

Alcance del proyecto

Grupo 1.2.2 - Redmine

Manuel Francisco López Ruiz

Julio Márquez Castro

Álvaro Martín Gordillo

6 de diciembre de 2016

Control de versiones					
Ver.	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
0.1	Manuel Francisco López Ruiz y Julio Márquez Castro	Álvaro Martín Gordillo	–	25/11/2016	Creación del Alcance

Índice

1	Objetivos del proyecto	4
2	Descripción del producto o servicio	4
3	Requisitos del proyecto/producto	4
4	Límites/restricciones del proyecto	4
5	Entregables	4
6	Criterios de aceptación	5
7	Exclusiones	5
8	Asunciones	5
9	Riesgos iniciales	6
10	Fechas importantes	6
11	EDT	6
12	Diccionario EDT	7

1. Objetivos del proyecto

Obtener un alto nivel de conocimientos sobre la herramienta Redmine con el fin de ser capaces de transmitir los conocimientos aprendidos.

2. Descripción del producto o servicio

El servicio es un curso introductorio a Redmine donde se debe explicar que es, como se usa, errores comunes y ventajas e inconvenientes frente a otros servicios. Tras la explicación se realizará una práctica con el objetivo de que los asistentes puedan practicar los conceptos aprendidos y preguntar dudas.

3. Requisitos del proyecto/producto

- Software Redmine
- Acceso a internet
- Servidor para Redmine
- Pc cliente

4. Límites/restricciones del proyecto

- Limite de tiempo del vídeo tutorial

5. Entregables

El proyecto constará de un único entregable cuya fecha será el 7 de diciembre del año 2016 el cual contendrá:

- Un plan de gestión del trabajo el cual deberá incluir al menos:
 - Acta de constitución.
 - Definición del alcance.
 - Planificación inicial y final.
 - Lecciones aprendidas.
- Un tutorial/vídeo destacando los aspectos más importantes del trabajo propuesto.
- Un enunciado de un ejemplo práctico con la resolución del mismo.
- La presentación de la exposición de la práctica que se realizará públicamente. Para ello, y a indicaciones del profesorado se podrá utilizar el tutorial/vídeo.

Así mismo se realizará una presentación del trabajo el 9 de diciembre del año 2016 con una duración máxima de 35 minutos constando de:

- Descripción del trabajo realizado y lecciones aprendidas.
- Reproducción del vídeo de presentación global de la herramienta.
- Tutorial dirigido. El mismo debe constar de un ejercicio práctico para los asistentes a resolver en el tiempo disponible y aportar la solución del mismo.
- Preguntas.

6. Criterios de aceptación

El profesorado de la asignatura evaluará la calidad de los contenidos de la memoria y el tutorial/vídeo; la claridad de la exposición en la presentación y la adecuación del enunciado presentado.

7. Exclusiones

Será excluido en caso de que no se presente lo requerido en los entregables o que la calidad del contenido sea muy pobre e incompleta.

8. Asunciones

1. Podremos realizar toda la documentación necesaria con \LaTeX .
2. Podremos aprender y trabajar con $\text{GIT}^1/\text{GitHub}^2$ sin ningún problema.
3. Dispondremos de acceso a internet para poder usar las herramientas necesarias para el desarrollo.
4. No habrá ninguna evaluación más a las descritas en este documento.
5. Colaboración permanente por parte de los integrantes del grupo para la realización de la práctica.
6. Cumplir con todos los objetivos establecidos por el grupo de trabajo.
7. Contacto con los profesores de la asignatura para una revisión del proyecto

¹<https://git-scm.com/>

²<https://github.com/>

9. Riesgos iniciales

Los riesgos iniciales encontrados son los siguientes:

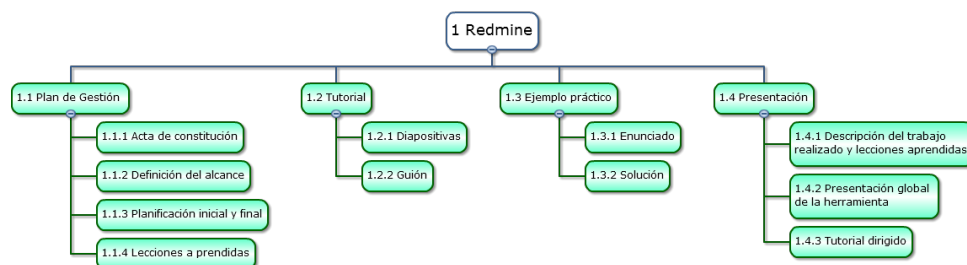
1. Desconocimiento por parte de parte del equipo de las herramientas usadas para el desarrollo de la documentación L^AT_EXy GIT³/GitHub⁴.
2. Desconocimiento por todo el equipo de como realizar un vídeo tutorial.
3. Desconocimiento parcial del uso para el que se debe realizar el tutorial (Redmine⁵) puesto que ProjETSII⁶ es una modificación del mismo pero no es igual.
4. Realizar una mala planificación que dificulte o llegue a cancelar el proyecto.
5. Falta de experiencia con este tipo de proyectos que ocasionen dudas en la realización de documentación

10. Fechas importantes

Las fechas importantes serán las siguientes:

- 28 de octubre del año 2016: Primera sesión de seguimiento del trabajo.
- 2 de diciembre del año 2016: Segunda sesión de seguimiento del trabajo.
- 7 de diciembre del año 2016: Entrega documentación y tutorial/vídeo.
- 9 de diciembre del año 2016: Presentación.

11. EDT



www.wbstool.com

³<https://git-scm.com/>

⁴<https://github.com/>

⁵<http://www.redmine.org/>

⁶<https://projetsii.informatica.us.es/>

12. Diccionario EDT

Cuadro 1: Diccionario EDT

Código	Nombre	Descripción
1	Plan de Gestión	Documentación de la planificación del proyecto
1.1	Acta de constitución	Documento que autoriza el inicio del proyecto, donde se recogen requisitos y expectativas, con información de alto nivel.
1.1.1	Definición del alcance	Documento que se elabora a partir de los entregables principales del proyecto, donde incluimos objetivos, requisitos, riesgos, fechas.
1.1.2	Planificación inicial y final	Documento donde incluimos las tareas que hay que realizar a lo largo del proyecto, con sus tiempos estimados en la planificación inicial y los tiempos reales al final del proyecto. Esto nos permite valorar si se hicieron buenas estimaciones al comienzo del proyecto.
1.1.3	Revisión de requisitos	Documento donde incluimos las tareas que hay que realizar a lo largo del proyecto, con sus tiempos estimados en la planificación inicial y los tiempos reales al final del proyecto. Esto nos permite valorar si se hicieron buenas estimaciones al comienzo del proyecto.
1.1.4	Revisión de requisitos	Documento donde incluimos las tareas que hay que realizar a lo largo del proyecto, con sus tiempos estimados en la planificación inicial y los tiempos reales al final del proyecto. Esto nos permite valorar si se hicieron buenas estimaciones al comienzo del proyecto.
1.2	Tutorial	Video tutorial sobre el software Redmine.
1.2.1	Video	Video de introducción a Redmine, incluyendo los aspectos básicos sobre el software, ampliando los conceptos en el tutorial dirigido.
1.2.2	Guía	Esquema guía para la creación del video tutorial.
1.3	Ejercicio Práctico	Ejercicio de ejemplo para presentar el software.
1.3.1	Entorno	Ejercicio planteado por el grupo de trabajo para intentar al resto de los compañeros.
1.3.2	Solución	Solución planteada al ejercicio propuesto.
1.4	Presentación	Exposición del trabajo en clase con el resto de los compañeros.
1.4.1	Descripción del trabajo realizado y lecciones aprendidas	Exposición sobre el equipo de trabajo, trabajo realizado y las lecciones aprendidas para presentar al resto de los compañeros.
1.4.2	Presentación global de la herramienta	Presentación del software Redmine.
1.4.3	Tutorial dirigido	Realización del ejercicio propuesto en clase con el resto de los compañeros.