

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Chartering Report



Acme ANS


OUR FIRST PROJECT IN D&T

Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software

Diseño y Pruebas 2


Curso 2024 – 2025

Grupo de prácticas: C1-055
Autores
Carrera Bernal, Álvaro
Bustamante Lucena, Eduardo
Troncoso Lobato, José Manuel
Pacheco Rodrigues, Guillermo Alonso
Salas Muñoz, Jesús

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report

Índice de contenido


1. Resumen ejecutivo	3
2. Tabla de revisiones	4
3. Introducción	5
4. Contenido	6
4.1 Selección de participantes	6
4.2 Información de cada participante	7
4.3 Declaración jurada	10
4.4 Indicadores de rendimiento	11
4.5 Políticas de Incentivos	12
4.6 Políticas de Consecuencias	13
4.7 Políticas de despido	14
5. Conclusiones	15
6. Bibliografía	16

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report

1. Resumen ejecutivo


En el siguiente documento dejaremos constancia de los siguientes aspectos:

- La selección de participantes: donde recogeremos la forma en la que se ha creado el grupo de trabajo.
- Información respecto a cada participante: recogiendo el nombre, apellidos y correo corporativo de cada estudiante.
- Declaración Jurada de compromiso de trabajo: Donde todos los participantes se han comprometido con el trabajo, los criterios de evaluación correspondientes a este y declaran entender el programa de la asignatura.
- Indicadores de rendimientos a seguir. Donde se describirán los indicadores de rendimiento que nos servirán para evaluar el trabajo de los diferentes participantes.
- Descripción de la política de incentivos. Donde se recoge la política de incentivos que se sigue para recompensar el esfuerzo de los participantes en este proyecto.
- Descripción de la política de consecuencias. Donde se especifica la política de consecuencias a seguir en el caso de que algún participante incurra en alguna de las situaciones planteadas.
- Descripción de la política de despido: Donde se recogen las situaciones por la que un participante del proyecto puede ser despedido.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report


2. Tabla de revisiones

Fecha	Versión	Descripción
17/02/2025	1.0	Primera versión del documento
19/02/2025	1.1	Correcciones tras Follow Up

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report

3. Introducción

A continuación, describiremos los objetivos que nos hemos marcados en la realización de este proyecto, además de los aspectos que consideramos necesarios para un correcto funcionamiento como grupo.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report

4. Contenido


4.1 Selección de participantes

Para formar nuestro grupo, no seguimos exactamente el proceso recomendado de publicar un anuncio en el foro de la asignatura. En lugar de eso, nuestra selección de integrantes se dio de una manera más orgánica y basada en el conocimiento previo entre algunos de nosotros, así como en conversaciones directas en clase.

Al principio, el grupo arrancó con tres integrantes: Guillermo Pacheco, Eduardo Bustamante y Álvaro Carrera. Nos conocíamos de antes, habíamos trabajado juntos en otros proyectos y sabíamos que teníamos un enfoque de trabajo parecido. Además, compartíamos el mismo objetivo para la asignatura.

Aún nos faltaban dos miembros más, así que, en lugar de buscar en el foro, estuvimos atentos en clase para encontrar compañeros que encajaran con la dinámica del grupo. Así fue como conocimos a Jesús Salas y José Manuel Lobato. Después de una charla rápida en la que les contamos nuestra forma de trabajar y lo que queríamos lograr, vimos que estaban alineados con nuestra manera de ver el proyecto y que tenían ganas de aportar. Con eso, decidimos que encajaban bien y les invitamos a unirse.

Al final, nuestro grupo se formó de una manera natural, priorizando la confianza, la buena comunicación y el compromiso, lo que nos permitió empezar con una base sólida desde el primer momento.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report

4.2 Información de cada participante

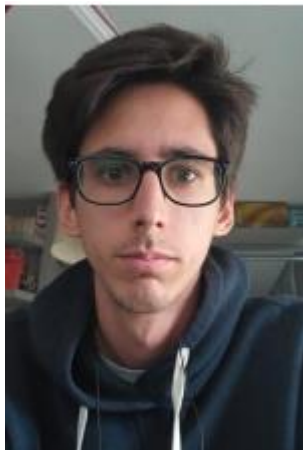
Participante 1:

- Apellidos: Pacheco Rodrigues
- Nombre: Guillermo Alonso
- Correo electrónico: guipacrod@alum.us.es




Participante 2:

- Apellidos: Bustamante Lucena
- Nombre: Eduardo
- Correo electrónico: edubusluc@alum.us.es



Participante 3:

- Apellidos: Carrera Bernal
- Nombre: Álvaro
- Correo electrónico: alvcarber1@alum.us.es

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report



Participante 4:

- Apellidos: Lobato Troncoso
- Nombre: José Manuel
- Correo electrónico: [joslobtro@alum.us.es](mailto:joslbtro@alum.us.es)



Participante 5:


- Apellidos: Salas Muñoz
- Nombre: Jesús
- Correo electrónico: jessalmun@alum.us.es



Diseño y Pruebas II
Acme-Software-Factory

Chartering Report



	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report

4.3 Declaración jurada

Declaración Jurada de Compromiso de Trabajo en Grupo

Los integrantes del grupo C1-055 nos comprometemos a alcanzar como objetivo principal una calificación de 5 puntos en el proyecto Acme ANS.

En caso de lograr este objetivo, el equipo se reunirá para reevaluar la meta y establecer una nueva calificación a alcanzar.

Firmado:

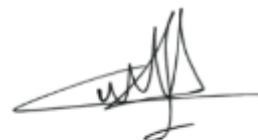
Álvaro Carrera Bernal:

Eduardo Bustamante Lucena:





José Manuel Lobato Troncoso:

Guillermo Alonso Pacheco Rodrigues:

Jesús Salas Muñoz:



	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report


4.4 Indicadores de rendimiento

Con el propósito de garantizar la eficiencia y eficacia en la ejecución de las distintas tareas, hemos definido un indicador claro para evaluar el rendimiento del equipo.

La fórmula utilizada para medir este esfuerzo es la siguiente:

Requisitos completados satisfactoriamente - Requisitos a lograr

- Si el resultado es 0, significa que todas las tareas se han completado de manera satisfactoria.
- Si el resultado es negativo, indicará que el desempeño no ha alcanzado el nivel esperado.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report


4.5 Políticas de Incentivos

A continuación, se dejará constancia de los incentivos y recompensas que se ofrecerán a los colaboradores en reconocimiento al esfuerzo dedicado al proyecto.

Los incentivos y recompensas se han diseñado con el objetivo de motivar a los colaboradores a alcanzar y superar sus objetivos de desempeño, y para recompensar de alguna forma al mejor colaborador del sprint. Los incentivos y recompensas son los siguientes:

- Si alguno de los colaboradores soluciona un error crítico* que ha surgido durante la realización de una tarea, se le invitará a dicho colaborador a una cena.
- Si todas las tareas correspondientes a un colaborador son entregadas de manera correcta y no es necesario realizar ninguna corrección sobre estas, podrá tener 1 día libre a elección.
- El colaborador que complete más tareas grupales durante el desarrollo del proyecto recibirá una invitación a almorzar por parte del equipo de desarrollo.

*Error crítico: Definimos error crítico como aquel error que imposibilita la continuidad del proyecto, y que no es fácil de resolver por el resto de los colaboradores del proyecto.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report


4.6 Políticas de Consecuencias

En este punto recogeremos aquellas medidas que se tomarán en el caso de que los colaboradores no cumplan con los estándares de desempeño establecidos. Las medidas se han diseñado para garantizar un ambiente de trabajo efectivo y eficiente, y para asegurar que el grupo pueda cumplir con sus objetivos y metas.

Si un miembro del grupo de trabajo presenta un mal rendimiento, acorde a los indicadores de rendimiento definidos previamente, la dirección del grupo tomará las siguientes medidas:

- Si un colaborador tiene un mal índice de participación en las reuniones programadas, y no justifica las faltas/baja participación, dicho colaborador deberá asumir una tarea grupal que será decidida por el manager.
- Si un colaborador mantiene un índice de calidad por debajo de lo normal, se hará una *reunión de control con este colaborador

*Reunión de control: una reunión para discutir el bajo rendimiento y para proporcionar orientación para mejorar su desempeño, para evitar consecuencias peores.


	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report

4.7 Políticas de despido

Finalmente, definiremos las condiciones por las que un miembro del equipo sería susceptible de un despido inmediato. Estas condiciones se han establecido para garantizar un ambiente de trabajo eficiente y efectivo, y para asegurar que el grupo pueda cumplir con sus objetivos y metas.


Si un miembro del grupo de trabajo incurre en alguna de las siguientes conductas, el mánager del grupo tendrá total libertad para poder expulsarlo del equipo:

- Tras una reunión de control, el miembro del equipo sigue sin intención de mejorar.
- Un miembro tiene conductas inapropiadas como acoso, discriminación o cualquier tipo de violencia.
- Ausencia al 50% de las reuniones sin causa justificada.
- Sabotear el proyecto intencionadamente.
- Si repite 3 veces el mismo indicador de rendimiento negativo.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report

5. Conclusiones

Hemos dejado constancia de los aspectos que consideramos esenciales para un buen desempeño grupal y alcanzar los objetivos que nos hemos propuesto.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Chartering Report

6. Bibliografía

Intencionadamente en blanco.