|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE ESTUDIANTE:** | Issac de la Cadena  Carlos Bayas  Kevin Donoso  Andrea Oña  Daniel Oña |
| **FECHA:** | 07-02-2025 |
|  |  |
|  |  |
| **TEMA:** | Reporte Evaluación Efectividad Juego Adultos Mayores QualityTech |
|  |  |

**APRENDIZAJE OBTENIDO**

La elaboración del **reporte de evaluación del proceso** permitió desarrollar un enfoque estructurado para medir la eficiencia y efectividad del desarrollo del proyecto en función de indicadores clave de rendimiento.

Uno de los aprendizajes más importantes fue la importancia de la métrica **"Entrega a tiempo"**, que permitió evaluar el cumplimiento de los plazos establecidos en la planificación y detectar posibles desviaciones en el cronograma. Se comprendió cómo factores como la gestión de tareas, la asignación de recursos y la comunicación dentro del equipo pueden afectar la puntualidad en la entrega de funcionalidades.

Asimismo, se adquirió experiencia en el análisis del **retrabajo**, considerando las **horas totales invertidas en la iteración 3**, lo que ayudó a identificar ineficiencias en el desarrollo, errores recurrentes y la necesidad de optimizar procesos de codificación, pruebas y revisión.

**DESARROLLO**

**Reporte de Evaluación del Proceso**

1. **Introducción**

Este documento presenta la evaluación del proceso de desarrollo del proyecto en base a tres métricas clave: entrega a tiempo, retrabajo (horas totales invertidas por el equipo en la iteración 3) y satisfacción de los desarrolladores (CSAT). La finalidad de este informe es analizar el desempeño del equipo y proponer mejoras para futuras iteraciones.

**2. Evaluación de Métricas**

**2.1 Entrega a Tiempo**

* **Objetivo:** Medir el cumplimiento de los plazos establecidos en la iteración 3.
* **Criterio de éxito:** El 100% de las tareas planificadas deben completarse en el tiempo estimado.
* **Observaciones:** Las tareas planificadas fueron elaboradas de acuerdo a lo planeado, además, de que hubo una buena organización entre el equipo para que lograr el alcance que fue definido para la última versión del producto.

**2.2 Retrabajo (Horas Totales Invertidas en la Iteración 3)**

* **Objetivo:** Evaluar el impacto de correcciones y ajustes en la eficiencia del desarrollo.
* **Criterio de éxito:** Minimizar las horas dedicadas a retrabajo sin comprometer la calidad.
* **Resultados:** El equipo invirtió un total de horas en la iteración 3.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Tiempo Invertido** |
| **Carlos** | 6h 30 minutos |
| **Isaac** | 6h |
| **Sebastián** | 8h |
| **Daniel** | 7h 30 minutos |
| **Andrea** | 7h |

**2.3 Satisfacción de los Desarrolladores (CSAT)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Preguntas para Métricas CSAT | Carlos | Damarys | Isaac | Daniel | Sebastián | TOTAL |
| CSAT (¿Del 1 al 5 siendo uno muy insatisfecho y 5 muy satisfecho cual es el grado de satisfacción? | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 |

**REFERENCIAS**

1. International Organization for Standardization, "ISO/IEC 29110-5-1-2:2024 - Software Engineering — Lifecycle Profiles for Very Small Entities (VSEs) — Part 5-1-2: Management and Engineering Guide: Generic Profile Group", ISO, 2024.