



Definición de métrica para evaluar el aporte individual en el equipo de trabajo.

En base a las recomendaciones de la propuesta inicial de medición a continuación se definirá la métrica de trabajo para las siguientes etapas.

Dividimos el proceso en 4 etapas las cuales serán iteradas en igual cantidad a el número de entregas solicitadas a lo largo del semestre.

1. Identificar necesidades y establecer requisitos.
 - 1.1 Realizar un análisis de los requisitos centrandonos en el usuario
 - 1.2 Actualización del documento de requisitos
 - 1.3 Analisis de actividades correspondientes a la entrega y asignación de las mismas a miembros del equipo
2. Desarrollar diseños alternativos.
 - 2.1 Realizar un análisis de los diseños creados
 - 2.2 Actualizar los diseños de baja fidelidad con base en las nuevas necesidades
 - 2.3 Actualizar MockUps para representar gráficamente los diseños (colores, sonidos, imágenes a utilizar)
3. Construir versiones interactivas de los diseños.
 - 3.1 Analizar las interacciones con base a las necesidaes nuestros usuarios
 - 3.2 Maquetar en la herramienta Marvel los diseños
4. Evaluar diseños.
 - 4.1 Determinar la usabilidad y aceptabilidad del producto o diseño.
 - 4.2 Requerir la participación del usuario a lo largo del desarrollo.

Cada etapa y sus actividades serán asignadas a los miembros más capacitados para realizarlas, en base a estas hemos generado unas clases que logran englobar de una manera clara las tareas establecidas y subtareas que se generen a lo largo del proceso las cuales pueden ser usadas una sola vez por actividad, pero pueden sumarse con otras clases.

Las clasificaciones y sus ponderaciones se presentan en la siguiente tabla:

Clase	Descripción	Puntaje
Documento	Aplica para la creación de archivos entregables en los siguientes formatos: .word .pdf .pptx .xls	5 pts
Investigación	Aplica si la actividad asignada requiere investigación y es necesario citar fuentes	4 pts
Análisis	Aplica si la actividad requiere un trabajo de análisis y/o síntesis para la creación de productos	6 pts
Diseño	Aplica para actividades que requieran el uso de habilidades gráficas para la creación de productos	8 pts
Herramienta especializada	Aplica para actividades que requieran uso de software especializado por ejemplo la creación de mockups virtuales o codificación	7 pts
Trabajo de campo	Aplica para actividades que requieran interacción con nuestros usuarios de manera presencial	10 pts

Al momento de cada entrega se sumarán los puntos obtenidos por cada integrante y una vez obtenidos los puntajes de cada miembro se sumaran todos para posteriormente obtener el porcentaje de colaboración que tuvieron durante esa etapa del proyecto, a continuación se simula el uso de la métrica con valores aleatorios.

Formula:

$(\text{Puntos obtenidos individualmente} / \text{Total de puntos}) * 100$

Al final se hace redondeo natural

Etapas 1

Estefani = 50 pts

Erick = 49 pts

Gerardo = 52 pts

Hector = 48 pts

Total de puntos generados en la etapa = 199 pts

Estefani = 25.12% = 25%

Erick = 24.62% = 25%

Gerardo = 26.13% = 26%

Hector = 24.12% = 24%

Etapas 2

Estefani = 40 pts

Erick = 50 pts

Gerardo = 55 pts

Hector = 60 pts

Total de puntos generados en la etapa = 205 pts

Estefani = 19.51% = 20%

Erick = 24.39% = 24%

Gerardo = 26.82% = 27%

Hector = 29.26% = 29%

Aporte General

Total de puntos generados en el proyecto = 404 pts

Estefani = 22.27% = 22%

Erick = 24.50% = 25%

Gerardo = 26.48% = 26%

Hector = 26.73% = 27%