

Acta de Constitución

Grupo 1.2.2 - Redmine

Manuel Francisco López Ruiz

Julio Márquez Castro

Álvaro Martín Gordillo

24 de noviembre de 2016

Control de versiones					
Ver.	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
0.1	Álvaro Martín Gordillo	Manuel Francisco López Ruiz	–	28/10/2016	Creación del acta
1.0	Álvaro Martín Gordillo	–	–	24/11/2016	Finalización del acta

Índice

1. Descripción del proyecto	3
2. Definición del producto del proyecto	3
3. Definición de requisitos del proyecto	3
4. Objetivos del proyecto	3
4.1. Alcance	3
4.2. Tiempo	3
4.3. Costo	3
5. Finalidad del proyecto	4
6. Justificación del proyecto	4
7. Designación del Project Manager del proyecto	4
8. Cronograma e Hitos del proyecto	4
9. Organizaciones o grupos organizacionales que intervienen en el proyecto	4
10. Principales amenazas del proyecto	4
11. Principales oportunidades del proyecto	5
12. Sponsor que autoriza el proyecto	5

1. Descripción del proyecto

El proyecto consiste en la creación de un videotutorial y de un ejercicio práctico para exponer el uso de la herramienta de RedMine al resto del grupo de PGPI. Esto será realizado mediante la herramienta de grabado de alguna de las máquinas virtuales que estamos usando. La puesta en práctica del mismo se realizará a partir del 12 de diciembre en el horario que se asigne en la clase.

2. Definición del producto del proyecto

El producto será el resultado de enseñar el videotutorial y la realización de las actividades con el propósito de enseñar al resto de la clase cómo usar la herramienta de RedMine y por qué es útil en un entorno de desarrollo.

3. Definición de requisitos del proyecto

- El proyecto debe incluir el plan de gestión del trabajo
- El proyecto deberá ser presentado en un plazo de 35 minutos
- El proyecto debe incluir un ejercicio práctico dirigido

4. Objetivos del proyecto

4.1. Alcance

El alcance del proyecto consiste en realizar una presentación de la tecnología redmine que sea suficientemente explicativa como para que el resto de alumnos del grupo de prácticas del día en el que se presente lo puedan entender.

4.2. Tiempo

Para realizar el proyecto hay un plazo de dos meses aproximadamente en el que se estima que puede haber unas 15 horas de tiempo invertido por miembro

4.3. Costo

En cuanto al costo, tenemos que tener en cuenta el precio de nuestros portátiles y su amortización, además de las horas invertidas, lo cual, dependiendo de a cuantos años se estén amortizando los equipos, podría ser alrededor de 500eur por cada miembro participante. Al usar software libre para la realización de cada una de las partes el coste de amortización del software es 0. Pero teniendo en cuenta que es un proyecto con fines educativos en el marco estudiantil, el coste asumido es simplemente el costo de amortización de nuestros dispositivos (alrededor de 80eur para el tiempo empleado en el proyecto por cada portátil).

5. Finalidad del proyecto

Aprobar la asignatura de PGPI con la mayor calificación posible a la vez que conseguir que nuestros compañeros aprendan sobre RedMine.

6. Justificación del proyecto

La justificación del proyecto consiste en que todos los alumnos de la asignatura seamos capaces de usar, o al menos hayamos sido introducidos a ellos, al final del curso muchas de las herramientas comunes de gestión de proyectos de software.

7. Designación del Project Manager del proyecto

Nombre Manuel Francisco López Ruiz

Reporta a Pablo Trinidad

Supervisa a Julio Márquez Castro

Supervisa a Álvaro Martín Gordilo

8. Cronograma e Hitos del proyecto

Hito o evento significativo	Fecha programada
Primera revisión del proyecto	28 de Octubre 2016
Segunda revisión del proyecto	2 de Diciembre de 2016
Entrega del proyecto	7 de Diciembre 2016

9. Organizaciones o grupos organizacionales que intervienen en el proyecto

Organización o grupo organizacional	Rol que desempeña
Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos	Organizador
Jose María García Rodríguez	Evaluador
Pablo Trinidad	Evaluador
Grupo 1.2.2 - Redmine	Desarrolladores

10. Principales amenazas del proyecto

- Miedo escénico
- Github dejando de funcionar

- El servidor de RedMine caído
- No saber usar ninguna herramienta de edición de vídeo

11. Principales oportunidades del proyexto

- Posibilidad de hacer un vídeo que sorprenda al resto del alumnado así como a los evaluadores del proyecto
- Realizar un ejercicio práctico interesante e interactivo
- Ser capaces de responder a todas las preguntas que se planteen

12. Sponsor que autoriza el proyecto

- Pablo Trinidad - LSI - Profesor - 7/10/2016
- Jose María García Rodríguez - LSI - Profesor - 7/10/2016