**PDP-**

16

Planificación y dirección de proyectos de TI

Ramón Esteve Ferrer, Carolina Capdevila Ogando

Planteamiento inicial del proyecto, propuestas, consideraciones, bla bla bla etc etc

**Podemos inventar un nombre de empresa y un logo**

# 

Tabla de contenido

Propuesta de proyecto 3

¿Qué diantres vamos a hacer? 3

¿Por qué vamos a ser los putos amos? 4

Riesgos y mitigación 4

# Propuesta de proyecto

Se decide que el proyecto se centrará en una **reunión de trabajo** en una gran empresa en la cual se va a planificar cómo **abordar un nuevo proyecto** dentro de la empresa.

Podemos considerar que se trata de una empresa de software que se enfrenta al reto de crear una aplicación solicitada por un cliente importante.

La reunión, que será una toma de contacto, será en formato SCRUM (buscar info sobre lo que signifique esto)

En esta reunión se abordarán los siguientes puntos:

* Planificación de tareas.
* Recabar requisitos.
* Reunir información por parte del cliente.
* Asignar recursos…

NOTA: quizá nos hemos precipitado y no haga falta todavía definir el objetivo concreto de la reunión…

# ¿Qué diantres vamos a hacer? (Requerimientos/Requisitos del proy.)

Se proponen diversas alternativas para enfocar el trabajo a realizar. A continuación se listan aquellas que han sido seleccionadas como óptimas:

* Usar un formato de viñetas de cómic.
* Asignar roles a los personajes:
  + Líder
  + Problemático cuestionador
  + Pasota
  + Buen rollito (asertivo)
  + Abogado del diablo – Destaca los defectos
* Utilizar música de fondo apropiada a la escena.
* Emplear humor y gags divertidos que llamen la atención.
* Utilizar caricaturas con los personajes.
* Emplear una voz en off a modo de locutor.
* Ejemplo de idea interesante: el jefe hace su aparición bajando desde el techo en una bola de discoteca, tocando la guitarra eléctrica mientras suena el himno imperial.
* Utilizar personajes famosos (como Darth Vader).
* Interactuar con el público, por ejemplo haciendo preguntas sobre lo que se está viendo y proponiendo una serie de posibles respuestas.

Además se establece que para que el vídeo (o lo que sea) sea ameno no debe superar los 10 minutos de duración.

# ¿Por qué vamos a ser los putos amos? (Beneficios del proy.)

Nuestra presentación va a ser la más mejor de todas porque tenemos:

* Humor surrealista y absurdo.
* Es dinámica: espectador participa gracias a las preguntas.
* Es original y creativa.
* Es innovadora.
* Todas las escenas son frescas y sorprendentes.

Versión 1.0

A continuación se marcan aquellos aspectos que se consideran imprescindibles para la versión 1 del proyecto, los que se consideran como opcionales a la primera versión y aquellos que es mejor desarrollar en la versión 2.

|  |  |
| --- | --- |
| CARACTERISTICA | NECESIDAD |
| VIÑETAS DE CÓMIC | IMPRESCINDIBLE |
| ROLES | IMPRESCINDIBLE |
| MÚSICA | OPCIONAL |
| HUMOR | IMPRESCINDIBLE |
| CARICATURAS | OPCIONAL |
| VOZ EN OFF | IMPRESCINDIBLE |
| PREGUNTAS AL ESPECTADOR | IMPRESCINDIBLE |
| PERSONAJES FAMOSOS | VERSIÓN 2 |
| COMENTARIOS Y CITAS FAMOSAS | VERSIÓN 2 |
| CANCIONES CONOCIDAS | VERSIÓN 2 |

# Riesgos y mitigación

Sobre el proyecto se dan a conocer los riesgos a los que nos enfrentaremos y sus posibles soluciones

|  |  |
| --- | --- |
| RIESGO | MITIGACIÓN |
| Falta de tiempo. | Planificación mediante Moxtra. |
| Que la herramienta no ofrezca la funcionalidad necesaria. | Probar las herramientas propuestas. Buscar alternativas. |
| Que el público no aprecie el humor. | Hacer pases públicos y recabar opiniones. |
| Que los personajes no sean conocidos por el gran público. | Hacer pases públicos y recabar opiniones. |
| Que sea demasiado complicado y no tengamos las aptitudes necesarias. | Bajar las expectativas y reducir la complejidad. |
| Que la competencia nos robe o imite nuestras ideas clave más originales. | Napalm. |