



Guía para la Evaluación y Selección de Soluciones de Software

Matriz de involucrados / interesados



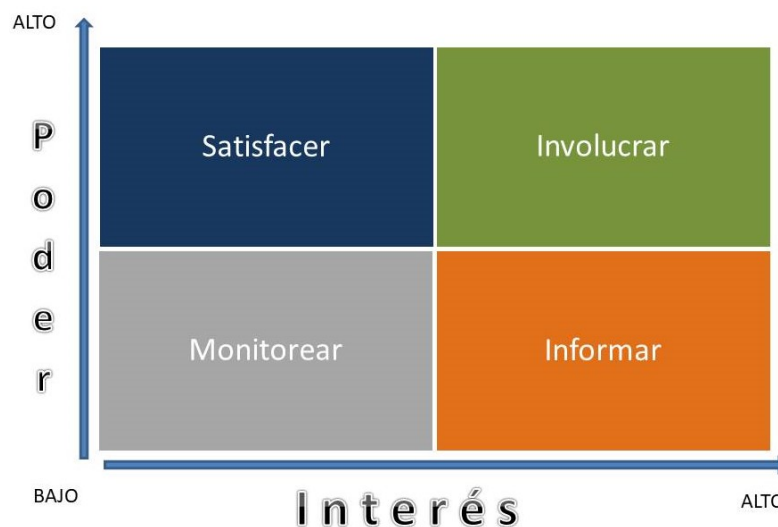
Contenido

GUÍA PARA LA EVALUACIÓN Y SELECCIÓN DE SOLUCIONES DE SOFTWARE 3

MATRIZ DE INVOLUCRADOS / INTERESADOS..... 3

GUÍA PARA LA EVALUACIÓN Y SELECCIÓN DE SOLUCIONES DE SOFTWARE

Matriz de involucrados / interesados



La matriz para la gestión de interesados/involucrados se compone de la integración de 4 cuadrantes que se distribuyen entre dos ejes: **Poder** e **Interés**.

- A) El poder se refiere a la facultad que las personas o entidades poseen de afectar positiva o negativamente el proyecto, ya sea de una forma directa o indirecta, por medio de cualquiera de sus acciones, omisiones o actitudes.
- B) El interés por otro lado, se refiere al grado de involucramiento que tienen ciertas personas o entidades en el desarrollo del proyecto.

Cabe mencionar que la gestión de interesados/involucrados es una acción dinámica que debe revisarse y actualizarse en función de los cambios que se vayan generando en toda la vida del proyecto.

Las escalas para ambos ejes son: **Bajo** y **Alto**, y simplemente establecen el grado del valor de la referencia definida por cada eje.

Cada cuadrante se define y se ubica dentro de la matriz por la referencia de la escala de uno de los ejes, con respecto al otro. El resultado de lo anterior, son 4 cuadrantes que corresponden a la clasificación de interesados de la siguiente forma:

1. Interesados que tienen **Bajo Poder y Bajo Interés**. Para una adecuada gestión, a estos interesados se recomienda **MONITOREARLOS**.
2. Interesados que tienen **Alto Poder y Bajo Interés**. Para una adecuada gestión, a estos interesados se recomienda mantenerlos **SATISFECHOS**.
3. Interesados que tienen **Bajo Poder y Alto Interés**. Para una adecuada gestión, a estos interesados se recomienda mantenerlos **INFORMADOS**.
4. Interesados que tienen **Alto Poder y Alto Interés**. Para una adecuada gestión, a estos interesados se recomienda mantenerlos **INVOLUCRADOS** al máximo.

Al hablar de prototipos nos referimos a crear algo para probar, explorar, o comunicar ideas acerca de las cosas que han de crearse.