

Project schedule

Enpresa eta proiektuak

2022.eko azaroaren 2

Idazleak: 2. taldea

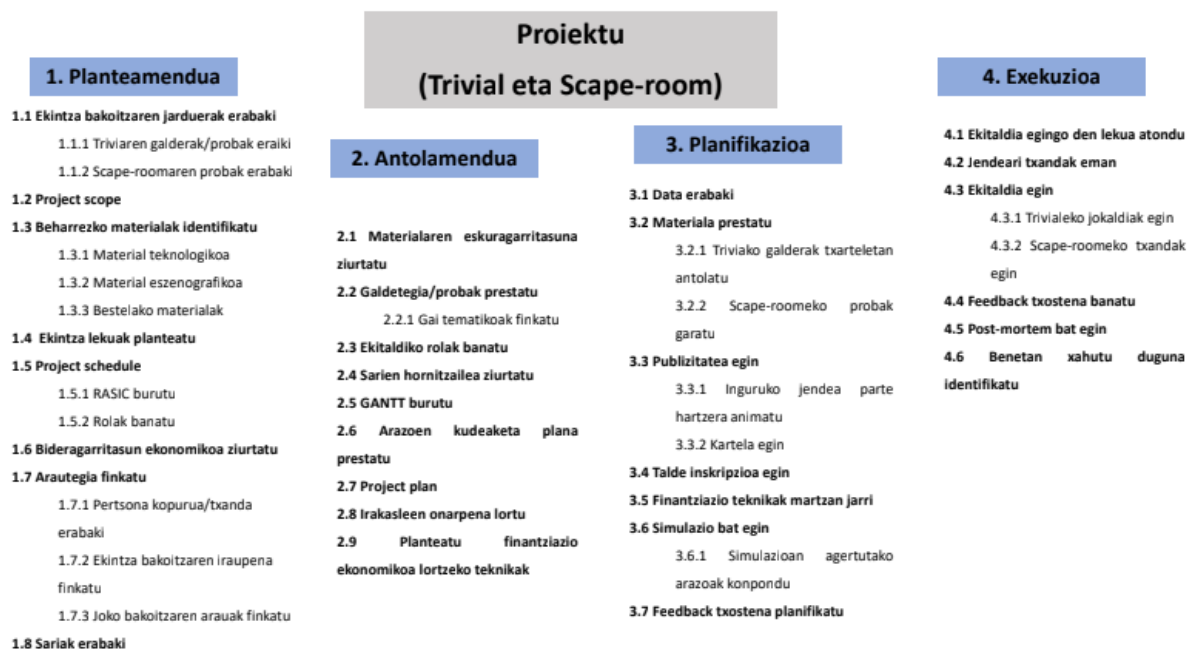
Bertsioa: 3

1 Definizioaren laburpena

Proiektu honek Ingeniaritza Elektronikoko Jardunaldietarako ekitaldi bat proposatzea eta antolatzea du helburu, *Trivial* eta *Scape Room* jarduerak prestatuz. Batez ere Ingeniaritza Elektronikoko ikasleei zuzenduta egongo da eta unibertsitatearen onespina beharko du aurrera eraman ahal izateko. Aurreko [definizio-dokumentuan](#) azaltzen den bezala, bi jarduera hauek antolatu eta aurrera eramango dira, 2. taldeko kideen ardura izanik, jarduerak antolatzeko aproposak diren egunak, uneak eta materialak hautatuz, haren mugak eta ingurunea ezagutuz, eta proiektuaren arriskuak eta kostua kontuan hartuz.

2 Antolakuntza

Proiektuaren antolakuntza WBS eskemaren bidez kudeatu da, eta [1](#) taula hau jarraitu da, beraz:



1. Irudia: [WBS taula](#)

3 Mugarriak eta ematekoak

Proiektuaren garapenerako ezinbestekoak diren entregak eta ekintzak honako hauek dira, haien WBS ID-arekin identifikatuta egonik:

- Mugarriak :
 - 3.6 Simulazioak egin: prestatu dugun ekitaldiak martxan jartzean lortuko duguna.
 - 3.7 Finantziazioa lortzea: Aurrekontuetan egin ditugun aurrekontuak asetzeko diru nahiko lortzean.
 - 4.1 Lekua eta lortu: Gure ekitaldia egiteko lekua eta data finkatutakoan, hau da, iragazki eta onarpen guztiak pasatutakoan lortuko duguna.
 - 4.3 Sariak banaketa: proiektuak burutu ditugun adierazle izango dira.
 - 4.6 Balantzea eta ebaluazioa egitean: Erabilitako baliabideen eta efektiboaren balantzea egitean eta feedback txostenen emaitzak lortzen ditugunean lortuko duguna.
- Ematekoak:
 - 1.2 Project Scope.
 - 1.4 Lekua eta data egiteko eskaera gutuna.
 - 1.5.1 RASIC.
 - 1.5.2 Rolak.
 - 1.7 Arautegia zehazten duten txostena.
 - 2.2.1 Galdetegia eta frogak zehazten duten dokumentua.
 - 2.5 GANTT.
 - 2.6 Arazoen kudeaketa planak.
 - 2.7 Project plan.
 - 2.8 Finantziazio ekonomikoa bideratzeko planaren memoria.
 - 3.3 Kartela eta folletoak (digitalak eta fisikoak badira hobe).
 - 3.7 Feedback dokumentuaren txantiloia.
 - 4.2 Txanden ordutegiak zehazten dituen taula.
 - 4.5 Post-mortem-a
 - 4.6 Balantzea.

4 Baliabideen kudeaketa

Pertsona-baliabideak, ardurak eta rolak [RASIC](#) taularen bitartez zehaztu dira. Bestetik, baliabide materialak eta denbora ere zehaztu dira beste [dokumentu honetan](#). Horretarako, PERT teknika hartu da kontuan.

Denbora-baliabideen taulan agertzen den denbora kudeatzeko, PERT kalkulutik lortutako balioak, borobildita, erabili dira Gantt proiektu bat osatzeko. Honetan, bide kritikoa zehazteaz gain, lasaiera aske denbora bilatu nahi izan da proiektua modu eraginkor batean garatu ahal izateko. GANTT proiektua dokumentu honekin batera entregatu da; honen azterketa [dokumentu atxikitu honetan](#) aurki daiteke.

5 Aurrekontua

Aurreko dokumentuan zehaztutako materialak eskuratu ahal izateko, unibertsitatera jo daiteke. Gainerako materialak lortzeko, honako gastuak aurreikusi dira:

- Jardueretarako eta batez ere *scape room*erako beharrezkoak diren materialak: 100€
- Jarduerari publizitatea emateko baliabideak (kartelak, panfletoak...): 30€
- Parte-hartzaileentzako ura eta mokaduak: 20€
- Jardueren irabazleentzako sariak: 50€

Kostua zentzuzkoa da, irakasleen arabera jardunaldietarako eskuragarri dagoen dirukantitatea (300€inguru) baino gutxiago delako.