**CONTROL DE VERSIONES**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Versión** | **Hecha por** | **Revisada por** | **Aprobada por** | **Fecha** | **Motivo** |
| **1** | **CRoa**  **FFagua**  **GMartinez**  **IEchavarria**  **PCastellanos** | **David Abril** | **David Abril** | **19-03-2014** | **Versión original** |
| 2 | **CRoa**  **IEchavarria** | **David Abril** | **David Abril** | **21-03-2014** | Verific**ación y corrección** |

**Project Charter.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Número de Proyecto** | **Nombre del Proyecto** | **Siglas** |
| 0002 | The Change Counter Functions | CCF |
| **Project Manager** | **Sponsor** | **Fecha** |
| Carlos Felipe Roa | Luis Daniel Benavidez | 05/03/2014 |

**Descripción del Proyecto**

|  |
| --- |
| **1 - Antecedentes** – Por qué nace el proyecto y cómo se alinea al negocio |
| Un Contador de cambios es un la herramienta de software para calcular el tamaño de un programa. Durante los ciclos de desarrollo, es importante conocer cuántas líneas de código (LOC) se han añadido, eliminado o modificado entre una versión y otro del programa. Sin una herramienta como esta, realizar este conteo sería tedioso y costoso en tiempo. |
| **2 - Objetivo General** |
| Desarrollar e implementar un contador de cambios. |
| **3 - Objetivos del Proyecto** – Del negocio, Específicos, Medibles, Alcanzables, Realistas, con Fecha |
| Objetivos específicos.   * Comparar un programa modificado con su versión previa * Identificar las líneas de código adicionadas y borradas del programa modificado. * Contar las líneas de código adicionadas y borradas del programa modificado. * Contar el total las líneas de código en programa modificado. * Adjuntar una referencia de línea de etiqueta por cada línea adicionada o borrada para indicar el número de cambio. * Proporcionar una etiqueta de cambio en la cabecera del programa, indicando el número del cambio, la fecha en que se realizó el cambio, quien los realizó, la justificación del cambio y número adicionado, borrado y total de líneas de código. * Si el programa ha tenido varios cambios, mantener el registro de las etiquetas de cambios. * Cuando un programa previamente modificado y contando por el contador de cambios, todas las modificaciones previas deben ser mantenidas. * Producir un nuevo programa con las etiquetas de cambio y las etiquetas de línea * Diseñar el programa para funcionar inicialmente con Java. * Funcionar con al menos tres lenguajes de programación * Imprimir un listado, incluyendo la etiqueta de cambio y las etiquetas de línea * Imprimar un listado con el número de línea del programa modificado al principio de cada línea de código. * imprimir un reporte de cambios del programa con las estadísticas del programa modificado y todos los cambios anteriores   El proyecto tiene una duración de 10 semanas y se divide en 2 ciclos. |
| **Cliente y Stakeholders Principales** –Nombre y Puesto, los que se identifiquen hasta hoy |
| |  |  | | --- | --- | | Nombre | Rol que desempeña en el proyecto | | Luis Daniel Benavidez | Cliente y patrocinador del proyecto | |
| **Equipo de Trabajo Propuesto –** Nombre y Puesto |
| |  |  | | --- | --- | | **Nombre** | **Cargo** | | Carlos Felipe Roa | Líder del proyecto | | Paula Castellanos | Líder de procesos | | Felipe Fagua | Líder de Desarrollo | | Ingrid Echavarria | Líder de Planeación | | David Abril | Líder de Calidad | | Gabriel Martínez Rojas | Líder de Soporte | |
| **RESPONSABILIDADES** |
| **1. RESPONSABILIDADES COMO EQUIPO.**  El equipo se compromete a cumplir las tres (3) básicos objetivos:  1.1. Producir un producto de calidad  1.1.1. Porcentaje de defectos encontrados antes de la fase de pruebas unitarias:80%  1.1.2. Número de defectos encontrados en el sistema de pruebas: 0  1.1.3. Requisitos funcionales incluidos en la finalización del proyecto: 100%  1.2. Ejecutar un proyecto productivo y bien administrado.  1.2.1. Error en la estimación del tamaño del producto: Menor a 20%  1.2.2. Error en la estimación de las horas de desarrollo: Menor a 20%  1.2.3. Porcentaje de datos grabados e ingresados en la hoja de trabajo del proyecto: 100%  1.3. Terminar a tiempo  1.3.1. Los días de adelanto o atraso en completar el ciclo de desarrollo deben ser menores a 2 días.  **2. RESPONSABILIDADES COMO MIEMBRO DEL EQUIPO.**  Como Miembro se compromete a cumplir las siguientes metas como el equipo:  2.1. Ser un miembro cooperativo y efectivo  2.1.1. El promedio de la evaluación PEER del rol por ayudar y soportar debe ser mayor a 3.  2.1.2. El promedio de la evaluación PEER del rol por la contribución total debe ser mayor a 3.  2.2. Tener una disciplina para el trabajo personal  2.2.1. Porcentaje de datos personales registrados y en el libro de notas del proyecto: 100%.  2.2.2. Porcentaje de semanas del formulario Week personal fue completado: 100%.  2.2.3. El tiempo total por semana es de 6 horas.  2.2.4. Promedio de Impuntualidades a reuniones de grupo: menores a 20%.  2.2.5. Promedio semanal de valor ganado: Mayor a 80%.  2.3. Planear y seguir todo tu trabajo personal.  2.3.1. Porcentaje de los datos personales del proyecto registrados en los formularios de SUMP y SUMQ: 100%.  2.3.2. Porcentaje de las tareas del proyecto con el plan completado y los datos reales sobre el formulario TASK : 100%.  2.4. Producir productos sostenibles y con calidad.  2.4.1. Porcentaje obtenido de los defectos encontrados antes de las pruebas: mayor al 80%.  2.4.2. Densidad de defectos encontrados durante las pruebas unitarias: menor o igual 5/KLOC.  2.4.3. Densidad de defectos encontrados después de las pruebas unitarias: 0.    **3. RESPONSABILIDADES COMO LÍDER DE EQUIPO.**  Conducir y asegurar de que todos los integrantes reporten sus datos del proceso y que terminan su trabajo como se planeó.  3.1. Construir y mantener un equipo efectivo.  3.2. Motivar a todos los miembros para trabajar agresivamente en el proyecto.  3.3. Solucionar todos los inconvenientes qué le llevan los miembros del equipo.  3.4. Mantener al instructor completamente informado sobre el progreso del equipo.  3.5. Mantener el sitio del proyecto.  3.6. Desempeñarse efectivamente como facilitador del equipo.  3.7. Liderar el grupo en la producción del reporte final del proyecto.  **4. RESPONSABILIDADES COMO LÍDER DE DESARROLLO.**  Conducir y guiar al grupo en la definición, diseño, desarrollo y pruebas del producto.  4.1. Producir un producto superior.  4.2. Conducir la construcción de la estrategia de desarrollo.  4.3. Conducir la producción del primer estimado de tamaño y tiempo.  4.4. Conducir el desarrollo de la especificación de requerimientos.  4.5. Conducir la producción del diseño de alto nivel.  4.6. Conducir la producción de las especificaciones de diseño.  4.7. Conducir la implementación del producto.  4.8. Conducir el desarrollo de los planes de pruebas.  4.9. Conducir el desarrollo de los casos de pruebas y proceso de pruebas.  4.10. Conducir el desarrollo de la documentación del producto.  4.11. Usar por completo las capacidades y habilidades de los miembros del equipo.  4.12. Liderar el grupo en la planeación del reporte final del proyecto.  **5. RESPONSABILIDADES COMO LÍDER DE PLANEACIÓN.**  Soportar y guiar al grupo en la tarea de planeación y seguimiento del proyecto  5.1. Producir un plan exacto, preciso y completo para el equipo y cada uno de sus miembros.  5.2. Definir los productos que deberán producirse y su estimado de tamaño.  5.3. Especificar las tareas y las horas por cada una  5.4. Documentar las tareas en el formato de TASK.  5.5. Completar el formato del cronograma individual y del grupo  5.6. Obtener el plan de cada uno de los ingenieros  5.7. Identificar posibles desbalances en los planes  5.8. Conducir al grupo para ajustar los desbalances  5.9. Obtener los planes personales detallados de cada ingeniero  5.10. Reportar el estado exacto del equipo cada semana.  5.11. Producir el reporte semanal del proyecto con respecto al valor ganado y al tiempo  5.12. Generar el reporte del estado semanal  5.13. Producir un reporte semanal de análisis del desempeño real contra lo planeado  5.14. Producir un reporte individual y del grupo para el líder  **6. RESPONSABILIDADES COMO LÍDER DE CALIDAD.**  Soportar y guiar en la definición del plan de calidad  6.1. Dirigir el equipo en la producción y el seguimiento del plan de calidad.  6.2. Avisar al equipo y al líder del equipo los problemas de calidad  6.3. Establecer y mantener los estándares de desarrollo.  6.4. Revisar y aprobar todos los productos antes del registro en la CCB (Configuration Control Board).  6.5. Actuar como moderador de la inspección del código equipo.    **7. RESPONSABILIDADES COMO LÍDER DE PROCESO.**  Soportar y guiar en la definición de las necesidades del proceso.  7.1. Dirigir el equipo en la definición y documentación de sus procesos y mantener un enfoque de mejoramiento continuo.  7.2. Establecer y mantener las normas de desarrollo del equipo.  7.3. Actuar como moderador en las reuniones de inspección.  7.4. Actuar como registrador en todas las reuniones del equipo.  7.5. Participar en la elaboración del informe ciclo de desarrollo.    **8. RESPONSABILIDADES COMO LÍDER DE SOPORTE.**  Soportar y guiar en la determinación, obtención y administración de las herramientas necesarias para desarrollar el proyecto.  8.1. El equipo cuente con las herramientas y métodos para soportar el trabajo.  8.2. No hay cambios sin autorizar hechos a la línea base de los productos.  8.3. Dirigir el comité de control de cambios.  8.4. Todos los riesgos y otros factores del equipo son registrados en el sistema de seguimiento a riesgos y son reportados cada semana.  8.5. Mantener el repositorio de código reusable. |

Firmado y aprobado el día \_\_21\_ del mes de \_\_\_\_\_marzo\_\_\_\_\_ del año \_\_\_\_2014\_\_\_ .