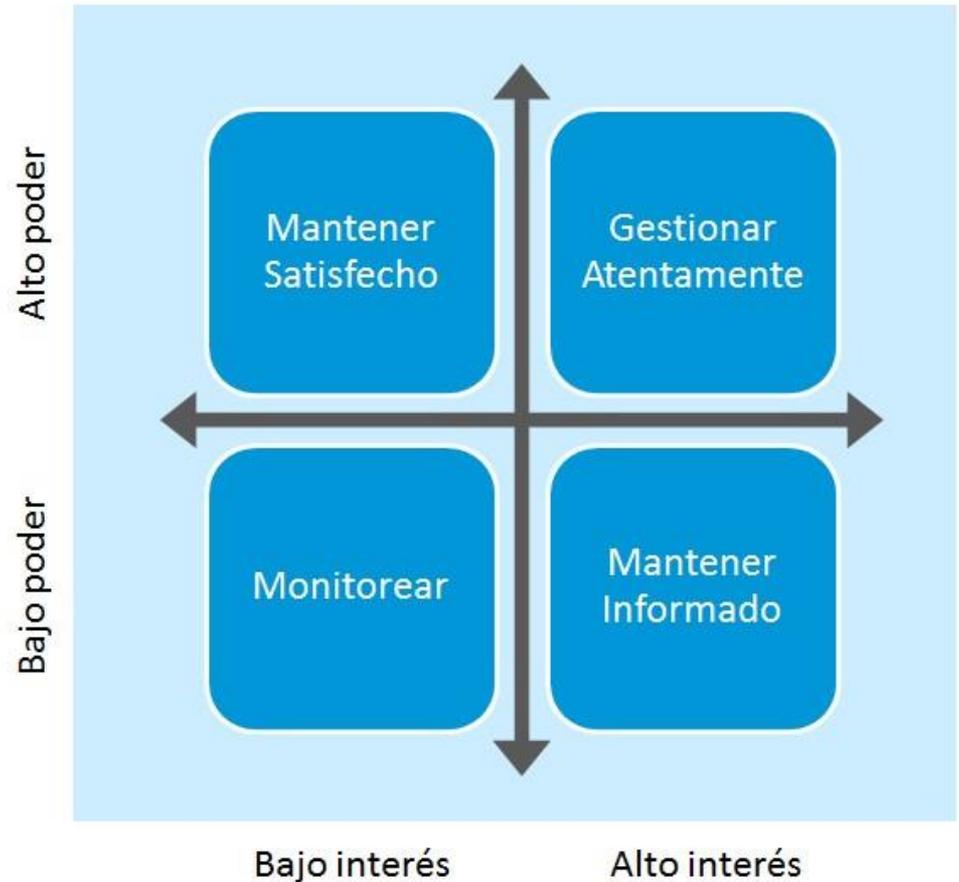
Utilice el papelógrafo entregado

- ▶ Identificar un problema central que tiene en su comunidad.
- ▶ Identificar las causas/origen del problema.
- ▶ Definir los efectos y consecuencias del problemas

# Identificación de interesados

## Interesados (*stakeholders*)

- ▶ Son personas o grupo de personas que se podrían ver impactados de manera positiva o negativa por el proyecto o el resultado del proyecto.
- ▶ Dependiendo del tipo de proyecto, los interesados (*stakeholders*) pueden variar tanto en número como en nivel de influencia e interés.

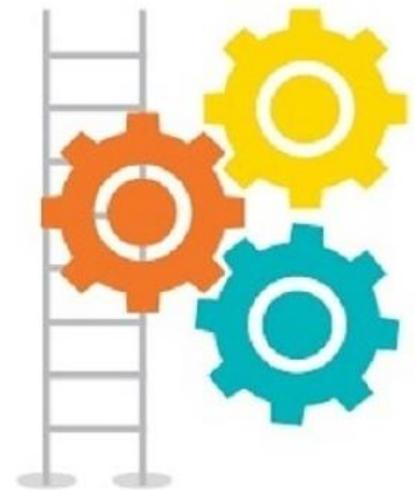


# Definición del Alcance

*Es la razón de ser del proyecto. Es todo el trabajo (producto) requerido para entregar los resultados del proyecto y los procesos usados para producirlo.*

- ▶ Se incluye la descripción del producto, los entregables, criterios para aceptar el proyecto y lo que no incluye el proyecto.
- ▶ Para definir el alcance es necesario recopilar los requisitos

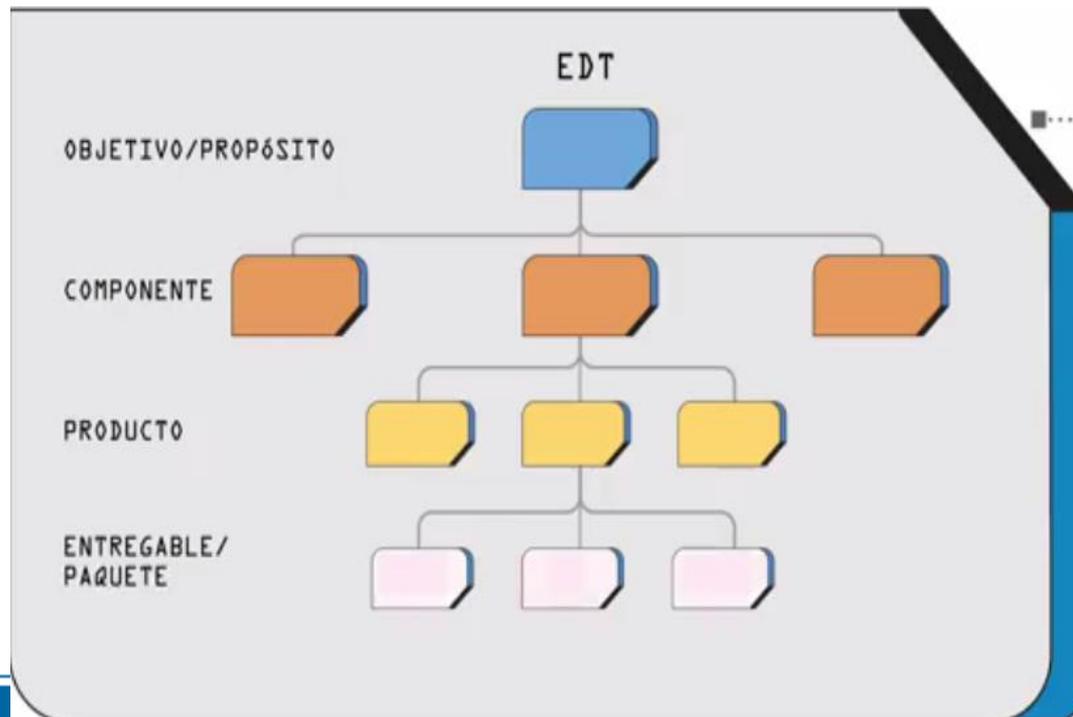
Una herramienta para la planificación de un proyecto (definición del alcance) es realizar una Estructura de Desglose de Trabajo (EDT). Esta herramienta es la base para realizar el cronograma de actividades y el presupuesto.



# Herramienta de planeación del alcance

## *Estructura Desglosada de Trabajo (EDT)*

- ▶ Se realiza para evitar sorpresas, trabajos adicionales, sobrecostos del proyecto. Es una sola foto de lo que el proyecto nos va a entregar.



# Taller (II)

Utilice los posits entregados

- ▶ A partir del problema central definir un proyecto.
- ▶ Poner un título al proyecto.
- ▶ Descomponer el proyecto en componentes, productos y entregables (si es necesario).

# Cronograma del Proyecto

*Se trabaja con los paquetes de la EDT*

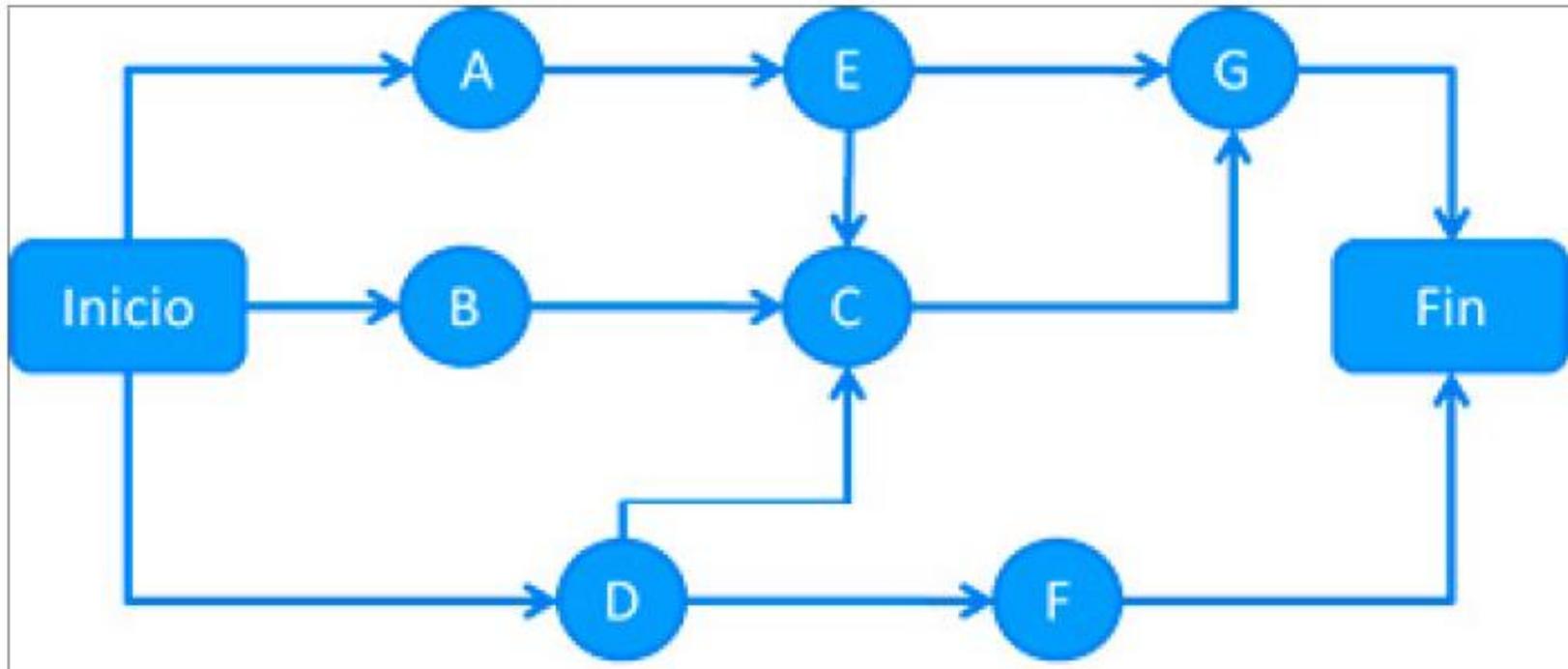
- ▶ El cronograma presenta la **duración de todas las actividades** y la duración total del proyecto.
- ▶ Cada trabajo tiene un predecesor y sucesor, por lo que es necesario determinar la secuencia de las actividades.

Dependencias de los trabajos:

- **Fin – comienzo:** un trabajo finaliza para que otro comience.
- **Fin – fin:** un trabajo termina para que otro trabajo también termine.
- **Comienzo - comienzo:** dos trabajos comienzan a la vez.

# Herramienta gestión del cronograma

*Ruta crítica: camino más largo del diagrama en red, representa la duración del proyecto.*



## Taller (III)

Utilice el papelógrafo entregado y hojas si es necesario

- ▶ Estimar la duración de las actividades escritas en los posits de la EDT
- ▶ Definir las dependencias (predecesor y sucesor)
- ▶ Hacer un diagrama con la duración de las actividades
- ▶ Definir la duración todas del proyecto.

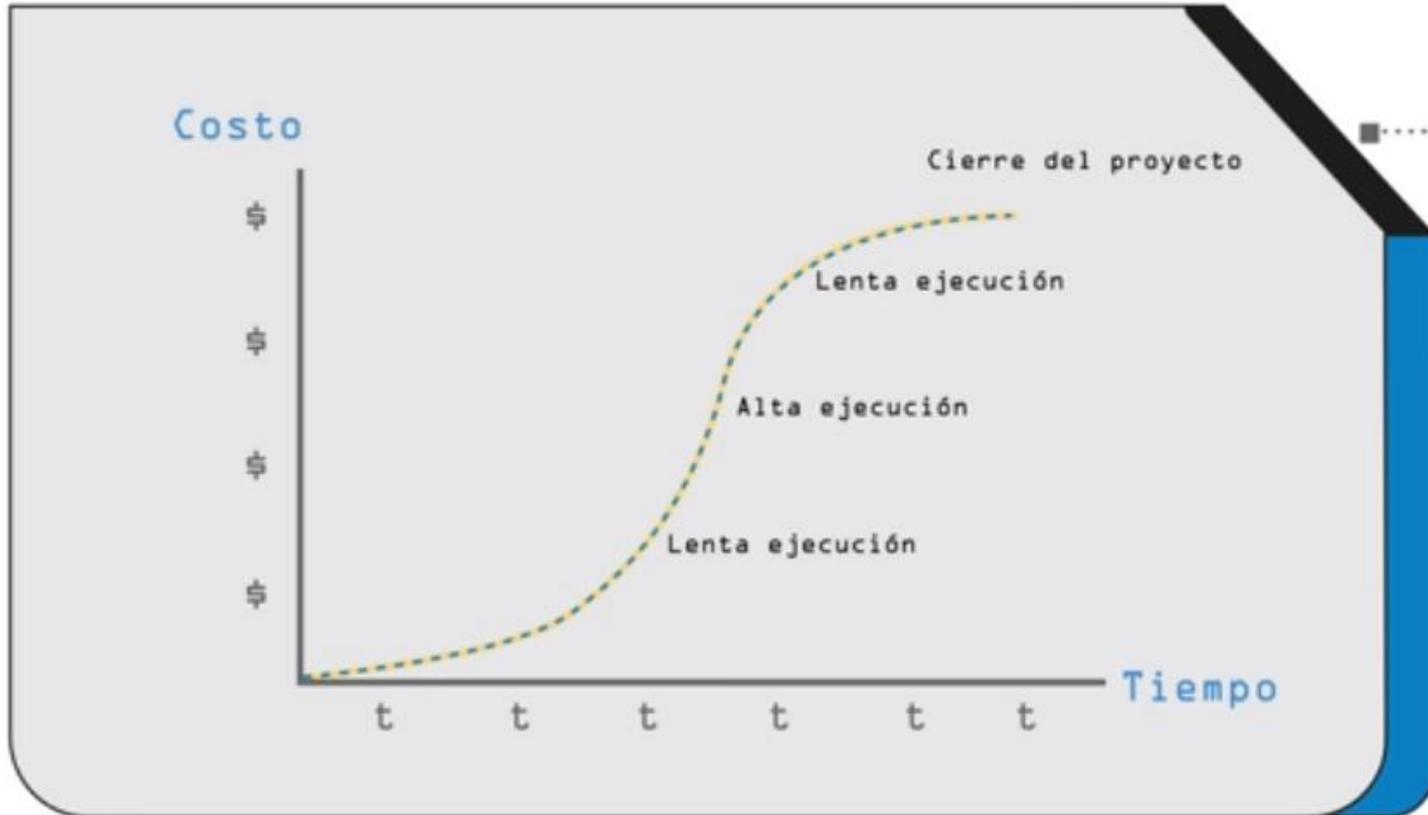
# Costos del Proyecto – Presupuesto

Proceso de estimación y clasificación de costos que permita valorar el costo total del proyecto.

- ▶ La gestión de costos consiste en organizar todos los recursos financieros del proyecto para completar y lograr los objetivos dentro del presupuesto aprobado para ello.
- ▶ Esto implica planificar los recursos involucrados, estimar el costo de su uso, preparar el presupuesto del proyecto, manejar el flujo de caja y controlar las variaciones en los desembolsos del presupuesto.

# Herramienta de Costos - Curva S

*La curva S se usa para estimar mejor los costos y tener una buena gestión de recursos*



## Taller (IV)

Utilice el papelógrafo entregado y hojas si es necesario

- ▶ Asignar un costo o valor a cada una de las actividades descritas en la EDT.
- ▶ Definir el costo de los componentes, con esto se tiene el valor de producir cada entregable.
- ▶ Definir el costo total del proyecto.

# Riesgos del Proyecto

*Evento que si sucede causa impacto positivo o negativo en un proyecto.*

- ▶ Los riesgos tienen una causa y generan una consecuencia.
- ▶ La matriz de riesgos es un instrumento muy útil para gestionarlos puesto que facilita la identificación y el análisis de riesgos como parte de la planificación para lograr que las amenazas causen un mínimo impacto negativo en el proyecto y las oportunidades se concreten.



# Herramienta de gestión de Riesgos - Matriz

*Plan de respuestas o estrategias para anticiparse al evento*

- Identificar y cuantificar los riesgos del proyecto para lograr una gestión que permita disminuir la probabilidad y/o el impacto de las amenazas y aumentar la probabilidad y/o el impacto de las oportunidades.

Código	Riesgo	Probabilidad	Impacto	Estrategia de respuesta
1	Cambios en requerimientos	Baja	Alto	Socializar el proyecto
2	Tecnología no existente en el país	Alta	Alto	Buscar proveedor local

# Taller (V)

Utilice el papelógrafo entregado y hojas si es necesario

- ▶ Definir 3 riesgos potenciales del proyecto.
- ▶ Hacer una matriz con estos riesgos, definiendo la probabilidad, impacto y estrategia de mitigación si sucede.

# Asignación de Responsabilidades

*Se tiene un solo responsable por cada entregable*

- ▶ El líder del proyecto es responsable de gestionar la colaboración participativa del equipo de trabajo asignando roles y responsabilidades.
- ▶ Teniendo en cuenta las diferentes funciones, el líder identificará un único responsable para los trabajos

El equipo debe conocer con certeza quién es responsable de cada trabajo y, así, evitar la duplicidad de funciones o la existencia de trabajo que no tenga un responsable



# Herramienta de asignación de responsabilidades (Matriz RACI)

*Muestra la conexión entre el trabajo que debe realizarse y los miembros del equipo del proyecto.*

DIAGRAMA	MIEMBROS DEL EQUIPO			
Entregable	Ramiro	Benito	Andrea	Alejandra
Planificación	A	R	I	I
Requisitos recopilados	I	A	R	C
Diseño preliminar	I	A	R	C
Pruebas	A	R	I	I

# Taller (V)

Utilice el papelógrafo entregado y hojas si es necesario

- ▶ Realizar un matriz RACI, asignando roles y responsabilidades a cada uno de los miembros del equipo.

**GRACIAS**