**REPORTE FINAL**

**ITERACIÓN 1 TSP**

**STATUS QUO**

**ZAMIR ANDREI GARCÍA ROMERO**

**ÁLVARO DAVID LÓPEZ PINILLA**

**DIEGO ANDRÉS LOZANO ROLDÁN**

**WILMAN RINCON BAUTISTA**

**DEIVIS ENRIQUE VERGEL ARENAS**

**CONCEPTOS AVANZADOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE**

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES**

**2.015**

Tabla de contenido

[1 Resumen global 3](#_Toc416891924)

[1.1 Equipo 3](#_Toc416891925)

[1.2 Estimación 3](#_Toc416891926)

[1.3 Fases 3](#_Toc416891927)

[1.4 Calidad 4](#_Toc416891928)

[1.5 Trabajo 4](#_Toc416891929)

[1.6 Reuniones 4](#_Toc416891930)

[1.7 Módulos desarrollados 5](#_Toc416891931)

[1.8 Documentación 5](#_Toc416891932)

[2 Reportes de rol 5](#_Toc416891933)

[2.1 Leader 5](#_Toc416891934)

[2.2 Planning 5](#_Toc416891935)

[2.3 Developer 5](#_Toc416891936)

[2.4 Quality 6](#_Toc416891937)

[2.5 Support 6](#_Toc416891938)

[3 Reportes de ingeniero 6](#_Toc416891939)

[3.1 Zamir Garcia 6](#_Toc416891940)

[3.2 Alvaro Lopez 6](#_Toc416891941)

[3.3 Diego Lozano 6](#_Toc416891942)

[3.4 Wilman Rincon 6](#_Toc416891943)

[3.5 Deivis Vergel 6](#_Toc416891944)

# Resumen global

## Equipo

Para el desarrollo del proyecto se creó un grupo de trabajo de 5 ingenieros, siguiendo la metodología de TSPi para la asignación de roles. De esta manera el equipo quedo conformado de la siguiente manera:

ZamirGacia: Rol Desarrollo

AlvaroLopez: Rol Soporte

Diego Lozano: Rol Planeación

Wilman Rincón: Rol Calidad

Deivis Vergel: Rol Líder

## Estimación

Como el proceso planteado está basado en PSP, se usócomo base para los cálculos de tiempo y tamaño los 6 proyectos generados con la metodología PSP, lo cual nos permitió tener un estimado acertado en el tamaño de la aplicación que estuvo representado con una diferencia del 5%, pero no en los estimados de tiempo, los cuales tuvieron un desfase del 30%.

## Fases

Las fases que se desarrollaron durante el proceso del primer ciclo fueron divididas en 5 semanas y su asignación fue la siguiente:

1. Lanzamiento
2. Estrategia / Planeación
3. Requerimientos / Diseño
4. Implementación
5. Pruebas / Posmortem

Durante cada fase se realizaron entregables del proyecto como manuales, planes y ejecuciones; adicionalmente, se generaron entregables del proceso que garantizaron una ejecución correcta, o la más adecuada para la construcción de software.

## Calidad

La calidad del proyecto se midió mediante la cantidad de errores y diferencias respecto a los requerimientos establecidos. De esta forma se identificaron varias falencias en el proceso y en el producto que afectaron la calidad de manera directa, representando un 45% del total de errores reportados. Entre las falencias se encuentran:

1. Tiempo:
   1. La mala estimación de tiempos de acuerdo a los valores obtenidos en PSP, pero que no representaron un valor adecuado para el trabajo en equipo.
   2. Dificultades para sincronización de tiempos de todo el equipo.
2. Conocimiento:
   1. Falta de conocimiento de los formatos de la metodología de TSPi, ya que eran una nuevo conocimiento para el equipo.
   2. Inexperiencia en TSPi en el manejo de buenas prácticas del proceso.
3. Estándares:
   1. Definición adecuada de los estándares, ya que representa el punto de vista de 5 ingenieros y no se estimó un formato de rápida conciliación entre el equipo.

## Trabajo

La carga de trabajo del proyecto está distribuida de acuerdo a los role y por ende a las responsabilidades de cada rol. Sin embargo, hubo varios escenarios en los que la distribución de tareas fue necesaria ya que no se contaba con un asignado para la tarea, por lo tanto la distribución estuvo garantizada por los tiempos de holgura entre las actividades que se tenían asignadas a cada ingeniero. El balanceo de trabajo como se nombró anteriormente, representaba parte de las actividades que tuvieron en cuenta durante el proceso semanal, y se verifico con cada ingeniero en cada entrega, sin embargo, no siempre el proceso de asignación era correcto ya que las tareas no tenían la complejidad estimada, o la carga de tareas representaba un porcentaje de tiempo mayor al asignado por ingeniero por fase.

## Reuniones

Las reuniones del equipo se establecieron con una periodicidad semanal de forma presencial para discusiones de planeación y asignación inicial de tareas, y una reunión virtual para seguimiento de las tareas y reasignación de las mismas. Las reuniones durante el proceso formaron una parte importante del desarrollo de las fases, pero se encontró que para la siguiente etapa es muy prioritario establecer una frecuencia y periodicidad mayor, puesto que representaron el único medio de comunicación entre los miembros del equipo en la generación de nuevo conocimiento.

## Módulos desarrollados

Los módulos que se desarrollaron durante el primer ciclo detrabajo, obedecen a conteos, descripciones informativas y configuraciones del programa, ya que son la base para la generación del nuevo desarrollo estimado en el segundo ciclo. Los requerimientos ejecutados, corresponden al 30% del total de los asignados en el alcance de este proyecto (2 ciclos).

## Documentación

La documentación entregada para el primer ciclo corresponde a 104 documentos nuevos y 77 documentos modificados, lo cual representa un promedio de 7 documentos semanales por ingeniero. La documentación está centralizada y organizada en el notebook, y disponible en el proyecto principal.

## Lecciones aprendidas

1. Entregas: Las entregas deben de tener un seguimiento más concienzudo ya que es frecuente que se retrasen por disponibilidad de los ingenieros o mala asignación de tareas.
2. Rehacer cambios: Es frecuente que los formatos de estrega por falta de conocimiento fuera necesario rehacerlos o ajustarlos a nuevos tiempos.

# Reportes de rol

Los siguientes son los reportes generados por rol del ciclo 1:

## Leader

Las actividades de gestión del proyecto requieren un conjunto de herramientas para motivar,organizar y comunicar los objetivos del proyecto a lograr y definir la forma más efectiva de lograr esta meta con los recursos previstos, dicha gestión es un proceso de autoaprendizaje exigente y que requiere desarrollar un conjunto de habilidades para enfocar el proyecto así el lugar deseado, sentí que esto se logró generando un liderazgo colectivo y socializando los temas según las fortalezas de cada miembro del equipo.

Mis actividades principales en este proceso requerían gestionar los tiempos de reuniones , mantener motivado y concentrado al equipo en la ejecución del proyecto , mantener equilibrio en la asignación de actividades, proponer reuniones semanales cortas para la entrega de artefactos y planeación de las actividades de la siguiente semana en las cuales invertí un tiempo aproximado de gestión de 6 horas , mientras que en las actividades del proyecto se invirtió 31 horas en 22 actividades cumpliendo con el 100% de las actividades propuestas para el ciclo.

## Planning

## Developer

Desempeñar el rol "Development Manager" resulta cómodo para alguien que disfruta realizando diseños tanto de alto nivel como específicos, sin embargo dicho rol va más allá de realizar estas tareas tan obvias. Para desempeñarse como Development Manager es necesario involucrarse con la planeación algo que puede ser incómodo para quien no esté acostumbrado o se sienta familiarizado con el tema.

A pesar de aquella pequeña incomodidad por las confusiones que surgían con los temas de planeación debo rescatar que comprendí la importancia de la planeación en todo el proceso de desarrollo ya que sin ésta no sería posible establecer medidas de rendimiento y calidad. Pero aún siendo consciente de ello, se necesita más que eso para hacer buenas estimaciones, se requiere de experiencia para hacer una estimación que se acerque a la realidad, prueba de ello se evidencia en que para el Rol de Desarrollo se requirió de un 71,6% más de trabajo que el planeado originalmente, esto es, de las casi 100 horas estimadas para completar las tareas para el ciclo 1 fue necesario invertir 351 horas para finalizar dichas tareas y esto sin incluir pequeñas tareas que no fueron registradas al ser “pequeñas”.

## Quality

Para el rol que desempeñe dentro del equipo fue enriquecedor para los procesos que desempeñó en mis actividades laborales. Poder ser participe en actividades de planeación del proceso de calidad es vital para un buen producto final. Este rol requiere de una inspección continua y minuciosa para asegurar que tanto los procesos como el producto final son entregados de la mejor forma y las mejores prácticas.

En las actividades que requerían la participación del rol de calidad se trató de hacer el mayor esfuerzo para hacer cumplir el proceso de calidad, para que la inspección de código siguiera las reglas definidas y para que el producto final saliera con la mayor calidad posible.

## Support

# Reportes de ingeniero

A continuación se encuentran los resúmenes del trabajo realizado en desarrollo:

## Zamir Garcia

Durante el proceso de desarrollo como en todos los trabajos en equipo se evidencian las dificultades típicas de trabajar con otras personas tales como estilos de trabajo o preferencias personales pero afortunadamente dificultades que nunca incidieron en el buen ánimo y respeto en el grupo de trabajo.

Para el ciclo 1 de desarrollo se esperaban 960 LOC pero fueron necesarias solamente 410 LOC para cubrir con los requerimientos del ciclo 1 lo que significa que se sobreestimó aproximadamente en 57% en este tema.

## Álvaro López

## Diego Lozano

## Wilman Rincon

Para el desarrollo del producto sigue siendo un proceso de aprendizaje debido a que el lenguaje es nuevo para mí.  La velocidad del desarrollo es más lenta que el resto del equipo.

Para la fase de desarrollo invertí un tiempo de 12 horas. Entre reunión de requerimientos y tiempo de desarrollo del producto.

## Deivis Vergel

Desarrollamos un producto que cumpliera con características funcionales y permitiera configurar de forma estándar validaciones pensando en ampliar las funcionalidades de validación de código propuestas para el siguiente ciclo, adicionalmente enfocado a la presentación, usabilidad y comprensión de los resultados de análisis de los programas , esperando una fácil comprensión de la información .