Asignación de Espacios Académicos

Métricas

Versión 1.0

**Métricas**

1. **Número de veces que se devuelve un artefacto por parte del profesor**
   1. **Descripción**

Los artefactos pueden llegar a ser reintegrados por el profesor en caso de que estos no cumplan con lo estipulado, lo requerido, o tengan errores; en condiciones normales es bastante común, ya que no se cuenta con la capacidad de redacción suficiente o con la experiencia necesaria para crearlos adecuadamente.

En esta métrica mide la cantidad o el número de veces que es reintegrado un artefacto por alguno de los problemas mencionados y este debe ser corregido.

* 1. **Causas**
* Falta de comprensión del artefacto
* Errores de redacción
* Errores en la manifestación de la información
  1. **Nivel de tolerancia**
* **0-2** Correcciones por parte del docente en el momento que se requiera alguna modificación
  + 1. **Valor esperado**

Se espera que un artefacto sea devuelto entre 0 y 2 veces.

* + 1. **Valor que identifica señales problemicas**

Cualquier artefacto que sea devuelto más de dos veces, será considerado artefacto problema, los artefactos que llegan a este punto serán tratados con el plan de contingencia.

* 1. **Plan de contingencia**

Se deberá buscar mayor información sobre cómo se debe crear el artefacto. Si es posible se debe solicitar asesoría del docente, para esclarecer las necesidades y objetivos del mismo; en caso de no lograr una asesoría pronta, se deberá solicitar al docente tras terminar la clase, un espacio para aclarar las dudas.

1. **Número de historias de usuario total contra número de historias desarrolladas en un intervalo de tiempo**
   1. **Descripción**

Las historias de usuario son los requerimientos y funcionalidades que cada uno de los vinculados en el proyecto manifiestan en el momento de dar inicio al modelado del software.

En esta métrica mide la cantidad o el número de historias de usuario realizadas y puestas en marcha durante intervalos de tiempo controlados, versus las historias de usuario total dictaminadas en el proyecto.

* 1. **Causas**
* Retraso en la entrega de cada uno de las historias de usuario
  1. **Nivel de tolerancia**
* **1** historia de usuario desarrolladas cada 15 días / total de historia de usuario contempladas
  + 1. **Valor esperado**
* 1 historia de usuario desarrollada cada 15 días
  + 1. **Valor que identifica señales problemicas**
* Historias de usuario no realizadas durante el espacio o días contemplados.
* Acumulación de historias de usuario no desarrolladas.
  1. **Plan de contingencia**

El equipo de desarrollo deberá implementar muchas más horas de trabajo para ponerse al día con la puntualidad y entregas de las historias de usuario.

1. **Número de historias de usuario aceptadas por los usuarios contra el número total de historias de usuario**
   1. **Descripción**

Las historias de usuario son los requerimientos y funcionalidades que cada uno de los vinculados en el proyecto manifiestan en el momento de dar inicio al modelado del software.

En esta métrica mide la cantidad o el número de historias de usuario aceptado, por los mismos ya en etapa de producción, versus las historias de usuario total dictaminadas en el proyecto.

* 1. **Causas**
* Falta de madurez del usuario al momento de realizar los requerimientos
* Mal levantamiento de la historia de usuario por parte del equipo de desarrollo
  1. **Nivel de tolerancia**
* **0-1** Correcciones por parte del docente en el momento que se requiera alguna modificación
* **0-2** Correcciones por parte del equipo de desarrollo al momento de levantamiento de requerimiento
* **0-2** Correcciones por parte del usuario al momento de realizar la historia
  + 1. **Valor esperado**

Se espera que una historia sea devuelta entre 0 y 2 veces.

* + 1. **Valor que identifica señales problemicas**

Cualquier Historia que sea devuelta más de dos veces, será considerada historia problema, las historias que llegan a este punto serán tratadas con el plan de contingencia.

* 1. **Plan de contingencia**

El equipo de desarrollo deberá reestructurar la historia de usuario; se deberá implementar o reorganizar los requerimientos y poner en producción todos y cada uno de los cambios de dicha historia de usuario.

1. **Porcentaje del proyecto completado por intervalo de tiempo**
   1. **Descripción**

Se deben entregar al usuario partes funcionales del software cada cierto intervalo de tiempo, para luchar contra la competencia y mejorar la satisfaccion del cliente.

En esta métrica mide el porcentaje del software entregado a los clientes de forma mensual.

* 1. **Causas**
* Retrasos en el desarrollo
* Problemas en el despliegue de la aplicación.
  1. **Nivel de tolerancia**
* **25% – 33%** del software entregado al final de cada mes
  + 1. **Valor esperado**

Se espera que se entregue un 33% del software cada mes.

* + 1. **Valor que identifica señales problemicas**

Cualquier porcentaje de entrega mejor al 25% evidencia una falta de produccion en el desarrollo.

* 1. **Plan de contingencia**

El equipo de desarrollo deberá implementar muchas más horas de trabajo para ponerse al día con la puntualidad y entregas de software funcional.

1. **Numero de commits por intervalo de tiempo**
   1. **Descripción**

Los commits son cambios funcionales o no funcionales que se agregan y se incorporan en el repositorio; cada uno de ellos muestra señales de control de calidad de avance en el desarrollo, si el numero de commits es muy alto, tambien es una señal de poca comprensión de lo que se esta desarrollando o se refleja la de comprencion del proyecto.

En esta métrica mide la cantidad o el número de veces que se realizan commits en un intervalo determinado de tiempo.

* 1. **Causas**
* Falta de aplicación oportuna de los estandares
* Falta de trabajo
  1. **Nivel de tolerancia**
* **1-10** commits por semana
  + 1. **Valor esperado**

Se espera la realización de commits entre 1 y 10 veces por semana.

* + 1. **Valor que identifica señales problemicas**

Cuando no se genera ningun commit, se refleja que no se estan generando labores de programación o que los cambios realizados en el desarrollo no se han depositado en el repositorio por algún motivo.

* 1. **Plan de contingencia**

El equipo de desarrollo deberá implementar muchas más horas de trabajo para ponerse al día con la generación de codigo. En caso de que se realice mas de los 10 commits se debe identificar si se produjo un aumento muy drastico en el rendimiento o si se produjo algna falta de comprensión en alguna parte del proyecto.

1. **Satisfacción del cliente**
   1. **Descripción**

Establece el grado de cumplimiento de los objetivos del proyecto y como estas logran solucionar el problema del cliente.

En esta métrica mide la cantidad o el grado de satisfaccion del cliente de forma cualitativa frente al proyecto y las soluciones entregadas. (No satisfecho, Regular, Bueno, Satisfecho, Excelente)

* 1. **Causas**
* No cumplimiento de los objetivos
* No cumplimiento de los plazos
* Poca usabilidad de la herramienta
* Negativa por parte del cliente frente al software
  1. **Nivel de tolerancia**
* Se espera que el grado de satisfaccion del cliente sea Bueno o superior en cada una de las entregas software realizadas.
  + 1. **Valor esperado**

Se espera que el grado de satisfaccion del cliente sea satisfecho o superior en cada una de las entregas software realizadas.

* + 1. **Valor que identifica señales problemicas**

Cualquier valoracion por debajo de bueno se considera una señal de problemas con el clientes.

* 1. **Plan de contingencia**

En caso de que el nivel de satisfaccion sea por debajo de bueno, se debe realizar un estudio con el cliente para revisar los aspectos negativos y de inconformidad que presenta en la herramienta software con respecto a sus requerimientos iniciales.

1. **Número de reuniones entre el cliente y el desarrollador**
   1. **Descripción**

Las reuniones con el cliente son importantes en todo momento del desarrollo de un proyecto de software, mantener comunicación con el cliente muestra un nivel de confianza en el desarrollo que se quiere lograr.

Esta metrica mide la cantidad de visitas que se realizan en un mes

* 1. **Causas**
* Falta de compromiso del cliente
* Falta de tiempo del cliente
* Falta de compromiso de los desarrolladores
* Falta de tiempo de los desarrolladores
  1. **Nivel de tolerancia**
* 1 a 2 visitas mensuales
  + 1. **Valor esperado**

Se espera que los desarroladores visiten a los clientes al menos 2 veces al mes, es decir de forma quincenal para generar revision del avance del proyecto.

* + 1. **Valor que identifica señales problemicas**

Si no se realizan reuniones no se puede identificar el grado de confianza que se desea lograr, ni se puede justificar el tiempo que se ha estado desarrollando.

* 1. **Plan de contingencia**

En caso de que no se realicen reuniones en un mes se debe programar, una reunion lo mas pronto posible, justificando el tiempo que se estubo sin contacto.