

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Planification and Progress Report



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software

Diseño y Pruebas 2.

Curso 2024 – 2025

Group: C1.001

Repository: <https://github.com/Albertoescobarsanchez/Acme-ANS-D02.git>

Student #2


ID Number: *027*3***

UVUS: chj5692

Name: Cantalejo Gómez, Olga

Roles: development, analyst, tester

Date: March 07, 2025


	<p style="text-align: center;">Diseño y Pruebas 2 Planification and Progress Report</p>
---	---

Control de Versiones

Fecha	Versión	Descripción
16/02/2025	v1.0.0	Desarrollo de la primera versión
07/03/2025	V2.0.0	Desarrollo de la segunda versión

Índice de contenido

1. Introducción	3
2. Listado de tareas realizadas	3
3. Estimación de costes	4
4. Desarrollo	5
5. Conflictos encontrados	5


	<p style="text-align: center;">Diseño y Pruebas 2 Planification and Progress Report</p>
---	---

1.Introducción

El objetivo de este informe es evaluar las actividades que debe realizar el estudiante tipo 2 para alcanzar los resultados deseados en la entrega, incluyendo una estimación de los costos asociados. Además, se describe el procedimiento seguido para llevar a cabo estas tareas.

2. Listado de tareas realizadas

Tarea	Descripción	Rol	Tiempo planificado	Tiempo real
Añadir las entidades Customer, Booking y Passenger	Crear entidad Customer, Booking y Passenger con sus respectivos atributos y relaciones entre entidades.	Desarrollador	3h	2h y 30 min
Generar datos de prueba	Crear datos de muestra variados para probar la aplicación de manera informal.	Desarrollador	50 min	30 min
Generar link a tablero GitHub	Proporcione un enlace a su panel de planificación en GitHub para revisar las tareas, su estado actual y su cronograma.	Analista	10 min	5 min
Customers dashboards	Crear entidad para manejar tableros de control de los customers	Desarrollador	1h	35 min
Modelo UML de dominio	Producir un modelo de dominio UML respecto a los requerimientos de información.	Analista	2h	1h y 30 min
Analysis report	Realizar informe de análisis individual	Analista	1h	30 min

	Diseño y Pruebas 2 Planification and Progress Report			


Planification and Progress Report	Realizar informe de planificación individual	Analista	1h	50 min
Clases	Asistir a clases		10h	10h
Practicar	Estudiar y practicar		7h	8h
Total			26h	24h y 30 min

3. Estimación de costes

Para calcular el presupuesto, se ha establecido un precio por hora para cada trabajador, basado en los salarios estándares en este campo. Por tanto, los analistas cobran 30,00€/h y los desarrolladores cobran 20,00€/h.

Las tareas de Clases y Practicar no son remuneradas, por lo que no se tendrán en cuenta.

Rol	Salario	Tarea	Tiempo planificado	Tiempo real	Coste planificado	Coste real
Desarrollador	20 €/h	Añadir las entidades Customer, Booking y Passenger	3h	2h y 30 min	60 €	50 €
Desarrollador	20 €/h	Generar datos de prueba	50 min	30 min	16,67 €	10 €
Analista	30 €/h	Generar link a tablero GitHub	10 min	5 min	5 €	2.5 €
Desarrollador	20 €/h	Customers dashboards	1h	35 min	10 €	11.67 €

	Diseño y Pruebas 2 Planification and Progress Report					

Analista	30 €/h	Modelo UML de dominio	2h	1h y 30 min	60 €	45 €
Analista	30 €/h	Analysis report	1h	30 min	30 €	15 €
Analista	30 €/h	Planification and Progress Report	1h	50 min	30 €	25 €

El costo de amortización se ha calculado a partir del sumatorio de costes de tareas y equipos, entre el número de años de vida útil y número de miembros.

El costo de los equipos es 5000€ y su vida útil es de 5 años, el costo de amortización para este entregable de Juan Antonio González Lucena es:

$$\text{Coste de amortización (Ca)} = \frac{5000\text{€}}{5 \text{ años} \cdot 4 \text{ entregables} \cdot 5 \text{ miembros}} = 50\text{€}$$

Para calcular el coste total planificado, utilizamos los costes planificados y el coste de amortización.

$$\text{Coste de salario (Cs)} = \text{SalarioDesarrollador} + \text{SalarioAnalista} = 86.67 \text{ €} + 125 \text{ €} = 211.67\text{€}$$

$$\text{Coste total} = \text{Cs} + \text{Ca} = 211.67 \text{ €} + 50 \text{ €} = 261.67 \text{ €}$$

Para calcular el coste total real, utilizamos los costes reales y el coste de amortización.

$$\text{Coste de salario (Cs)} = \text{SalarioDesarrollador} + \text{SalarioAnalista} = 70 \text{ €} + 87.5 \text{ €} = 157.5 \text{ €}$$

$$\text{Coste total} = \text{Cs} + \text{Ca} = 157.5 \text{ €} + 50 \text{ €} = 207.5 \text{ €}$$


$$\text{Coste total} = \text{Cs} + \text{Ca} = 46.67 \text{ €} + 50 \text{ €} = 96.67 \text{ €}$$

El coste real es el 79.3% de lo planificado.

4. Desarrollo

En este segundo entregable, he llevado a cabo las siguientes actividades:

1. Creación de entidades

	<p style="text-align: center;">Diseño y Pruebas 2 Planification and Progress Report</p>
---	---

- Desarrollo de las entidades Booking, Customer y Passenger junto con sus respectivos atributos y validator necesarios.

2. Creación de sample data

- Generar datos de prueba para probar la aplicación de manera informal.

3. Proporcionar un link al planning dashboard

- Proporcionar el link correspondiente del student02 del planning dashboard de Github.

4. Customer Dashboard

- Crear tablero de control de customers con los indicadores especificados en information requirements.

5. Diagrama UML

- Desarrollar el diagrama UML del student 2 teniendo en cuenta las entidades y relaciones creadas.

6. Documentación Completa

- Elaborar la documentación necesaria, tanto el 'Analysis Report' como el 'Planification and Progress Report'.


5. Conflictos encontrados

Durante este sprint, he identificado varios problemas importantes.

Uno de ellos ha sido la organización del proyecto, es decir, cómo crear y ubicar las carpetas y clases adecuadamente.

También encontramos dificultades al utilizar las anotaciones correctamente y desarrollar los validadores, ya que no estábamos seguros de su necesidad para el desarrollo del proyecto.

Otro desafío fue deducir las relaciones entre las entidades y expresarlas tanto en el código del proyecto como en los diagramas UML, puesto que la información

	<div>Diseño y Pruebas 2</div> <div>Planification and Progress Report</div>

proporcionada en los requerimientos no dejaba claro cómo debían relacionarse las clases entre sí.

A pesar de haber enfrentado numerosos conflictos y dudas, la comunicación y el entendimiento dentro del equipo fueron clave para poder realizar la entrega en la fecha estimada y de manera correcta.