



EVIDENCIAS DE LA REALIZACIÓN DEL SCAPERROOM

Elena Molina Pineda



Evidencia 1- Reuniones con Carlos

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 03:27:07 h

Evidencia:

1. Reuniones realizadas con mi compañero Carlos, ambos creadores del scaperoom, vía telemática o en persona.

Evidencia 2- Compras del material

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 00:31:10 h

Evidencia:

2. Compras del material necesario para el scaperoom: candados, cartulinas, gomaeva...
3. Situado en el Anexo: Referencia nº17

Evidencia 3- Reuniones el comité

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 02:26:39

Evidencia:

4. Reuniones con el Comité de Programa.
5. Situado en el Anexo: Referencia nº23, Referencia nº24, Referencia nº25

Evidencia 4- Recoger caja de madera(prueba)

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 00:25:53

Evidencia:

6. La caja de madera no entraba dentro del presupuesto esperado, con lo que se tuvo que contactar con un amigo e ir a recogerla.

Evidencia 5- Diseño del Ranking

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 00:55:46 h

Evidencia:

1. Diseño del Ranking que se colgaría en la puerta los días del scaperoom para fomentar la competitividad.
2. Situado en el Anexo: Referencia nº21

Evidencia 6- Diseño de las Normas y Cartel para la puerta

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 02:12:05 h

Evidencia:

1. Diseño de las Normas, que se colgaría dentro del aula del scaperoom y un cartel para la puerta, facilitando así el encontrar el lugar donde se realiza la actividad.
2. Situado en el Anexo: Referencia nº19 y Referencia nº20

Evidencia 7- Diseñar,recortar e imprimir roles (prueba)

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 04:57:03 h

Evidencia:

1. Diseño de una de las pruebas del scaperoom y su posterior maquetado, impresión y laminación.
2. Situado en el Anexo: Referencia nº10, Referencia nº11, Referencia nº12, Referencia nº13

Evidencia 9- Recortar pegatinas "No tocar" + Tarjeta jefe + plastificado

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 01:50:06

Evidencia:

1. Diseño de una de las pruebas del scaperoom y su posterior maquetado, impresión y laminación.
2. Situado en el Anexo: Referencia nº2, Referencia nº4, Referencia nº8, Referencia nº9

Evidencia 10- Diario y Cartulina Morse(prueba)

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 03:53:17

Evidencia:

1. Se escribió en el diario una de las pistas y en la Cartulina toda la traducción abecedario-morse.
2. Situado en el Anexo: Referencia nº15, Referencia nº14, Referencia nº15

Evidencia 11- Compra en Amazon

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 00:15:00

Evidencia:

1. Compra en amazon

Evidencia 12- Trabajar en Disfraces + corrección de algunas pruebas + pruebas nuevas

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 03:14:05

Evidencia:

1. Se trabajo en los disfraces para la foto así como la corrección de algunas pruebas.
2. Situado en el Anexo: Referencia nº6, Referencia nº7, Referencia nº18

Evidencia 13- Últimos preparativos

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 00: 50: 32

Evidencia:

1. Transporte de pruebas, empaquetado, etc
2. Situado en el Anexo: Referencia nº16

Evidencia 14- Asistencia, mantenimiento y montaje del Scaperoom

Apellidos: Molina Pineda

Nombre: Elena

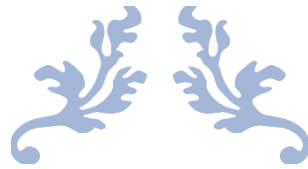
Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 18,5 h

Evidencia:

1. La caja de madera no entraba dentro del presupuesto esperado, con lo que se tuvo que contactar con un amigo e ir a recogerla.
2. Situado en el Anexo: Referencia nº22



ANEXO

SoftwareRoom



Los trabajadores
deben venir desayunados
por la mañana.

El sistema debe gestionar
los usuarios.

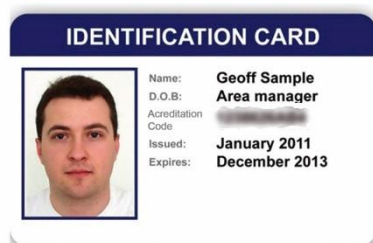
Los usuarios del sistema
no podrán inscribirse
hasta que no confirmen
el correo electrónico.

El sistema se desarrollará
con el ordenador personal
de cada usuario.

La web se debe adaptar a
los dispositivos móviles.

La planificación se debe
seguir obligatoriamente,
no se permitirá ningún
cambio en esta.

El sistema debe recoger
información de los usuarios
como son: nombre,apellidos...



Referencia nº 2

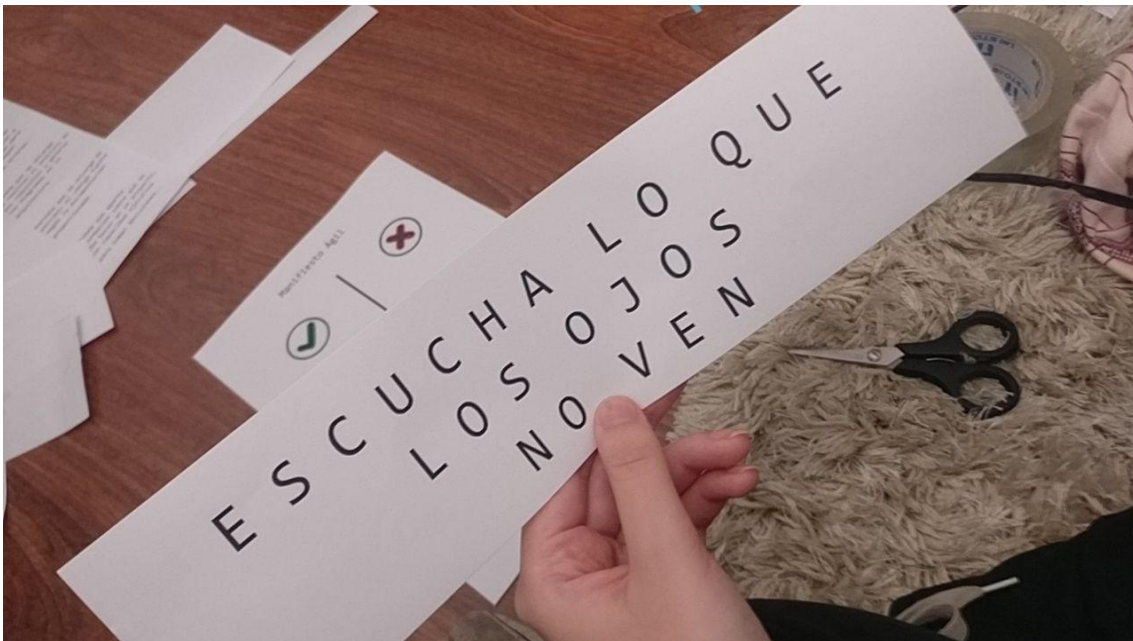
E S C U C H A L O Q U E
L O S O J O S
N O V E N

Referencia nº 3



Referencia nº

4

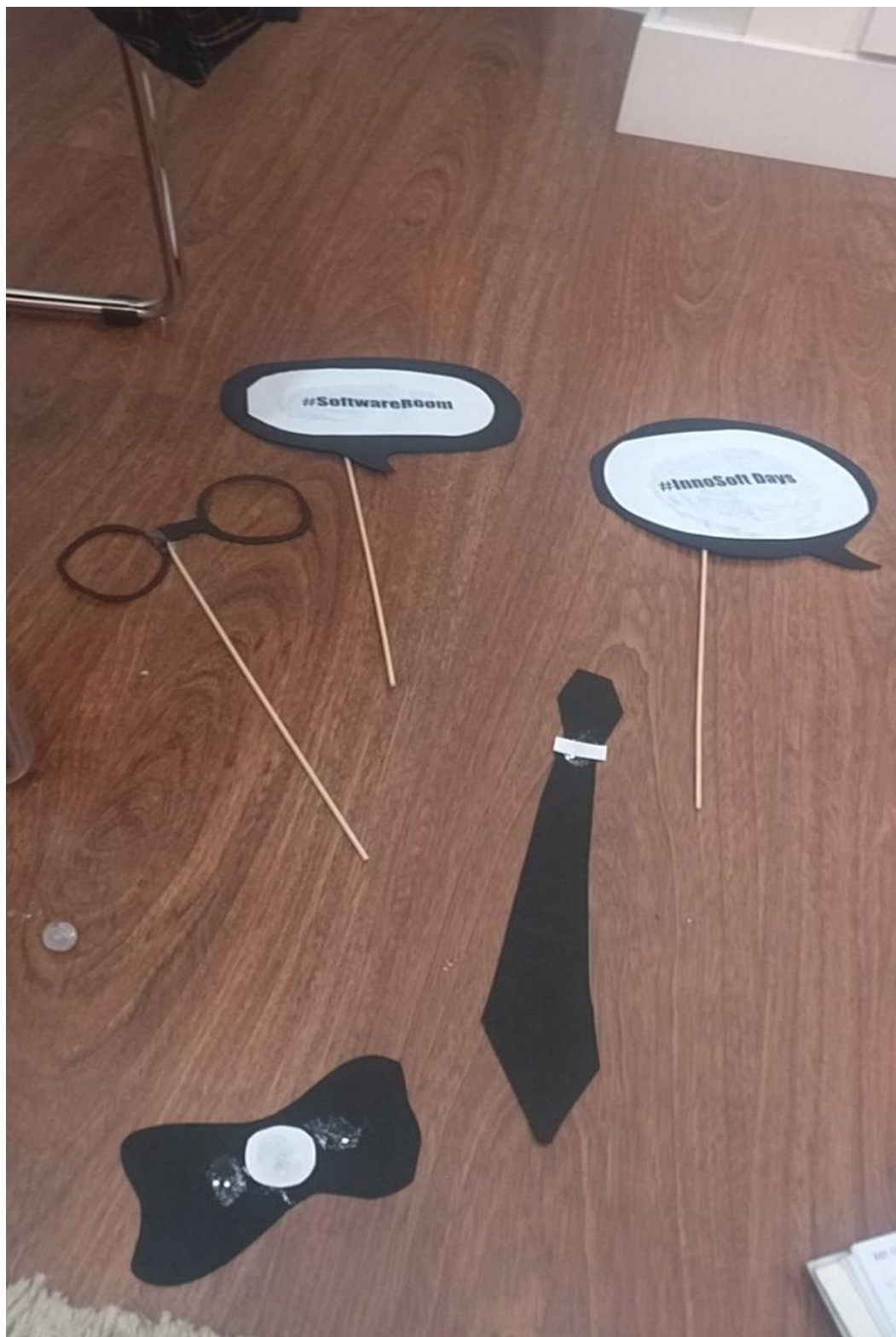


Referencia nº 5

Lista de requisitos de
un proyecto de una red
social

#InnoSoft Days

#SoftwareRoom



Referencia nº 7



Referencia nº 8



Referencia nº 9

Cliente

Persona encargada de planificar y llevar a cabo las pruebas para eliminar la mayor cantidad de errores.

Programador

Persona responsable de la ejecución del proyecto con capacidad ejecutiva de tomar decisiones..

Jefe de Proyecto

Persona que se encarga de realizar el análisis de los requisitos y generar los diagramas de la arquitectura.

Analista

Persona que se encarga de escribir el código fuente según la documentación proporcionada.

Tester

Persona que aporta información sobre qué se debe hacer en un proyecto, con capacidad ejecutiva para tomar decisiones..

Cliente

Persona encargada de planificar y llevar a cabo las pruebas para eliminar la mayor cantidad de errores.

Programador

Persona encargada de planificar y llevar a cabo las pruebas para eliminar la mayor cantidad de errores.

Jefe de Proyecto

Persona que se encarga de realizar el análisis de los requisitos y generar los diagramas de la arquitectura.

Analista

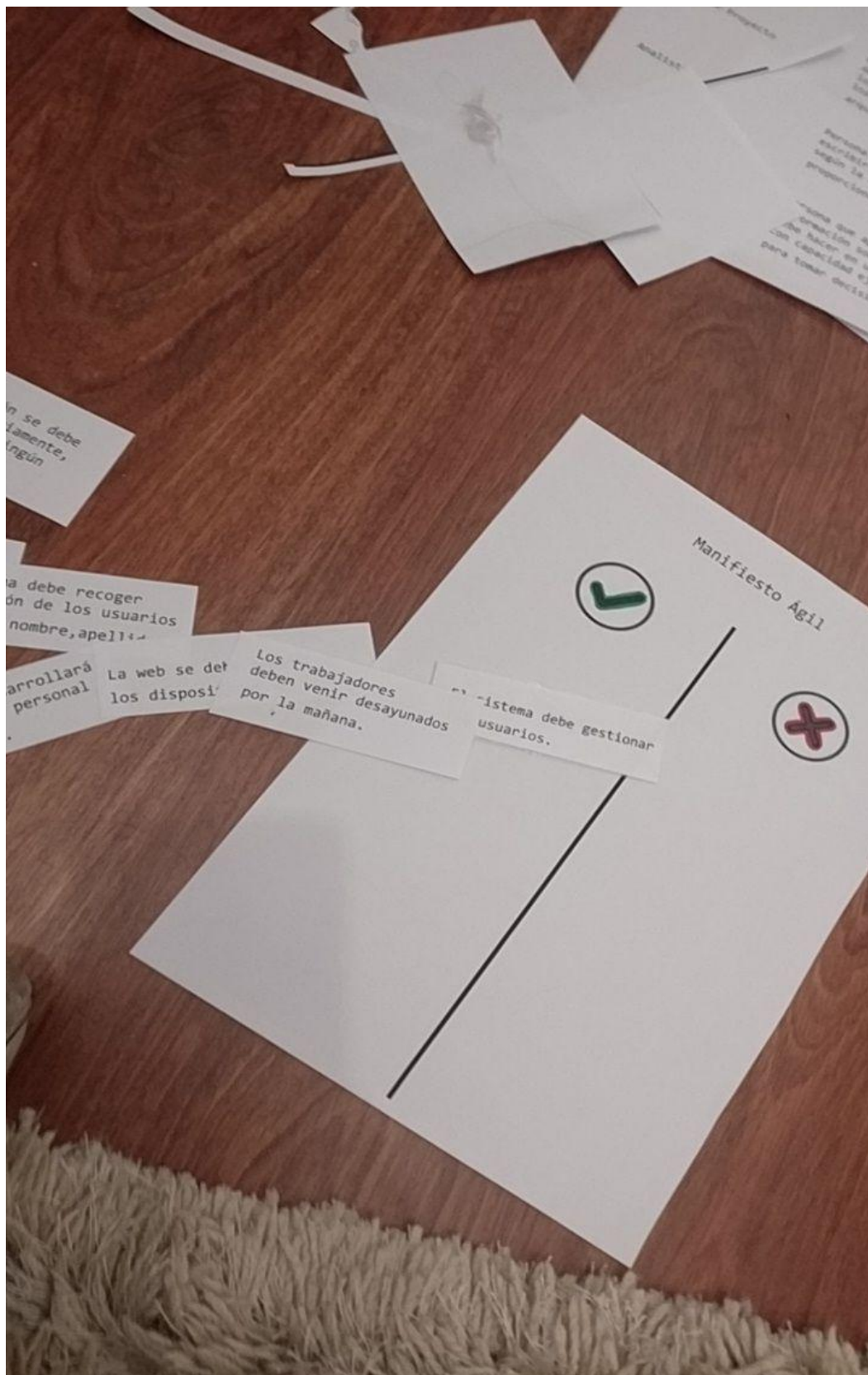
Persona que se encarga de escribir el código fuente según la documentación proporcionada.

Tester

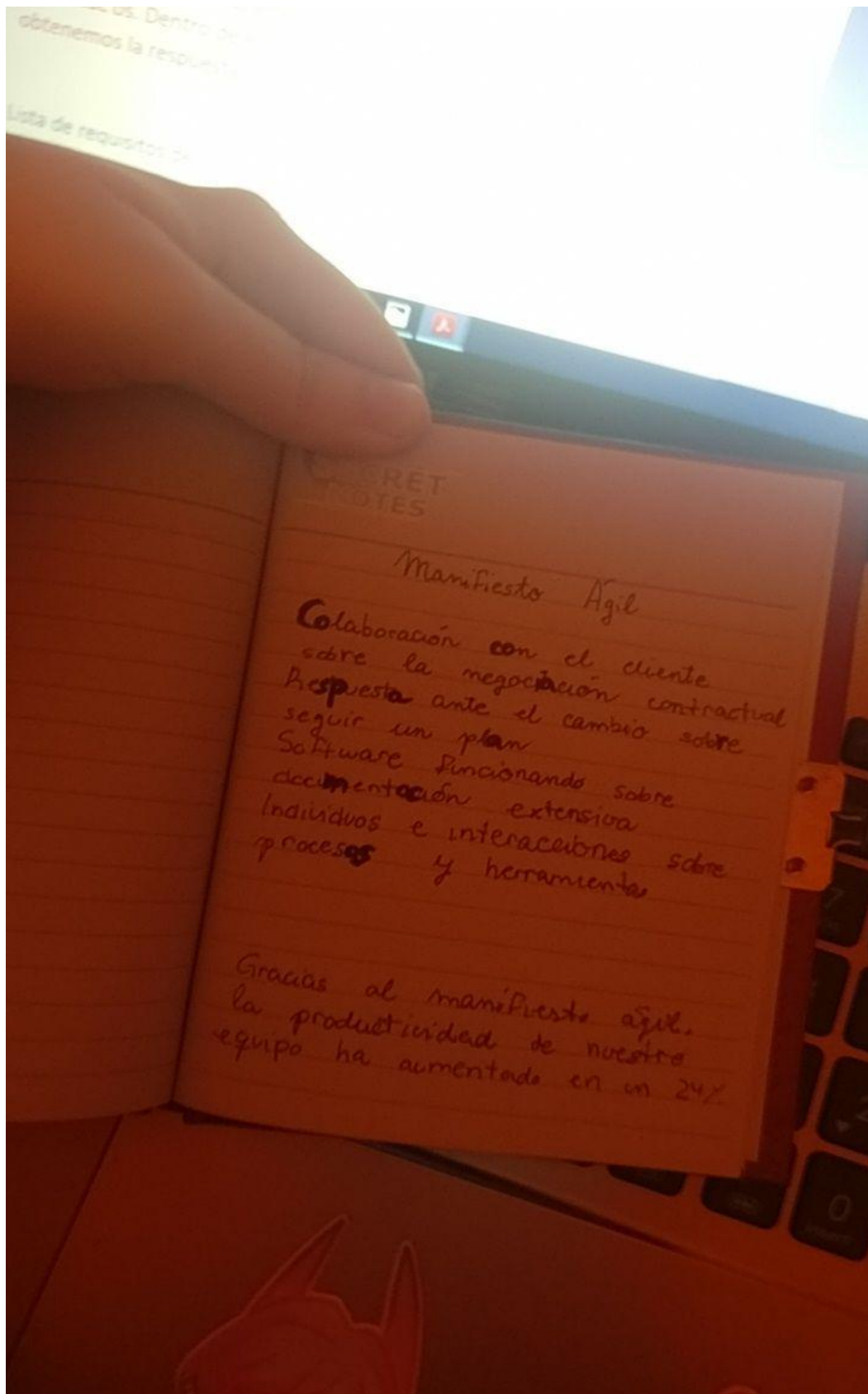
Persona que aporta información sobre qué se debe hacer en un proyecto, con capacidad ejecutiva para tomar decisiones..

Manifiesto Ágil





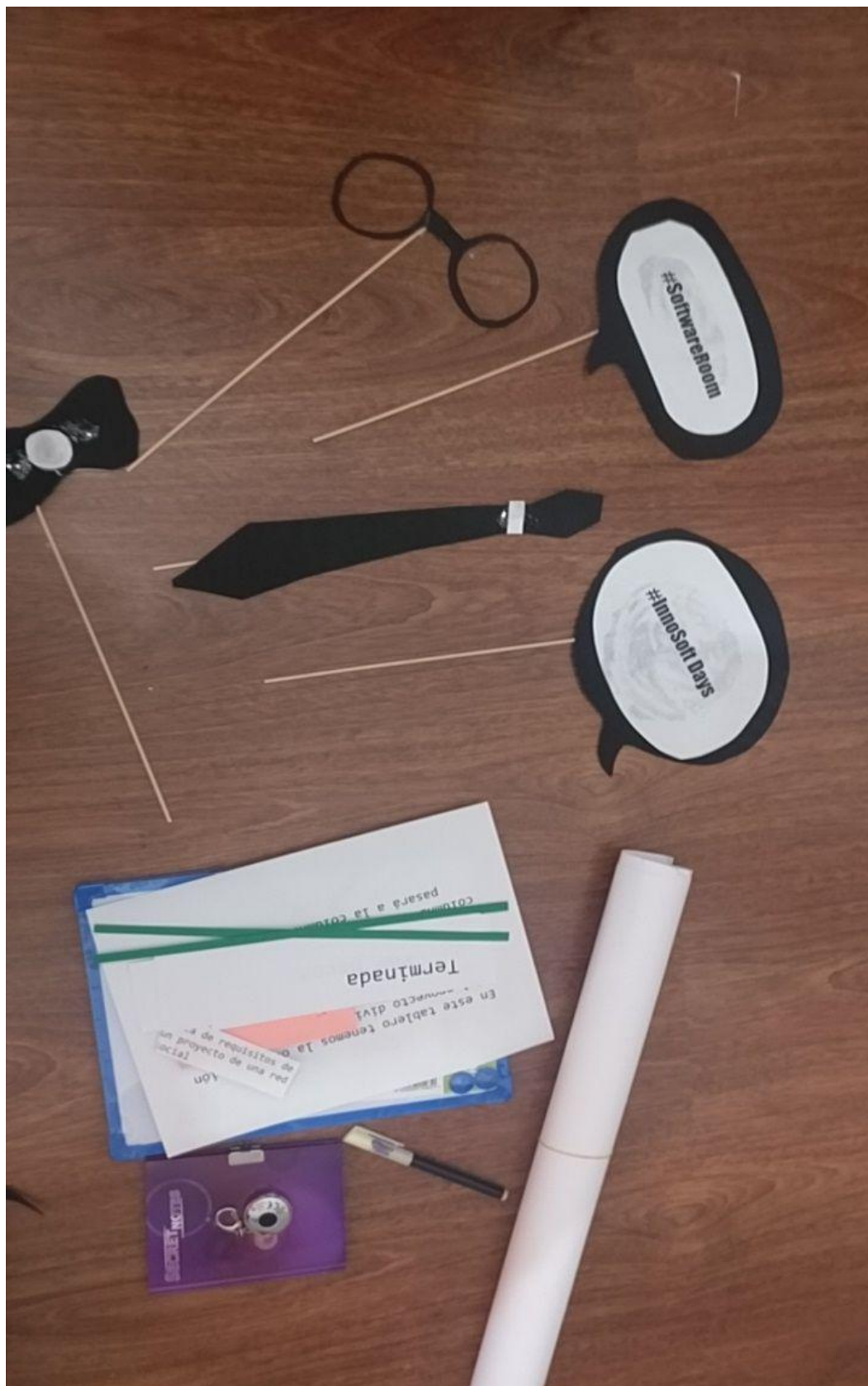
Referencia nº 13



Referencia nº 14



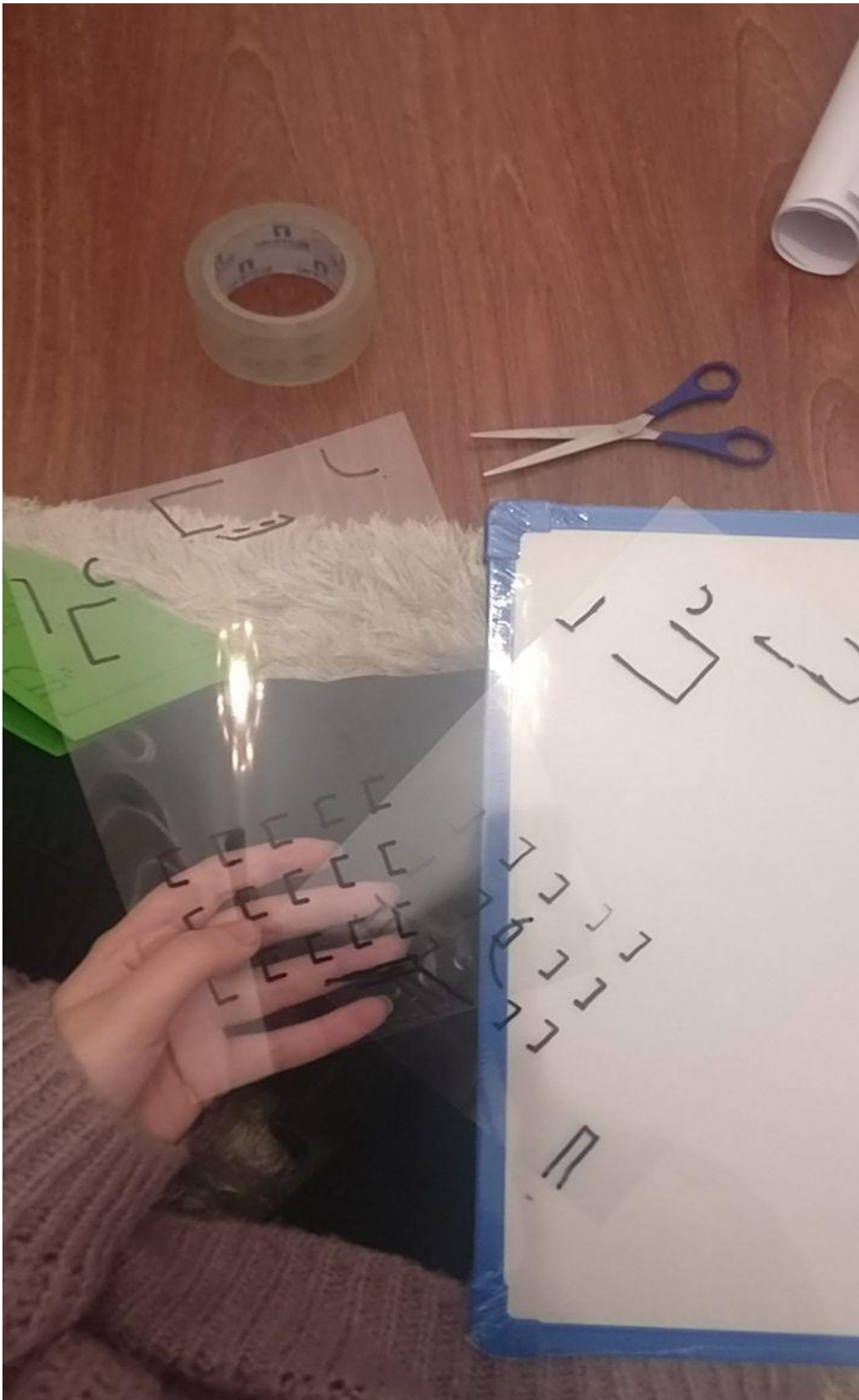
Referencia nº 15



Referencia nº 16



Referencia nº 17



Referencia nº 18



SoftwareRoom



NORMAS

- 1. TODOS LOS OBJETOS SE USAN SOLAMENTE UNA VEZ EXCEPTO EL ORDENADOR.**
- 2. NO TOCAR NINGÚN OBJETO QUE CONTENGA UNA PEGATINA.**
- 3. HAY QUE TERMINAR LAS TAREAS ANTES DE SALIR.**
- 4. NO USAR EL ORDENADOR A NO SER QUE SE PIDA EN ALGUNA PRUEBA.**
- 5. PARA ENTRAR A LA OTRA SALA ES NECESARIO LA TARJETA IDENTIFICATIVA CON EL CÓDIGO.**
- 6. SOLAMENTE ESCRIBIR EN EL PAPEL QUE SE FACILITA**



TIME RANKING

TEAM

TIME

quear let	Tiempo	Firma encargo 1	Firma encargado 2	Firma Repr grup
	50 min	Elena	Qto	Alcalde
X	47:55 min	Elena	Qto	Alcalde
	FINAL	Elena	Qto	Alcalde
	36:05	Elena	Qto	Alcalde
X	33:58	Elena	Qto	Alcalde
X	49:30	Elena	Qto	Alcalde
	27:07	Elena	Qto	Alcalde
	42:50	RAB	Qto	Alcalde
	25:26	RAB	Qto	Alcalde
	40:09	Elena	Qto	Alcalde
X	45:00	Elena	Qto	Alcalde
	48:47	Elena	Qto	Alcalde
	37:07	Elena	Qto	Alcalde
X	48:00	Elena	Qto	Alcalde
X	42:47	Qto	Qto	Alcalde
X	42:20	Elena	Qto	Alcalde
	49:35	Elena	Qto	Alcalde
X	34:00	Elena	Qto	Alcalde

Referencia nº 22

ACTA DE REUNIÓN

Comité: Programa

Grupo: 2

Fecha: 10/10/2018

Hora Inicio: 17:30

Hora fin: 19:30

Lugar: Matemáticas - Sala de estudios

REUNIÓN CONVOCADA POR	Comité de Programa
TIPO DE REUNIÓN	Organización
ORGANIZADOR	Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa grupo 2)
COORDINADOR	Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa grupo 2)
SECRETARIO	Carlos Manuel Cabello Colmenares
ASISTENTES	<ul style="list-style-type: none">• Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa, grupo 2)• Sergio Clemente Baltasar (Coordinador de programa, grupo 1)• Carlos Manuel Cabello Colmenares• Alfonso Rodríguez Romero• Luis López López• Yassin Lalj El Assri• Ángel Bonilla Baltasar

Temas que tratar

1. Elección definitiva de secretario Duración: 5 minutos

DISCUSIÓN	Se ofrece el puesto de secretario de programa para el grupo 2
CONCLUSIONES	Carlos Manuel Cabello Colmenares se postula como secretario del grupo 2.

Firma Organizador:



Ángel Mármol Fernández

Firma secretario:



Carlos Manuel Cabello

ACTA DE REUNIÓN

Comité: Programa

Grupo: 2

Fecha: 17/10/2018

Hora Inicio: 10:40

Hora fin: 12:30

Lugar: ETSII - Sala de estudios

REUNIÓN CONVOCADA POR	Comité de Programa
TIPO DE REUNIÓN	Organización
ORGANIZADOR	Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa grupo 2)
COORDINADOR	Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa grupo 2)
SECRETARIO	Carlos Manuel Cabello Colmenares
ASISTENTES	<ul style="list-style-type: none">• Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa, grupo 2)• Sergio Clemente Baltasar (Coordinador de programa, grupo 1)• Carlos Manuel Cabello Colmenares• Carlos Castaño del Castillo (Grupo 1)• David Iglesias Domínguez (Grupo 1)

Temas que tratar

1.1 Presentación de la idea del torneo TOURNAMETSII

Duración: 40 minutos

DISCUSIÓN	Carlos Castaño del Castillo presenta la idea de organizar para las jornadas una competencia de programación.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">1. Se acepta la idea y se acuerda que será llevada a cabo.2. Se acordó hacer rankings respecto al tiempo que los equipos tardan en resolver cada uno de los problemas, de forma que se vayan eliminando progresivamente a los últimos de la clasificación.3. Se restringirán los lenguajes a Java y a Python para facilitar la corrección.

1.2 Lluvia de ideas para TOURNAMETSII

Duración: 40 minutos

DISCUSIÓN	Se discuten ideas que podrían usarse como retos de las fases de la competencia.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">1. Se pueden adaptar ideas de https://www.aceptaelreto.com/ para los retos.2. Se discuten otras posibles ideas propias, luego serán desarrolladas.

1.3 Reparto de trabajo para TOURNAMETSII**Duración: 15 minutos**

DISCUSIÓN	Se determinan las personas que les interesaría participar en la organización de TOURNAMETSII, así como el espacio donde se podría dar y otras necesidades logísticas que pudieran surgir.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">1. Carlos Castaño del Castillo, que es el que ha propuesto la idea, se quiere encargar de organizar el concurso.2. David Iglesias se ofrece para ayudarlo.3. Se contempla la posibilidad de pedir un aula con proyector, aunque también se podría organizar en la sala de estudios de informática.4. Se deben redactar unas normas para el torneo.5. Se debe hacer una convocatoria para los participantes del concurso, definiendo un proceso de inscripción. En principio se haría mandando un correo electrónico.6. Hay que ponerse en contacto con el comité de comunicación para que le den difusión a la actividad.

2. Noticias sobre los posibles ponentes**Duración: 15 minutos**

DISCUSIÓN	Se pone al tanto al resto de los integrantes de comité, sobre el grado de seguridad de que las ponencias salgan adelante, así como los avances en la comunicación.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">1. Carlos Manuel Cabello contactó con Diego Fernández Barrera para un taller sobre Blockchain y le ha confirmado que tiene disponibilidad y está dispuesto a preparar una versión de un taller que ya tiene. Se acuerda de decirle que la charla sería el miércoles 13 de noviembre de 15:30 a 17:30.2. Ángel Mármol Fernández ha contactado con Genera Games a través de distintos medios, pero no se ha obtenido respuesta así que pasará a buscar instituciones que puedan dar una charla orientada a videojuegos. Se contactará a la asociación Serious Games para ver si nos pueden poner en contacto con algún desarrollador.

Firma Organizador:Ángel Mármol Fernández**Firma secretario:**Carlos Manuel Cabello

ACTA DE REUNIÓN

Comité: Programa

Grupo: 1 y 2

Fecha: 31/10/2018

Hora Inicio: 10:30

Hora fin: 11:45

Lugar: ETSII- Sala de estudios

REUNIÓN CONVOCADA POR	Comité de Programa
TIPO DE REUNIÓN	Organización de Actividad: Museo virtual de SSOO y evolución de la ingeniería del software
ORGANIZADOR	Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa grupo 2)
COORDINADOR	Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa grupo 2)
SECRETARIO	Carlos Manuel Cabello Colmenares
ASISTENTES	<ul style="list-style-type: none">· Ángel Mármol Fernández (Coordinador de programa, grupo 2)· Carlos Manuel Cabello Colmenares (Grupo 2)· Alejandro Sánchez (Grupo 1)

Temas que tratar

1. Apoyo de GUMUS para la exposición

Duración: 30 minutos

DISCUSIÓN	Comunicaciones con GUMUS y del apoyo que pueden facilitar para la exposición.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">1. Alejandro Sánchez ha contactado con GUMUS para ver si pueden facilitarnos ordenadores para la exposición.2. Alejandro Sánchez ha acordado hacer un inventario de los ordenadores que GUMUS nos podría prestar.

2. Sección sobre la evolución de los planes de estudios de Ingeniería Informática

Duración: 15 minutos

DISCUSIÓN	Se discute sobre una sección de la exposición dedicada a la evolución de los estudios de la Ingeniería del Software.
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">1. El alumno Pablo Parejón Linares (Telegram: @pabloboss) se ha propuesto para incorporar a la exposición sobre la evolución de los estudios de Informática. Se ha estimado que dedicará aproximadamente unas 3 horas, aunque es posible que sean más.

3. Asignación de tareas Duración: 30 minutos

DISCUSIÓN	Se hace una planificación inicial, con las tareas que será necesario llevar a cabo y se hace una asignación a cada uno de los miembros
CONCLUSIONES	<ol style="list-style-type: none">1. Alejandro Sánchez supervisará el trabajo de Pablo Parejón Linares, estando al tanto de sus avances.2. Alejandro Sánchez ha transmitido la propuesta de Luis Gil Guerrero por dedicar parte de la exposición a una cronología de portadas de la revista IEEE.3. Javier ha sugerido que recopilemos código fuente para la exposición, se ha comprometido con dedicarse a eso.4. Ángel Mármol se pondrá en contacto con el comité de igualdad, para saber cómo van a orientar la exposición sobre el papel de la mujer en la informática y así no se repunda con los contenidos.

Firma Organizador:



Ángel Mármol Fernández

Firma secretario:



Carlos Manuel Cabello