DP2 2021-2022

Progress report



Repositorio:

https://github.com/mpadillatabuenca/Acme-Toolkit.git

Miembros:

- José Manuel Bejarano Pozo
- Mario Espinosa Rodríguez
- Andrea Meca Sánchez
- Manuel Padilla Tabuenca
- Ezequiel Pérez Sosa
- Javier Terroba Orozco

(josbezpoz@alum.us.es)

(maresprod5@alum.us.es)

(andmecsan@alum.us.es)

(maresprod5@alum.us.es)

(ezepersos@alum.us.es)

(javteroro@alum.us.es)

GRUPO G1-E2-05 Versión 1.0.0

Tabla de contenidos

Tabla de contenidos	•
Historial de versiones	2
Resumen ejecutivo	;
Introducción	;
Horas empleadas	4
Rendimiento del equipo	
Conclusión	7
Bibliografía	,

Historial de versiones

Fecha	Versión	Descripción de los cambios
18/03/2022	1.0.0	Creación del documento.
20/03/2022	1.1.0	Desarrollo principal del documento.

Resumen ejecutivo

Este documento está destinado a esclarecer el rendimiento de cada uno de los miembros del equipo en este segundo entregable. Este documento nace de la necesidad de tener un control sobre el producto en cuestiones de desarrollo. Para realizar este informe se ha seguido la siguiente estructura:

- Introducción
- Contenido
 - o Horas empleadas
 - Rendimiento del equipo
- Conclusión
- Bibliografía

Con esta estructura pretendemos primero dar una introducción al documento y lo que se va a presentar, así cómo el fin del mismo. A continuación aclarar las acciones pertinentes que se tomarán según el siguiente apartado del documento el cúal es el estudio del rendimiento de los componentes del equipo.

Finalmente establecemos la conclusión a la que llegamos con el fin del documento.

Introducción

En el presente documento se presenta un informe de evaluación donde se mide el rendimiento de cada uno de los componentes del equipo de desarrollo. Se desarrolla una descripción de las recompensas y los castigos a los distintos miembros del equipo en función de su desempeño.

El apartado de recompensas y castigos va enfocado a ahondar un poco más de lo hablado en el documento de trabajo en equipo.

En cuanto al rendimiento del equipo, se ha optado por realizar una matriz de trazabilidad, que une la cada tarea con sus miembros correspondientes. Además, se ha añadido una columna de observaciones en caso de que se hubiera que matizar el rendimiento de alguno de los desarrolladores en específico.

El documento se estructura de la siguiente manera:

- Introducción: Se da una breve explicación del tema que ocupa este documento.
- Horas empleadas: Gráfico con las horas de cada miembro del equipo.
- Rendimiento del equipo: Rendimiento de cada miembro del equipo en la primera iteración del proyecto.
- Conclusión: Conclusión final del documento según el contenido presentado.

Horas empleadas

▼ TITLE ‡	DURATION ≑
9 • Manuel Padilla Tabuenca	07:39:30
7 • Javi Terroba Orozco	05:48:36
3 • Andmecsan	04:54:43
1 • Josemanuel13muller	04:10:00
5 • Mario Espinosa Rodríguez	03:47:44
2 • Ezequielperez50	03:40:56



Rendimiento del equipo

En esta sección del documento se estudia el rendimiento de cada uno de los integrantes de cada equipo. En la siguiente tabla tenemos las tareas, el miembro o miembros del equipo que se encargan de ella y el rendimiento dado en cuestiones de calidad y tiempos de entrega en referencia al *deadline* de dicha tarea.

Los criterios seguidos para la calificación de la calidad alcanzada en cada una de las tareas se basan en la siguiente clasificación:

- **Buena:** La tarea se ha realizado en los tiempos de entrega estimados y presenta buena presentación o una funcionalidad dentro de lo esperado según la descripción de la tarea.
- **Intermedia:** La tarea se ha realizado fuera de los tiempos de entrega estimados o la presentación o funcionalidad no es la esperada según la descripción de la tarea.
- Mala: La tarea no se ha realizado dentro de los tiempos de entrega y la presentación o funcionalidad no es la esperada según la descripción de la tarea.

Tarea	Miembro/s	Calidad	Observaciones
Task-024: Creación del planning report	Manuel Padilla Mario Espinosa	Buena	No aplica
Task-025: Progress report	Manuel Padilla Andrea Meca	Buena	No aplica
Task-026: Diagrama UML	Javier Terroba José Manuel Bejarano	Buena	Debido al desarrollo del entregable, ha habido que realizar varias adaptaciones.
Task-027: Creación de datos de prueba	Ezequiel Pérez Andrea Meca	Buena	No aplica
Task-028: Crear roles específicos	Manuel Padilla Javier Terroba	Buena	No aplica
Task-029: Crear entidad Chirp	Mario Espinosa	Buena	No aplica
Task-030: Crear entidad Announcement	Javier Terroba José Manuel Bejarano	Buena	No aplica
Task-031: Crear entidad Component	Manuel Padilla Tabuenca	Buena	Cabe destacar que component fue absorbida por la entidad ítem
Task-032: Crear entidad Tool	Ezequiel Pérez	Buena	Cabe destacar que tool fue absorbida

			por la entidad ítem
Task-033: Crear entidad Toolkit	Andrea Meca	Buena	No aplica
Task-034: Crear entidad Patronage	José Manuel Bejarano	Buena	No aplica
Task-035: Crear entidad PatronageReport	Mario Espinosa	Buena	No aplica
Task-035: Crear patron dashboards	Andrea Meca	Buena	No aplica
Task-037: Crear administrator dashboards	Ezequiel Pérez	Buena	No aplica
Task-038: Configurar los datos iniciales	José Manuel Bejarano Javier Terroba	Buena	No aplica
Task-039: Testing informal de entidades	Mario Espinosa	Buena	Tarea referida a comprobar que las tablas se crean correctamente en la base de datos
Task-040: Testing informal de datos	Javier Terroba	Buena	Tarea referida a comprobar que los datos cargan en la base de de datos
Task-041: Planning meeting	José Manuel Bejarano, Javier Terroba Manuel Padilla Mario Espinosa	Buena	No aplica
Task-042: Empaqueta y enviar la aplicación	Manuel Padilla	Buena	No aplica

Conclusión

En este documento se ha calificado el rendimiento de las personas del grupo en el segundo entregable.

Como conclusión, podríamos decir que el rendimiento ha sido muy bueno, con la mayoría de los documentos necesarios listos con bastante antelación, así como el código necesario.

Hemos tenido algunos problemas con el diagrama UML y con alguna entidad en específico, pero realmente el desarrollo ha sido muy bueno y estamos satisfechos.

Bibliografía

Intencionadamente en blanco.