

# Proiektuaren definizioa

Enpresa eta proiektuak

2022.eko azaroaren 1

Idazleak: Eider Sánchez eta Ane Varela

Errebisioa: Aitziber Fernández de Betoño

Bertsioa: 3

## 1 Asmoa

Proiektu honek Ingeniaritza Elektronikoko Jardunaldietarako ekitaldi bat proposatzea eta antolatzea du helburu, Enpresa eta Proiektuak irakasgaian eskatzen den bezala. Horretarako, *Trivial* eta *Scape Room* jarduerak prestatuko dira, ingeniarietza elektronikoko ikasleen interesa, parte-hartzea eta ezagutzak hobetzeko asmoz.

## 2 Helmuga eta helburuak

Gure proiektuak hurrengo helburu nagusiak ditu:

- Ingeniaritza Elektronikoko Jardunaldietarako bi ekintza proposatzea.
- Bi jarduerak zeintzuk diren aurkeztea: *Trivial* eta *Scape Room*.
- Aipatutako jardueren bitartez Ingeniaritza Elektronikoko zenbait kontzeptu ezagutzea eta lantzea, bai graduiko ikasleekin, bai parte hartu nahi duten beste graduatiko ikasleekin.
- Ikasleen (eta irakasleen, nahi izanez gero) artean harremana eta giro ona sustatzea.
- Asteazken kulturaletarako proposamen berriak eskaintzea.

## 3 Arrakasta-irizpideak

Eskainitako jardueren arrakasta honako modu hauetan neurtuko dira:

- Proposatutako jardueretan jardunaldietara joan diren pertsonen %25ak gutxienez parte hartzea.
- *Trivial* aktibitatean, gutxienez 2 saio egitea.
- *Trivial* saioetako bakoitzean gutxienez 3 taldek parte hartzea.
- *Scape room* jardueran gutxienez 2 saio egin ahal izatea.
- *Scape room* horretatik gutxienez talde batek irtetzen lortzea (jokoa irabaztea).
- Aurrekontuan zehaztutakoa baino diru gutxiago xahutzea.
- Jarduerak etorkizunean inplementatzeko dokumentazioa eta ahalbideak uztea.

## 4 Proiektuaren ingurunea

Proiektua gauzatu ahal izateko gainontzeko taldeek proposatutako proiektuak ez gainezartzeaz ziurtatu behar gara. Era berean, parte hartzaileen ordutegiak kontuan hartu behar ditugu ZTFko IE graduko programa oztopa ez dezagun.

## 5 Proiektuaren menpekotasunak

Proiektuan eragina izango duten hainbat faktore daude:

- Proiektua onartzeko, hainbat filtro pasatzea beharrezkoa da: taldearen antolakuntza bera, irakasgaiaren irakasle eta ikasleak, Elektronika eta Elektrizitate departamentua, ZTFko administrazioa eta azkenik EHUko administrazioa.
- Ikasleriaren parte-hartzea beharrezkoa da jarduera hauek aurrera eraman ahal izateko; beraz, ezinbestekoa da data aproposak, publizitate erakargarria eta jardueren eskaintza ona izatea.
- Bi jarduerak antolatu eta kudeatzeko ikasle-taldea beharrezkoa da ekitaldiaren egunean, eta adostutako planteamenduaren arabera nork bere rola asumitu beharko du.

## 6 Zenbaterainokoaren zehaztapena

Proiektuaren barnean zenbait ekintza daude:

- Bi jarduerak burutzeko beharrezkoa den kudeaketa ekonomikoa.
- Diru-laguntzak lortzeko erakundeekin hitz egitea.
- *Scape room* -a egiteko, beharrezko materiala lortzea eta antolatzea.
- *Scape room* -a egiteko lekua erabaki eta beharrezko baimenak eskatzea.
- *Trivial*-a egiteko programa diseinatzea.
- Proiektuaren inguruan informatzeko beharrezko lan komunikatiboa burutzea: panfletoak, kartelak...
- Sariak lortzeko gestioak egitea.

## 7 Zenbaterainokotik kanpoko zehaztapena

Proiektu honetatik kanpo geldituko dira:

- Ingenieritza Elektronikoko Jardunaldietarako gainerako taldeek proposatu dituzten beste jardueren antolakuntza.
- Antolatutako jardueretan parte hartzen duten pertsonen galderak edota frogak erantzuteko beharrezko prestakuntza izatea.

## 8 Onarpenak

Proiektua garatzeko egin diren onarpen esanguratsuenak, alde batetik, jendeak bi jardueretan gogotsu parte hartuko dutela eta partaide nahikoak edukiko ditugula zenbait jokaldi egin ahal izateko; eta bestetik, irakasleek *Scape Rooma* eta *Triviala* antolatuko duten ikasleei beharrezkoa den denbora uztea baita ekitaldiaren egunean dena antolatzeko ere.

## 9 Mugak

Proiektua garatzeko orduan, hiru muga garrantzitsu hartu beharko dira kontuan:

- Finantziazioa. Jardueterako behar diren materialak eta gainerako baliabideak eskuratzeko, diru-sarrera bat beharrezkoa da, aurrekontuan zehaztuko den moduan.
- Espazioa. Bi jardueretarako aproposak diren lekuak beharko dira; *Scape Rooma* garatzeko gutxienez kanpotik itxi daitekeen gela bat, eta *Trivialerako* beste bat. Jendea ondo kabitzeko adina espazioa izan beharko dute, eta jarduerak aurrera eramateko adina laguntza eskaini arduradunei: Internet konexioa, arbela, ordenagailua, etabar.
- Parte-hartzea. Momentura arte arazoa izango den guztiz aurreikusi ezin den arren, gutxienez talde bat beharko da *Scape Rooma* aurrera eraman ahal izateko, eta gutxienez bi talde *Trivialerako*.

## 10 Arriskuak

Proiektuak zenbait arrisku ditu:

- Partaide nahikoa ez egotea talde desberdinak sortzeko.
- Ezbehar teknologikoak egotea, *Trivial* jokoan, hain zuzen.
- Ez edukitzea denbora nahikoa bi jarduerak era egokian antolatu ahal izateko.

## 11 Interes-taldeak

Proiektu honetan eragingo duten taldeak hauek dira, zehatzenetik orokorrenera:

- Ingeniaritza elektronikoko ikasleak eta ikasle ohiak, printzipioz jardueren hartzaileak.
- Jardunaldiak antolatzen laguntzen duten Ingeniaritza Elektronikoko irakasle eta Zientzia eta teknologia fakultateko gainerako langileak.
- Zientzia eta teknologia fakultateko beste ikasle, irakasle eta langile guztiak, bertan jorratuko baitira proposatutako jarduerak.
- EHUKo administrazioko langileak, haien onespina eta finantziazioa beharko baita jarduerak aurrera eraman ahal izateko.

Horrez gain, Enpresa eta Proiektuak irakasgaiko ikasle eta irakasleak dira bereziki garrantzitsuak jardunaldiak antolatu eta aurrera eramateko orduan, eta bereziki jarduera honetan, 2. taldea.

## 12 Gomendatutako bidea

Proiektu hau garatzeko lehenik ondo antolatu eta planteatu behar izan dugu, taldearen kide bakoitzari roll desberdinak ezarriz, proiektua modu eraginkor eta praktikoa antolatzeko asmoz. Horretarako, "Trello"izeneko tresna erabili dugu, Kanban metodologian oinarrituta dagoena. Gainera, tresna honek aukera ematen digu eginbeharren egoera adierazteko (amaituta, prozesuan, hasteko...).

Behin hori zehaztuta, burutu nahi dugun proiektua zein izango den aukeratu dugu eta WBS antolakuntza metodologia erabili dugu kontuan hartu beharreko puntu desberdinak aztertzeke. Gainera, planifikazio honen bitartez proiektuak izan ditzakeen arazoak aztertu ditugu (kontuan izan behar baitira saihesten saiatzeko, gutxienez).

## 13 Aurrekontua

Era orokor batean, proiekturako honako gastuak aurreikusi dira:

- Jardueretarako eta batez ere *scape room*erako beharrezkoak diren materialak: 100€ (beharbada unibertsitateko materiala erabiltzea posible izango da, garatzen den jarduera espezifikoren arabera)
- Jarduerari publizitatea emateko baliabideak (kartelak, panfletoak...): 30€
- Parte-hartzaileentzako ura eta mokaduak: 20€
- Jardueren irabazleentzako sariak: 50€