**CLUE**

**ASEGURAMIENTO DE CALIDAD - LÍNEAS GUÍA**

*”PLAN DE ENTRENAMIENTO - FIFTH FLOOR CORP.”*

AGOSTO 22 DE 2012

**DRAFT 0.1 – V1**

**FIFTH FLOOR CORP.**

Historial de Cambios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| VERSION | FECHA | REALIZADO POR | ADICIONES O MODIFICACIONES |
| 0.1 | 22/08/2012 | Cristhian Gómez N. | Creación de  primera Versión del Documento |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

[Prefacio 4](#_Toc333424223)

[Introducción 5](#_Toc333424224)

[1. Alcance 5](#_Toc333424225)

[2. Términos y Definiciones 5](#_Toc333424226)

[2.1 Unity 3D 5](#_Toc333424227)

[3. Líneas Guía del Plan de Entrenamiento 5](#_Toc333424228)

[3.1 Definición 5](#_Toc333424229)

[4. Plan de Entrenamiento del Personal 6](#_Toc333424230)

[4.1. Definición de Necesidades de Entrenamiento 6](#_Toc333424231)

[4.2. Diseño y Planeación del Entrenamiento 6](#_Toc333424232)

[4.3. Proveyendo el Entrenamiento 6](#_Toc333424233)

[4.4. Evaluando Salidas del Entrenamiento 6](#_Toc333424234)

[5. Monitoreo y Mejoramiento del proceso de Entrenamiento. 6](#_Toc333424235)

[5.1. Aspectos Generales 6](#_Toc333424236)

[5.1 Validación del Proceso de Entrenamiento 6](#_Toc333424237)

# Prefacio

El presente plan de entrenamiento perteneciente a *Fifth Floor Corp.,* pretende ser una herramienta esquemática que aporte no solamente en el refinamiento de actividades de entrenamiento, sino también a las habilidades de cada uno de los integrantes pertenecientes al equipo de desarrollo del proyecto. La realización del presente plan está desarrollada con el fin de anticipar y resolver los inconvenientes que podrían producirse durante la evolución del proyecto, debido a la carencia de conocimiento en las herramientas utilizadas para el desarrollo de la aplicación.

Por otra parte el contenido del presente plan refleja el compromiso de *Fifth Floor Corp.,* con la gestión del personal de la organización y la calidad de los entregables. Esto se ve reflejado en este plan gracias al compromiso de la organización con el desarrollo y evolución de las habilidades técnicas de los integrantes del equipo de desarrollo, y además por medio del esfuerzo y compromiso por parte de *Fifth Floor Corp.* Esto soporta la calidad del producto de software que será entregado al cliente, por consiguiente este plan está ligado al proceso de aseguramiento de calidad y en definitiva al documento que posee la especificación del ***Plan de*** ***Aseguramiento de la Calidad***.

Siendo el autor de este documento y perteneciendo al equipo de desarrollo del proyecto y por inclusión al entregable de software, tengo el compromiso de sentar no solo las bases sino también las líneas guía para el desarrollo, análisis y medición del proceso de entrenamiento que se ejecuta al interior de *Fifth Floor Corp.* Por consiguiente es un compromiso directo con la calidad de los productos realizados desde la organización y hacia el cliente final.

**

Cristhian Camilo Gómez N.

**Director Depto. Desarrollo**

***Fifth Floor Corp****.*

# Introducción

# 1. Alcance

La definición de líneas guía en el desarrollo de los entrenamientos del personal perteneciente a *Fifth Floor Corp.,* están enmarcadas dentro del contexto de la organización y cubren el proceso de desarrollo, implementación, medición y monitoreo de las actividades desarrolladas para la obtención de nuevas habilidades por parte del equipo de proyecto.

* La definición de estrategias y metodologías permiten una fácil aceptación de los conceptos expuestos en las charlas/taller de entrenamiento, en el equipo del proyecto.
* El Mejoramiento de las estrategias de entrenamiento del equipo técnico de la organización y de los sistemas de entrenamiento que repercuten en la calidad de los productos entregados por parte de la misma.
* La evaluación de las necesidades técnicas y el seguimiento del progreso de mejora de habilidades por parte del equipo de desarrollo del proyecto (*Fifth Floor Corp.).*

# 2. Términos y Definiciones

**Unity 3D:**  Entorno de desarrollo (IDE), enfocado al desarrollo de plataformas interactivas, en especial al desarrollo de juegos de videos en 3D (3 Dimensiones) y 2D (2 Dimensiones), en las palabras de sus desarrolladores: *“Unity 3 is a game development tool that has been designed to let you focus on creating amazing games.”.*

# 3. Líneas Guía del Plan de Entrenamiento

## 3.1 Definición

El plan de entrenamiento del personal, tendrá que realizarse bajo los siguientes lineamientos:

1. Definición de las necesidades de entrenamiento del personal.
2. Diseño del entrenamiento del equipo.
3. Planeación del entrenamiento del equipo.
4. Monitoreo y medición del plan de entrenamiento.
5. Evaluación y análisis de las salidas del plan de entrenamiento.

Lo anterior se ilustra en la siguiente gráfica:

# 4. Plan de Entrenamiento del Personal

## 

## 4.1. Definición de Necesidades de Entrenamiento

## 4.2. Diseño y Planeación del Entrenamiento

## 4.3. Proveyendo el Entrenamiento

## 4.4. Evaluando Salidas del Entrenamiento

# 5. Monitoreo y Mejoramiento del proceso de Entrenamiento.

## 5.1. Aspectos Generales

## 5.1 Validación del Proceso de Entrenamiento