



Escuela Técnica Superior de  
**Ingeniería Informática**

# Workout report

Deliverable-01

Miembros del equipo (Nombre Apellidos: email)

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

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

**Grupo E2.06**

Fecha: 01 de Marzo de 2022

# Índice

<b>Resumen Ejecutivo</b>	<b>3</b>
<b>Tabla de Revisión</b>	<b>3</b>
<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Contenidos</b>	<b>3</b>
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
<b>Conclusiones</b>	<b>4</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>4</b>
<b>Firmas y fotos</b>	<b>4</b>

## 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

## Firmas y fotos



Pablo



Juan



Jesús



~~Pablo~~



~~Alfonso~~