



# Proyecto I Matador

Diego Alarcón  
Javier Choque  
Leonel García  
Juan Pilco

# Introducción:

En esta presentación mostraremos la distribución de roles que tendremos como equipo y los objetivos del proyecto que se llevarán a cabo, junto a los progresos con la carta Gantt y bitácoras que mostrarán el progreso del proyecto.

# Objetivos

## Objetivo General:

Tenemos como objetivo desarrollar un robot de nombre “Matador” con la capacidad de lanzar proyectiles con un lanzamisiles.

## Objetivo Específicos:

Construir el robot lanzamisiles con las piezas que se nos han proporcionado.

Investigar sobre el código de programación para los controles para el “Matador”.

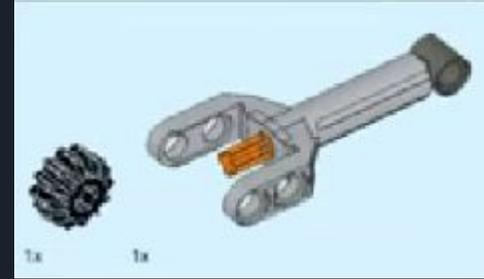
Aprender sobre la programación del robot mediante la aplicación.

Crear un programa que calcule la distancia que recorre el misil apuntado.

# Inconvenientes

## - Piezas faltantes

- 1 Debido a esto se tendrá que improvisar una pieza que
- 2 sustituya a la pieza faltante

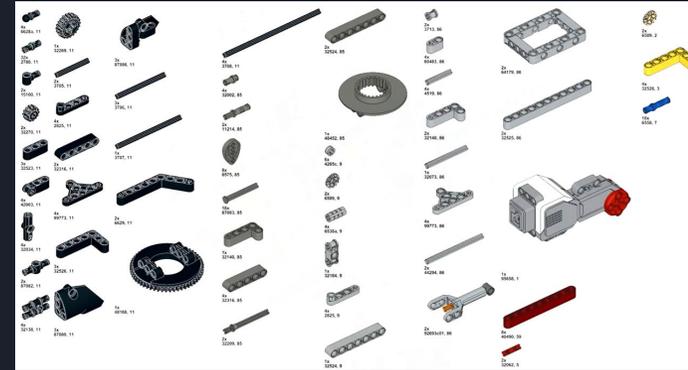


## - Disponibilidad del personal

- Ya sea por motivos de trabajo o
- asuntos personales se dificulta
- la reunión con el personal

# Entregables

- Manual de usuario.
- Bitácoras.
- Presentación.
- Informes.

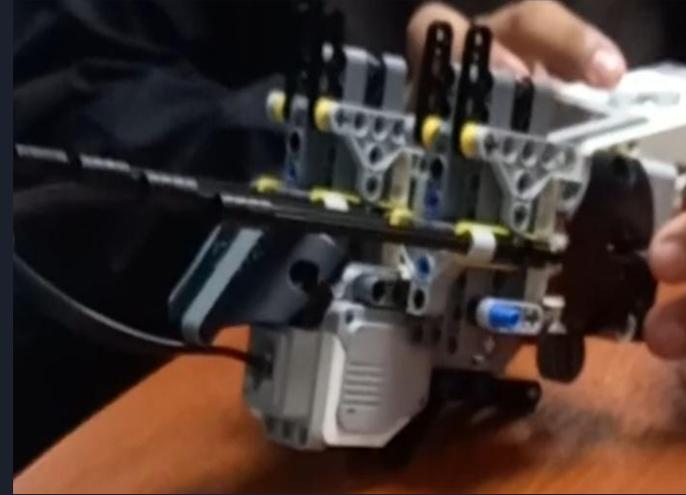
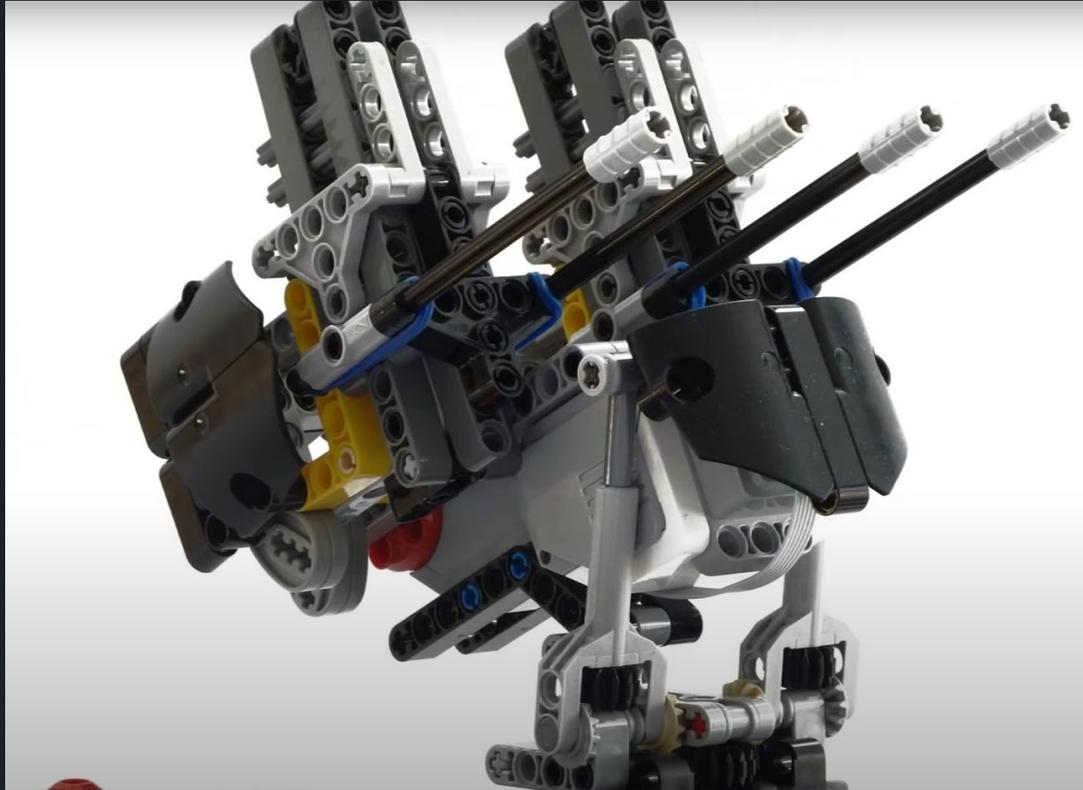


# Personal y roles

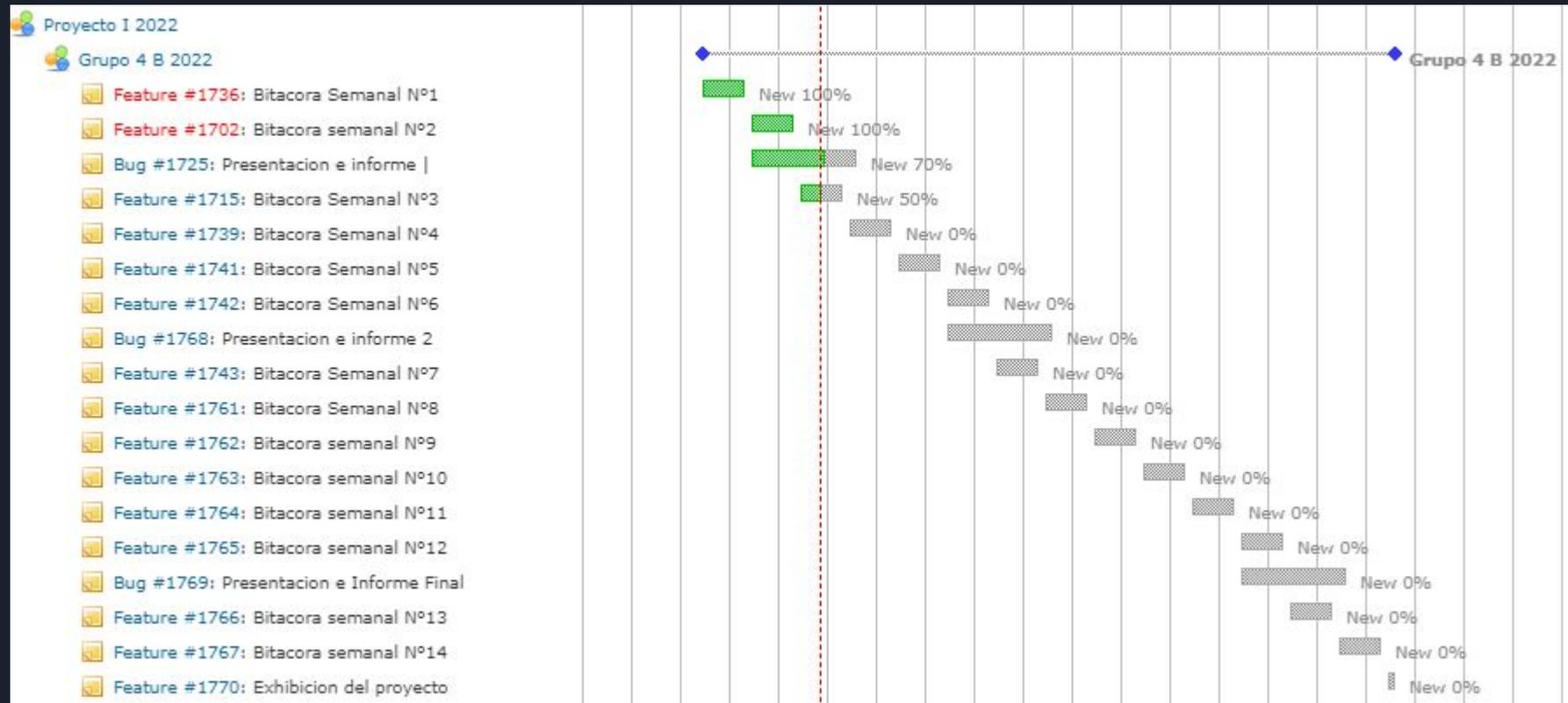
Papeles ejercidos en el proyecto

- **Jefe de proyecto:** Dirige el proyecto del grupo y se encarga de ver el avance del proyecto.
- **Programadores:** Programan y desarrollan el software del proyecto.
- **Organizador:** Documenta y registra el avance del proyecto.
- **Constructores:** Construyen y manipulan el hardware del proyecto.
- **Consultor:** Realiza trabajos de asistencias a los otros roles como relevos en caso de una ausencia.

# Proyecto:



# Gantt:



# Gestión de Riesgos:

<b>Riesgo</b>	<b>Probabilidad de ocurrencia</b>	<b>Nivel de impacto</b>	<b>Acción remedial</b>
Falta de herramientas.	90%	4	Buscar y reemplazar herramientas faltantes.
Mal estimación de tiempo.	60%	3	Reorganizar avance de tal manera de solapar el tiempo perdido.
Limitaciones de conocimiento.	50%	3	Investigar sobre el tema que genere el conflicto.
Ausencia del personal.	50%	4	Reorganizar la jornada a raíz de la ausencia.
Cliente cambie los requisitos.	30%	2	Estudiar cambios y analizar el impacto a futuro.
Poco compromiso del personal.	20%	3	Reorganizar el personal de tal forma que no haya atrasos en el avance del proyecto.
Dañar el equipo.	20%	2	Reemplazar equipo o herramientas defectuosos por otros de igual uso.
Perdida de avance del proyecto.	10%	1	Buscar archivos guardados sobre el avance.
Personal conflictivo.	10%	3	Reorganizar la estructura interna del equipo y analizar la situación del equipo.
Recibir equipo defectuoso.	10%	2	Reemplazar equipo o herramientas defectuosos por otros de igual uso.
Cancelación de proyecto.	10%	1	Guardar avance del proyecto y abandonarlo.

# Recursos y Costos



## Conclusión:

Por nuestra parte, es un proyecto interesante, ya que nos ayuda a aplicar lo aprendido en clases, ya que es necesario usar el lenguaje de programación y lo que sería la física.