

DP2 2021-2022

# Informe de planificación

## Proyecto Acme Toolkits

<https://github.com/Alex-GF/Acme-Toolkits.git>

### Miembros:

- VICENTE CAMBRÓN TOCADOS (viccamtoc@alum.us.es)
- FRANCISCO JAVIER CAVERO LÓPEZ (fracavlop@alum.us.es)
- IRENE XIANG DOMÍNGUEZ GAROZ (iredomgar4@alum.us.es)
- ALEJANDRO GARCÍA FERNÁNDEZ (alegarfer4@alum.us.es)
- JOSÉ LUIS GARCÍA MARÍN (josgarmar31@alum.us.es)
- MARTA REYES LÓPEZ (marreyp4@alum.us.es)

**GRUPO E1-03**

Versión 1.0

1/05/22

# Índice

Índice.....	2
Resumen ejecutivo .....	3
Tabla de revisiones .....	3
Introducción.....	3
Contenido .....	3
Roles.....	3
Presupuesto .....	4
Tareas.....	5
Conclusiones .....	8
Bibliografía .....	8

## Resumen ejecutivo

El objetivo de este documento es detallar el reparto de roles y tareas llevado a cabo durante la reunión de planificación por el equipo de desarrollo. Además, se indicará el presupuesto inicial estimado para el proyecto.

## Tabla de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Sprint
1/06/2022	1.0	Versión inicial	5

## Introducción

Este documento enumera y detalla los distintos roles de cada uno de los miembros, así como el listado de las tareas a realizar en el sprint. Los roles que se han definido para este son:

- Project Manager
- Analista de Sistemas
- Desarrollador
- Tester
- Operador

Además, se realizará un presupuesto inicial estimado respecto al personal y amortización.

Con respecto a la lista de tareas, se indicará el reparto de tareas a realizar en el segundo entregable. Cada tarea lleva una breve descripción de lo que se hace, quién la realizará, el tiempo estimado y, por último, las distintas issues creadas y asignadas en GitHub durante la reunión de planificación por el equipo de desarrollo.

## Contenido

### Roles

A continuación, se detallan los distintos roles que se tomarán durante el desarrollo de este proyecto:

- **Project Manager:** encargado de la preparación del proyecto, redacción y asignación de las distintas tareas. Dirigirá a todos los miembros y revisará todas las tareas.
- **Analista de Sistemas:** encargado del diagrama UML según el documento de Requisitos de Información
- **Desarrollador:** encargado de programar y documentar el diagrama UML
- **Tester:** encargado de revisar el código y documentación antes de la entrega del proyecto
- **Operador:** encargado de entregar el proyecto

Apellidos, Nombre	Rol
Cambrón Tocados, Vicente	Desarrollador, Tester
Cavero López, Francisco Javier	Desarrollador, Tester
Domínguez Garoz, Irene Xiang	Desarrollador, Tester
García Fernández, Alejandro	Project Manager, Desarrollador, Tester
García Marín, José Luis	Desarrollador, Tester
Reyes López, Marta	Desarrollador, Tester, Operadora

## Presupuesto

Se detallará el presupuesto estimado inicial para el desarrollo de este proyecto. Para ello, se calculará el precio por hora de cada rol y las horas estimadas que necesitará para realizar las distintas tareas que se recogen en el siguiente apartado. Además, se calculará la amortización de este Sprint teniendo en cuenta costes de hardware y software.

El precio total estimado será de **3.583'91€**.

Se desglosa a continuación:

PERSONAL			
Rol	Precio/Hora	Horas	Precio Total
Project Manager	24'23€/h	4h	96'92€
Analista de Sistemas	24'45€/h	0h	0€
Desarrollador	15'50€/h	197,25h	3.057'38€
Operador	14'95€/h	3h	44'85€
Tester	16'42€/h	12h	197'04€
			<b>Total: 3.396'19€</b>

AMORTIZACIÓN			
Causa	Precio	Amortización en 3 años (156 semanas)	Amortización en Sprint (4 semanas)
Hardware	6.600€	42'31€	169'24€
Software	720€	4'62€	18'48€
			<b>Total: 187'72€</b>

## Tareas

A continuación, se detalla las distintas tareas redactadas y asignadas por el Project Manager. Cada una estará compuesta por su título, descripción de esta, miembro asignado, rol que desempeña y el tiempo estimado para su realización

Tarea	Descripción	Miembro	Rol	Tiempo
Tarea 090	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regístrese en el sistema para crear una nueva cuenta de usuario.</li> <li>Conviértete en inventor y/o patron.</li> <li>Issue: #158</li> </ul>	Francisco Javier Cavero López	Desarrollador	1 h y 30 min
Tarea 091	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crea un chirp. Tenga en cuenta que los chirps no se pueden actualizar ni eliminar; por lo tanto, el sistema debe requerir confirmación antes de crearlos.</li> <li>Issue: #159</li> </ul>	José Luis García Marín	Desarrollador	45 min
Tarea 092	<ul style="list-style-type: none"> <li>Edite sus propios componentes, lo que incluye crearlos, actualizarlos, eliminarlos y publicarlos. Se permite actualizar o eliminar un componente siempre que no se haya publicado.</li> <li>Issue: #160</li> </ul>	Vicente Cambrón Tocados	Desarrollador	2 h y 30 min
Tarea 093	<ul style="list-style-type: none"> <li>Edite sus propias herramientas, lo que incluye crearlas, actualizarlas, eliminarlas y publicarlas. Se permite actualizar o eliminar una herramienta siempre que no se haya publicado.</li> <li>Issue: #161</li> </ul>	Vicente Cambrón Tocados	Desarrollador	2 h y 30 min
Tarea 094	<ul style="list-style-type: none"> <li>Edite sus propios kits de herramientas, lo que incluye crearlos, actualizarlos, eliminarlos y publicarlos. Se permite actualizar o eliminar un kit de herramientas siempre que no se haya publicado.</li> <li>Issue: #162</li> </ul>	Alejandro García Fernandez	Desarrollador	2 h y 30 min
Tarea 095	<ul style="list-style-type: none"> <li>Decidir sobre un patrocinio propuesto para aceptarlo o negarlo.</li> <li>Issue: #163</li> </ul>	Marta Reyes López	Desarrolladora	45 min
Tarea 096	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cree un informe de patronage. Los informes de patronage no se pueden</li> </ul>	Irene Xiang Domínguez Garoz	Desarrolladora	45 min

	<p>actualizar ni eliminar, lo que requiere que el sistema solicite la confirmación antes de crearlos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Issue: #165</li> </ul>			
Tarea 097	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Edite sus patrocinios, lo que incluye crearlos, actualizarlos, eliminarlos y publicarlos. Se permite actualizar o eliminar un clientelismo siempre que no se haya publicado.</li> <li>• Issue: #164</li> </ul>	José Luis García Marín	Desarrollador	2 h y 30 min
Tarea 098	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un anuncio. Tenga en cuenta que los anuncios no se pueden actualizar ni eliminar; por lo tanto, el sistema debe requerir confirmación para crearlos.</li> <li>• Issue: #167</li> </ul>	Francisco Javier Caveró López	Desarrollador	45 min
Tarea 099	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actualice la configuración del sistema</li> <li>• Issue: #166</li> </ul>	Irene Xiang Domínguez Garoz	Desarrolladora	45 min
Tarea 100	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los momentos y las cantidades de dinero deben internacionalizarse cuando se ingresan. Otros tipos de datos podrían serlo, pero no se espera que se internacionalicen.</li> <li>• Issue: #198</li> </ul>	Todos los miembros del equipo.	Desarrolladores	30 min
Tarea 101	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema debe mostrar todas las cantidades de dinero tal como son ingresados por los usuarios, pero también sus correspondientes cambios de dinero de acuerdo con la moneda del sistema. Los intercambios de dinero deben realizarse en línea utilizando un servicio gratuito disponible en la Web. Es responsabilidad de los estudiantes encontrar el servicio adecuado; la Universidad de Sevilla no cubrirá ninguna responsabilidad implícita o explícita si los estudiantes contratan un servicio de pago por uso.</li> <li>• Issue: #170</li> </ul>	Alejandro García Fernández	Desarrollador	2 h

Tarea 102	<ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema debe evitar que los directores almacenen chirps, anuncios, componentes, herramientas o kits de herramientas si se consideran spam. Algo se considera spam si su texto contiene una proporción de palabras de spam fuertes / débiles superior al umbral correspondiente. Tenga en cuenta que un término debe considerarse spam independientemente de su caso y de los espacios en blanco entre sus palabras.</li> <li>Issue: #169</li> </ul>	Marta Reyes López	Desarrolladora	1 h
Tarea 103	<ul style="list-style-type: none"> <li>El detector de spam debe ser reutilizable en diferentes proyectos; es decir: debe implementarse como un proyecto independiente y empaquetarse en un artefacto .jar reutilizable.</li> <li>Issue: #171</li> </ul>	Vicente Cambrón Tocados	Desarrollador	1 h y 30 min
Tarea 104	<ul style="list-style-type: none"> <li>Redactar el informe de planificación.</li> <li>Issue: #172</li> </ul>	Todos los miembros del equipo.	Project Manager Desarrolladores	2 h
Tarea 105	<ul style="list-style-type: none"> <li>Redactar informe de seguimiento.</li> <li>Issue: #174</li> </ul>	Todos los miembros del equipo.	Project Manager Desarrolladores	2 h
Tarea 106	<ul style="list-style-type: none"> <li>Redactar informe lint.</li> <li>Issue: #173</li> </ul>	Todos los miembros del equipo.	Desarrolladores	2 h
Tarea 107	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produzca un conjunto de pruebas para su proyecto. Cada miembro de su grupo de trabajo debe centrarse en al menos una característica y desarrollar casos de prueba completos para ella.</li> <li>Issue: #176</li> </ul>	Todos los miembros del equipo.	Testers	2h x 6 test = 12 h
Tarea 108	<ul style="list-style-type: none"> <li>Redactar informe de rendimiento.</li> <li>Issue: #175</li> </ul>	Todos los miembros del equipo.	Desarrolladores	4 h y 30 min
Tarea 109	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asistencia a las clases con el objetivo de adquirir los conocimientos</li> </ul>	Todos los miembros del equipo.	Desarrolladores	12 h /miembro = 72 h

	teóricos/prácticos necesario para la elaboración del proyecto.			
Tarea 110	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reunión semanal de control de todo el equipo.</li> <li>• Reunión 1/05. (30min)</li> <li>• Reunión 8/05. (30min)</li> <li>• Reunión 15/05. (30 min)</li> <li>• Reunión 18/05. (4h y 30 min)</li> <li>• Reunión 22/05. (2h)</li> </ul>	Todos los miembros del equipo.	Desarrolladores	8 h
Tarea 111	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de código.</li> <li>• Revisión de la documentación.</li> <li>• Entrega del proyecto</li> </ul>	Marta Reyes López	Operador	3 h

## Conclusiones

No aplica.

## Bibliografía

No aplica.