

INFORME DE ORGANIZACIÓN

Primer entregable



Universidad de Sevilla - Escuela Técnica Superior de Ingeniería
Informática

Diseño y Pruebas II – Curso 2022/2023

<u>Grupo</u>	<u>Repositorio</u>
C1.02.06	https://github.com/laurolmer/Acme-L3-D01.git

<u>Estudiante/s</u>	<u>Correo</u>
Hidalgo Rodríguez, Álvaro	alvhidrod@alum.us.es

<u>Fecha</u>
16/02/2023

Índice del documento.

1. Resumen ejecutivo.	3
2. Tabla de revisión.	3
3. Introducción.	3
4. Listado de tareas.	3
4.1. Tareas grupales:	¡Error! Marcador no definido.
4.2. Tareas individuales.	3
5. Presupuesto.	4
5.1. Costes directos (según roles y horas).	4
5.2. Costes indirectos (amortizaciones).	4
5.3. Beneficio sobre costes.	5
5.4. Costes totales.	5
6. Conclusiones.	5
7. Bibliografía.	5

1. Resumen ejecutivo.

Este informe está destinado a gestionar el impacto que provocan las diferentes tareas destinadas a cumplir los diferentes requisitos, traduciéndose en costes económicos y de tiempo. Es necesario realizar este tipo de documentos porque permite obtener una estimación de los distintos tipos de costes junto con la comparativa de los costes reales, permitiendo a los trabajadores organizarse de mejor forma y a los clientes poder obtener información para comprobar si les interesa el servicio del trabajador o del equipo en sí según esas estimaciones.

2. Tabla de revisión.

Número de revisión	Fecha de revisión	Descripción de la revisión
1	16/02/2023	Realización en su totalidad del documento

3. Introducción.

En este informe, se mostrará un listado con todas las tareas que hayan sido necesarias para completar los distintos requisitos de cada entregable. En ellas aparecerá el título de la tarea en particular, que, luego será transformado en una rama de trabajo para trabajar con ella, una descripción de qué se debe hacer en dicha tarea, a quién se le ha asignado y el rol de esa persona, tiempo estimado y tiempo real. Por otro lado, se plasmará el coste económico según los siguientes criterios: el coste según el tiempo real, el coste personal por rol, el precio de amortización y el total.

4. Listado de tareas.

Tareas individuales.

1) Tarea 001.

- Información general:

Modifique el menú anónimo para que muestre una opción que lleve al navegador a la página principal de su página web favorita. El título debe leerse con esta estructura: “{id-number}: {surname}, {name}”, donde “{id-number}” denota su DNI, NIE o número de pasaporte, “{surname}” denota sus apellidos, y “{name}” denota su nombre.

- Tiempo estimado: 20 minutos.

- Tiempo real: 00:08:30 minutos.

2) Tarea 002 Individual.

- Información general:
Create an analysis report
- Tiempo estimado: 30 minutos.
- Tiempo real: 01:20:02 minutos.

3) Tarea 003 Individual.

- Información general:
Create a Planning Report
- Tiempo estimado: 1 hora y 30 minutos.
- Tiempo real: 01:10:24 minutos.

5. Presupuesto.

5.1. Costes directos (según roles y horas).

Para la estimación de costes directos del proyecto se han establecido los siguientes salarios típicos según roles desempeñados en el trabajo. Se suponen meses de 30 días, de 8 horas laborables cada uno, trabajando a tiempo completo con una dedicación del 100%. Asimismo, sabemos que los costes sociales de la empresa para un trabajador a tiempo completo son de un 30%.

Puestos / Roles	Sueldo bruto por horas (€/h)	Horas totales trabajadas (h)	Sueldo bruto anual (€)	Sueldo bruto total (€)	Costes sociales de la empresa (30%)
Testeador	20€	25 minutos	86400€	8,3€	2,49€
Desarrollador	20€	2 horas y 13 minutos	57600€	44,3€	13,29€

Por tanto, el coste total del proyecto siendo un único componente es:

$$8,3€ + 44,3€ + 2,49€ + 13,29€ = \mathbf{68,38€}$$

5.2. Costes indirectos (amortizaciones).

Todo proyecto que incluya un sistema informático debe de amortizarse. Según la Agencia Tributaria (2), el coeficiente lineal máximo aplicable a los equipos para procesos de información es del 25 % anual, con un máximo de 8 años.

En este caso, se considera un periodo mínimo de 4 años, ya que la empresa necesitará una actualización constante de los equipos al dedicarse a una tarea intensiva como es el desarrollo web. Un equipo de 1.100 € se amortizará a un ritmo de 275 € anuales, 22'92 € al mes, 0'76 € al día, 0'095€ la hora (se tratan los días como laborales, por tanto, son 8 horas laborales de las 24 horas totales).

Puestos / Roles	Horas totales trabajadas (h)	Coste por horas (€)	Coste indirecto total (€)
Testeador	25 minutos	0'095€	0'4€
Desarrolladora	2 horas y 13 minutos	0'095€	0'21€

Coste indirecto total: **0.25€**

5.3. Beneficio sobre costes.

Se estima que el beneficio de una empresa debe estar entre el 10% y el 15% (4), por tanto, imponemos que el beneficio sobre los costes estará en el 15%.

Coste directo total (€)	Coste indirecto total (€)	Porcentaje de beneficio	Beneficio total (€)
68,38€	0,25€	15%	10,26€ + 0.04€ = 10,3€

5.4. Costes totales.

Para obtener el presupuesto total, sumamos los costes directo e indirecto junto con su respectivo beneficio total. A esa cantidad se le agregará luego el IVA que es del 21%. 271.52€

Tipo de coste/valor	Cantidad (€)
Coste directo	68,38€
Coste indirecto	0,25€
Beneficio total	10,3€
IVA	16,6€
Total	95,53€

6. Conclusiones.

Se puede comprobar gracias a este informe que las tareas han ocupado aproximadamente el tiempo estimado. También podemos apreciar que el presupuesto que surge es bastante elevado debido a la cantidad de horas totales que se le han dedicado al proyecto. En cuanto al presupuesto, se ha obtenido un precio bastante adecuado dada las pocas horas ejercidas en este primer entregable.

7. Bibliografía.

- (1) <https://getquipu.com/blog/cuanto-cuesta-contratar-un-trabajador/>
- (2) <https://www.holded.com/es/blog/amortizacion-de-equipos-informaticos>

- (3) <https://z1gestion.es/margen-de-beneficio-y-precio-de-un-proyecto/>
- (4) <https://www.tiendanube.com/blog/como-calcular-el-margen-de-ganancia/>