

Reunión de iniciación

Control de versiones

Control de versiones				
Versión	Realizada por	Revisada por	Fecha	Descripción
1.0	Álvaro Calle González	Fernando Manuel Ruiz Pliego	13/10/2018	Versión inicial del documento

Abstracto

Este documento recoge información sobre los temas tratados en la primera reunión entre los miembros del grupo de trabajo.

La reunión de iniciación [2] [3] es una reunión en la que se presenta el proyecto y se realizan acuerdos. Paralelamente, permite a las personas pertenecientes al grupo de trabajo conocerse entre sí en el caso de que aún no se conociesen anteriormente.

Introducción

El proyecto se denomina Acme Shout. Acme, Inc. es un holding [1] que engloba a un grupo de empresas, incluyendo a Acme Shout, Inc. Su negocio consiste en proporcionar a las personas una plataforma donde puedan gritar.

El objetivo de este proyecto es desarrollar un sistema de información web que Acme Shout, Inc. pueda usar para lanzar sus negocios.

La estructura del documento se divide en apartados: abstracto, introducción, grupo de trabajo, plan de trabajo, acuerdos, conclusiones y bibliografía.

En el primer apartado se realiza una breve descripción de este documento.

En el siguiente punto (Introducción) se comenta sobre qué trata el proyecto, los objetivos relacionados con el presente proyecto y otros temas que podrían ser de interés para el proyecto. Por último, se realiza una descripción de la estructura del documento.

En la sección grupo de trabajo se enumera la lista de miembros del grupo de trabajo y una corta presentación de cada uno de ellos. Se debe mencionar entre otras cosas el nombre completo, el contexto educativo y laboral, las fortalezas, debilidades y cómo trabaja para pulir sus debilidades y sus planes a corto, medio y largo plazo. Además, cada miembro debe explicar cuáles son sus objetivos y su compromiso en relación al objetivo del proyecto.

En el plan de trabajo se debe mencionar cuáles son las tareas que hay que llevar a cabo durante el proyecto.

En el apartado acuerdos los miembros del equipo de trabajo deben firmar una serie de declaraciones para que cada individuo sepa qué esperan los otros individuos del grupo de trabajo de él o ella.

Los dos últimos apartados son conclusiones y bibliografía.

Workgroup

Álvaro Calle González

- *Contexto educativo:*
 - *Estudiante del grado Ingeniería Informática de Software en la Universidad de Sevilla.*
 - *Bachillerato realizado en el I.E.S Virgen de consolación (Utrera, Sevilla).*
 - *B1 de francés.*
- *Contexto laboral:*
 - *Inexistente.*
- *Fortalezas:*
 - *Trabajador.*
 - *Responsable.*
 - *Facilidad para adaptarse.*
- *Debilidades:*
 - *Trabajar bajo presión.*
 - *Asimilar conocimientos rápidamente.*
- *Cómo trabajo para pulir las debilidades:*
 - *Para evitar trabajar bajo presión, trato de distinguir entre tiempo de trabajo y tiempo de ocio. Además, trato de centrarme en lo que está a mi alcance y no hacer nada que no esté dentro de mis posibilidades.*
 - *Con respecto a asimilar conocimientos rápidamente, trato de no desconcentrarme durante las clases y evitar todo tipo de distracciones.*
- *Planes a corto, medio y largo plazo:*

- *A corto plazo mi idea es obtener el grado de Ingeniería Informática de Software y aprender inglés.*
- *A medio plazo mi plan es conseguir trabajo en una empresa del sector con prestigio.*
- *A largo plazo mi objetivo es aprender nuevas tecnologías y lenguajes de programación.*
- *Objetivos y compromiso con relación al objetivo del proyecto: el objetivo es alcanzar el A+ en la asignatura y ayudar a mis compañeros a cumplir con sus respectivos objetivos.*

Antonio Nolé Anguita

- *Contexto educativo:*
 - *Cursando la carrera de Ingeniería Informática de Software.*
 - *Curso de programación en C moderno, impartido por el CFP (Centro de Formación Permanente de la Universidad de Sevilla).*
- *Contexto laboral:*
 - *Ninguna experiencia laboral.*
- *Fortalezas:*
 - *Autonomía.*
 - *Capacidad de aprendizaje.*
- *Debilidades:*
 - *Limitada capacidad para trabajar en grupo.*
- *Cómo trabajo para pulir las debilidades:*
 - *Practicar aprovechando los trabajos en grupo de mi carrera. Cada poco tiempo evalúo los posibles fallos cometidos y aplico una posible solución.*
- *Planes a corto, medio y largo plazo:*
 - *Acabar la carrera y entrar directamente en el mundo laboral para tratar de explorar otros sectores de la informática distintos a los sistemas de información web y encontrar en cuál de ellos me siento más cómodo.*
- *Objetivos y compromiso con relación al objetivo del proyecto: compromiso total con esta asignatura. Mi objetivo personal es sacar matrícula de honor en la asignatura.*

Fernando Manuel Ruiz Pliego

- *Contexto educativo:*
 - *Actualmente me encuentro estudiando la carrera de Ingeniería Informática de Software en la Universidad de Sevilla.*
- *Contexto laboral:*
 - *He estado durante 4 meses trabajando como desarrollador Front-end en la empresa SDOS.*
- *Fortalezas:*
 - *Constante.*
 - *Trabajador.*
- *Debilidades:*
 - *Limitación a la hora de hablar delante de muchas personas.*
- *Cómo trabajo para pulir las debilidades:*
 - *Intento asignarme tareas que implique tener que hablar delante de personas.*
- *Planes a corto, medio y largo plazo:*
 - *Terminar la carrera, seguir progresando en el dominio del inglés y acceder al mundo laboral otra vez, ya sea en España o en el extranjero.*
- *Objetivos y compromiso con relación al objetivo del proyecto: obtener para esta asignatura la mayor nota posible.*

María Jiménez Vega

- *Contexto educativo:*
 - *Estudiante del grado Ingeniería Informática de Software.*
- *Contexto laboral:*
 - *Sin experiencia laboral.*
- *Fortalezas:*
 - *Trabajadora.*
 - *Autodidacta.*
 - *Capacidad de liderazgo.*

- *Debilidades:*
 - *No me gusta recibir órdenes.*
- *Cómo trabajo para pulir las debilidades:*
 - *Trabajar en grupos donde yo no sea quien dé las órdenes.*
- *Planes a corto, medio y largo plazo:*
 - *Trabajar lo antes posible en el sector del software.*
- *Objetivos y compromiso con relación al objetivo del proyecto: obtener la máxima nota posible en la asignatura y aprender los conocimientos asociados a la asignatura ya que serán útiles en mi vida laboral.*

Julia García Gallego

- *Contexto educativo:*
 - *Estudiante del grado de Ingeniería Informática de Software en la US.*
- *Contexto laboral:*
 - *Sin experiencia laboral.*
- *Fortalezas:*
 - *Comunicación y trato con las personas.*
 - *Optimista.*
 - *Perseverante.*
- *Debilidades:*
 - *Indecisa.*
 - *Tomar decisiones.*
- *Cómo trabajo para pulir las debilidades:*
 - *Actuando como mánager. Puesto que implica tomar decisiones.*
- *Planes a corto, medio y largo plazo:*
 - *Finalizar la carrera y comenzar a trabajar en el sector de la informática.*
- *Objetivos y compromiso con relación al objetivo del proyecto: mi objetivo es aprobar esta asignatura con la máxima nota posible, siendo este proyecto mi prioridad sobre las demás asignaturas y sobre mi vida social.*

Plan de trabajo

Tarea #01 - Asistir a las clases
Tarea #02 - Estudiar los materiales de aprendizaje
Tarea #03 - Entender los entregables
Tarea #04 - Planear y coordinar
Tarea #05 - Crear modelo conceptual
Tarea #06 - Crear modelo de dominio
Tarea #07 - Implementar modelo de dominio
Tarea #08 - Comprobar los modelos individualmente
Tarea #09 - Comprobar los modelos conjuntamente
Tarea #10 - Crear el PopulateDatabase.xml
Tarea #11 - Implementar modelo de persistencia
Tarea #12 - Comprobar los modelos individualmente
Tarea #13 - Comprobar los modelos conjuntamente
Tarea #14 - Idear la "master page"
Tarea #15 - Implementar la "master page"
Tarea #16 - Comprobar la master page individualmente
Tarea #17 - Comprobar la master page en grupo

Tarea #18 - Implementar los convertidores
Tarea #19 - Comprobar los convertidores
Tarea #20 - Empaquetar los requisitos
Tarea #21 - Comprobar los paquetes individualmente
Tarea #22 - Comprobar los paquetes grupalmente
Tarea #23 - Para cada paquete:
 Analizar
 Diseñar mock-ups
 Diseñar algoritmos
 Implementar todo
 Test de funcionalidad
 Fusionar tu rama
 Comprobar la rama master
Tarea #24 - Optimizar el sistema
Tarea #25 - Desplegar el sistema
Tarea #26 - Tests de rendimiento
Tarea #27 - Tests de aceptación
Tarea #28 - Demo del entregable
Tarea #29 - Empaquetar el entregable
Tarea #30 - Subir el entregable
Tarea #31 - Verificar el entregable
Tarea #32 - Recapitular el trabajo realizado
Tarea #33 - ¡Divertirse juntos!

Enlace al Sistema de gestión de tareas del proyecto:

<https://trello.com/b/hntd7yAl/d01-acme-shout>

Acuerdos

[X] Estoy totalmente comprometido a conseguir un A*

[X] No me aprovecharé de mis compañeros.

[X] No haré yo todo el trabajo y confiaré en mis compañeros.

[X] No abandonaré a mi grupo.

Conclusiones

He aprendido a darle mucha importancia a esta reunión por varios motivos: uno de ellos es que permite aclarar las dudas de cada uno de los participantes de la reunión y llegar a acuerdos sobre temas importantes. Permite comprobar si hay una buena conexión entre los miembros del equipo, lo cual supone algo bastante positivo para llegar a alcanzar los objetivos propuestos.

Bibliografía

[1] Holding:

https://cincodias.elpais.com/cincodias/2017/03/31/legal/1490945432_666624.html

[2] Kickoff meeting 1:

<https://thedigitalprojectmanager.com/project-kickoff-meeting/>

[3] Kickoff meeting 2: https://es.wikipedia.org/wiki/Reuni%C3%B3n_inicial