



Escuela Técnica Superior de
Ingeniería Informática

Workout report

Deliverable-01

Miembros del equipo (Nombre Apellidos: email)

- Jesús Páez Páez: jespaepae@alum.us.es
- Juan Antonio Ortiz Guerra: juaortgue@alum.us.es
- Pablo Ramos Berciano: pabramber@alum.us.es
- Nuria Gómez Arias: nurgomari@alum.us.es
- Raúl Gallardo Roco: raugalroc@alum.us.es
- Borja Piñero Calera: borpincal@alum.us.es

Repositorio: <https://github.com/Hesusu-ikie/Acme-One>

Grupo E2.06

Fecha: 01 de Marzo de 2022

Índice

| | |
|---|----------|
| Resumen Ejecutivo | 3 |
| Tabla de Revisión | 3 |
| Introducción | 3 |
| Contenidos | 3 |
| Descripción de reclutamiento | 3 |
| Reglas de commit | 3 |
| Rendimiento de los miembros | 4 |
| Recompensa / castigo por trabajo bien / mal hecho | 4 |
| Reglas para despedir a un miembro | 4 |
| Conclusiones | 4 |
| Bibliografía | 4 |

Resumen Ejecutivo

En nuestro grupo E2.06 tenemos conocimientos sobre este tipo de proyectos debido a asignaturas como Diseño y Pruebas I e Introducción a la ingeniería del Software y Sistemas de la Información 1 y 2. Gracias a ello podemos desarrollar sistemas con características parecidas a las que se requieren para este proyecto.

Nuestra intención es completar todas las características de cada Sprint para intentar obtener la máxima calificación posible en la asignatura.

Tabla de Revisión

| Versión | Fecha | Descripción |
|---------|------------|-----------------|
| 1 | 22/02/2022 | Primera versión |
| | | |

Introducción

En este documento explicamos las metodologías de trabajo en equipo que seguiremos en el transcurso de la asignatura de Diseño y Pruebas II.

Una de ellas son las reglas de commits, como nos formamos como grupo de trabajo y que características significan un trabajo desempeñado eficientemente o no.

Contenidos

Descripción de reclutamiento

La mayor parte del grupo trabajamos juntos en el proyecto de la asignatura de Diseño y Pruebas I, el resto lo hemos formado por estudiantes de la universidad con los que tenemos más afinidad trabajando todo ello mediante el uso de tecnologías como WhatsApp o discord que nos permitieron la comunicación y organización.

Reglas de commit

- Todos los cambios subidos deben estar en verbo imperativo.
- Máximo 50 caracteres por mensaje.
- Task-00x: done, what. (Tareas para añadir funcionalidad o modificarla)
- Task-00x: tested, what (Tareas de testing del proyecto)

Ejemplo: Task-001: done, inserto datos de ejemplo en el fichero de prueba.sql

Rendimiento de los miembros

- **Rendimiento eficiente:** el miembro del equipo cumple con el 100% de sus tareas designadas a tiempo. Además de participar en el 80% de las reuniones del equipo.
- **Rendimiento deficiente:** el miembro del equipo no cumple con el 80% de sus tareas designadas a tiempo. Aparte de no asistir al 80% de las reuniones del equipo.

Recompensa / castigo por trabajo bien / mal hecho

Realizamos los informes de la valoración por miembros del 0 al 1, de forma que si un miembro del equipo no cumple con sus tareas se le restará 0,1 por tarea no completada a tiempo. No obstante si cumple con el 100% de sus tareas recibirá una calificación de 1 punto.

Ejemplo: suponemos que un miembro del equipo ha desarrollado 6 tareas de 10, su nota en dicho sprint sería 0.6 puntos.

Reglas para despedir a un miembro

Si un miembro del equipo no completa el 70% de sus tareas en dos sprints consecutivos se realizará una reunión en la que se le echará del grupo.

Conclusiones

El equipo queda conforme con todas las reglas descritas en el documento comprometiéndose fervientemente a seguirlas inclusive las reglas para despedir a un miembro del equipo.

Bibliografía

Intencionadamente en blanco