

INFORME DE ORGANIZACIÓN

Segundo entregable



Universidad de Sevilla - Escuela Técnica Superior de Ingeniería
Informática

Diseño y Pruebas II – Curso 2022/2023

<u>Grupo</u>	<u>Repositorio</u>
	https://github.com/C10401-DP2/Acme-L3

<u>Estudiante/s</u>	<u>Correo</u>
Cuenca Pérez, Pablo	pabcueper@alum.us.es

<u>Fecha</u>
24/09/2023

Índice del documento.

1. 3
2. 3
3. 3
4. 3
 - 4.1. Error! Bookmark not defined.
 - 4.2. 3
5. 6
 - 5.1. 6
 - 5.2. Error! Bookmark not defined.
 - 5.3. Error! Bookmark not defined.
 - 5.4. Error! Bookmark not defined.
6. 7
7. 7

1. Resumen ejecutivo.

Este informe tiene como propósito gestionar el impacto generado por las diversas tareas relacionadas con el cumplimiento de los distintos requisitos, lo que se traduce en costos económicos y de tiempo. La elaboración de este tipo de documentos es esencial, ya que posibilita obtener una estimación de los diversos tipos de costos y compararlos con los costos reales. Esto, a su vez, facilita una mejor organización por parte de los trabajadores y proporciona a los clientes la información necesaria para determinar si les interesa el servicio ofrecido por el trabajador o el equipo, basándose en estas estimaciones.

2. Tabla de revisión.

Número de revisión	Fecha de revisión	Descripción de la revisión
1	24/09/2023	Realización en su totalidad del documento del entregable.
2	28/09/2023	Revisión de contenidos y puesta a punto.

3. Introducción.

En este informe, se presentará un listado que detalla todas las tareas necesarias para cumplir con los distintos requisitos de cada entregable. Cada tarea estará acompañada por su título, que posteriormente se convertirá en una rama de trabajo para su ejecución. Se proporcionará una descripción de las acciones requeridas en cada tarea, la asignación de la tarea a una persona específica con su respectivo rol, el tiempo estimado y el tiempo real dedicado a la tarea.

Además, se incluirán cálculos de costos económicos basados en varios criterios, que abarcan el costo calculado según el tiempo real empleado, el costo individual por el rol desempeñado, el costo de amortización y, en última instancia, el costo total del proyecto.

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: 10 minutos.

- Tiempo real: 00:05:00 minutos.

2) Tarea 002 Individual.

- Información general:
Create an analysis report
- Tiempo estimado: 30 minutos
- Tiempo real: 00:15:00 minutos.

3) Tarea 003 Individual.

- Información general:
Create a Planning Report
- Tiempo estimado: 1 hora y 30 minutos.
- Tiempo real: 01:40:00 minutos.

4) Tarea 004.

- Información general:
- There is a new project-specific role called student, which has the following profile data: statement (not blank, shorter than 76 characters), list of strong features (not blank, shorter than 101 characters), list of weak features (not blank, shorter than 101 characters), and an optional link with further information.
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Tiempo real: 15 minutos

5) Tarea 005 Individual.

- Información general:
- An enrolment is a registration of a student in a course. The system must store the following data about them: a code (pattern "[A-Z]{1,3}[0-9][0-9]{3}", not blank, unique), a motivation (not blank, shorter than 76 characters), some goals (not blank, shorter than 101 characters), and a work time (in hours, computed from the corresponding activities).
- Tiempo estimado: 30 minutos.
- Tiempo real: 40 minutos.

6) Tarea 006 Individual.

- Información general:
Every enrolment has a workbook that is composed of activities. The system must store the following data about them: a title (not blank, shorter than 76 characters), an abstract (not blank, shorter than 101 characters), an indication on whether it can be considered a theory activity or a hands-on activity, a time period (either in the past or the future), and an optional link with further information.
- Tiempo estimado: 30 minutos.
- Tiempo real: 1 hora y 15 minutos.

7) Tarea 007 Individual.

- Información general:
 - The system must handle student dashboards with the following data: total number of theory and hands-on activities in his or her workbook; average, deviation, minimum, and maximum period of the activities in his or her workbook; average, deviation, minimum, and maximum learning time of the courses in which he or she has enrolled.
- Tiempo estimado: 1 hora y 30 minutos
- Tiempo real: 2 horas 40 minutos

8) Tarea 008 Individual.

- Información general:
 - Produce assorted sample data to test your application informally. The data must include two student accounts with credentials "student1/student1" and "student2/student2".
- Tiempo estimado: 1 hora.
- Tiempo real: 4 horas.

9) Tarea 009 Individual.

- Información general:
 - Produce an analysis report.
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Tiempo real: 15 minutos

10) Tarea 010 Individual.

- Información general:
 - Produce a planning report.
- Tiempo estimado: 20 minutos
- Tiempo real: 30 minutos

5. Presupuesto.

5.1. Costes directos (según roles y horas).

Para estimar los costes directos del proyecto, se han establecido salarios típicos en función de los roles desempeñados en el trabajo. Se considera un mes con 30 días, cada uno con 8 horas laborables, trabajando a tiempo completo con una dedicación del 100%. Además, se tiene en cuenta que los costes sociales de la empresa para un trabajador a tiempo completo representan un 30% adicional.

Dado que has proporcionado el total de horas dedicadas a cada rol:

- Total de horas de developer:
- Total de horas de tester:
- Total de horas de manager:

Puestos / Roles	Sueldo bruto por horas (€/h)	Horas totales trabajadas (h)	Sueldo bruto total (€)
Desarrollador	20€		
Tester	20€		
Manager	30€		

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

5.2. Amortización lineal en 3 años

Para realizar el cálculo, es necesario tener en cuenta el valor inicial, que corresponde a 4 meses de desarrollo, y luego dividirlo por la duración total de la vida útil del equipo (equivalente a 3 años, es decir, 36 meses). Esta operación nos permitirá determinar el porcentaje que debemos aplicar para calcular la amortización.

Cálculo amortización lineal	
Valor inicial	Vida útil estimada
4	36
% amortización	11%

Coste grupal bruto	Amortización grupal	Presupuesto final

6. Conclusiones.

Este informe nos permite constatar que las tareas han requerido un tiempo diverso para su finalización, ya que algunas se han completado significativamente antes de lo anticipado, mientras que otras han experimentado una duración inesperadamente prolongada. Además, se observa que el presupuesto resultante es considerablemente elevado, lo cual se debe a la cantidad total de horas invertidas en el proyecto.

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/>
- (5) <https://www.becas-santander.com/es/blog/formula-de-amortizacion.html>