Universidad de Sevilla  
Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

**Planning and Progress Report**



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software  
Diseño y Pruebas 2.

Curso 2023 – 2024

|  |  |
| --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** |
| 11/05/2024 | v1.1.1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grupo: C1.011** | | |
| **Autores por orden alfabético** | **Rol** | **Descripción del rol** |
| Abouri, Mohamed - Y7156458E | Developer | Persona encargada de desarrollar el código. |
| Cabello Ranea, Rafael -32094496C | Operador | Encargado de las tareas de campo, de las instalaciones y del mantenimiento de los sistemas de la empresa. |
| Calderón Rodríguez, Francisco Javier - 78233219F | Project Manager | Persona encargada de tomar decisiones de diseño y vigilar el correcto desarrollo |
| Delgado Pallares, David - 29519510E | Tester | Persona encargada de realizar pruebas sobre el código. |
| Ramírez Lara, Iván- 77852382G | Developer | Persona encargada de desarrollar el código. |

**Control de Versiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** |
| 20/02/2024 | v1.0.0 | Desarrollo de la primera versión. |
| 22/02/2024 | v1.0.1 | Añadido estimaciones de tiempo |
| 08/03/2024 | v1.1.0 | Añadido apartado de progreso y cambio de formato |
| 11/05/2024 | v1.1.1 | Correcciones |

**Índice de contenido**

Contenido

1. [Resumen Ejecutivo 2](#_Toc160818707)

[2. Introducción 3](#_Toc160818708)

[3. Contenido 4](#_Toc160818709)

[3.1 Tareas a realizar 4](#_Toc160818710)

[3.2 Imágenes del desarrollo 6](#_Toc160818711)

[3.3 Estimación de costes 7](#_Toc160818712)

[4. Conclusiones 8](#_Toc160818713)

# Resumen Ejecutivo

En este documento se recoge el contenido de planificación y progreso para cumplir con el requisito individual número 16 del proyecto, correspondiente a la segunda entrega.

El apartado “Contenido” se encuentra dividido en dos capítulos: “Planificación” y “Progreso”, siguiendo las indicaciones del documento “Annexes” del proyecto, y contemplando los puntos que requiere el documento.

# 2. Introducción

Las tareas correspondientes al segundo entregable consisten en la creación de las entidades del proyecto. En este documento se encuentran las tareas realizadas por el alumno 3, el timpo estimado en su realización, el tiempo real que han llevado, el presupuesto y costes del desarrollo, capturas del ciclo de vida del trabajo, y conclusiones finales.

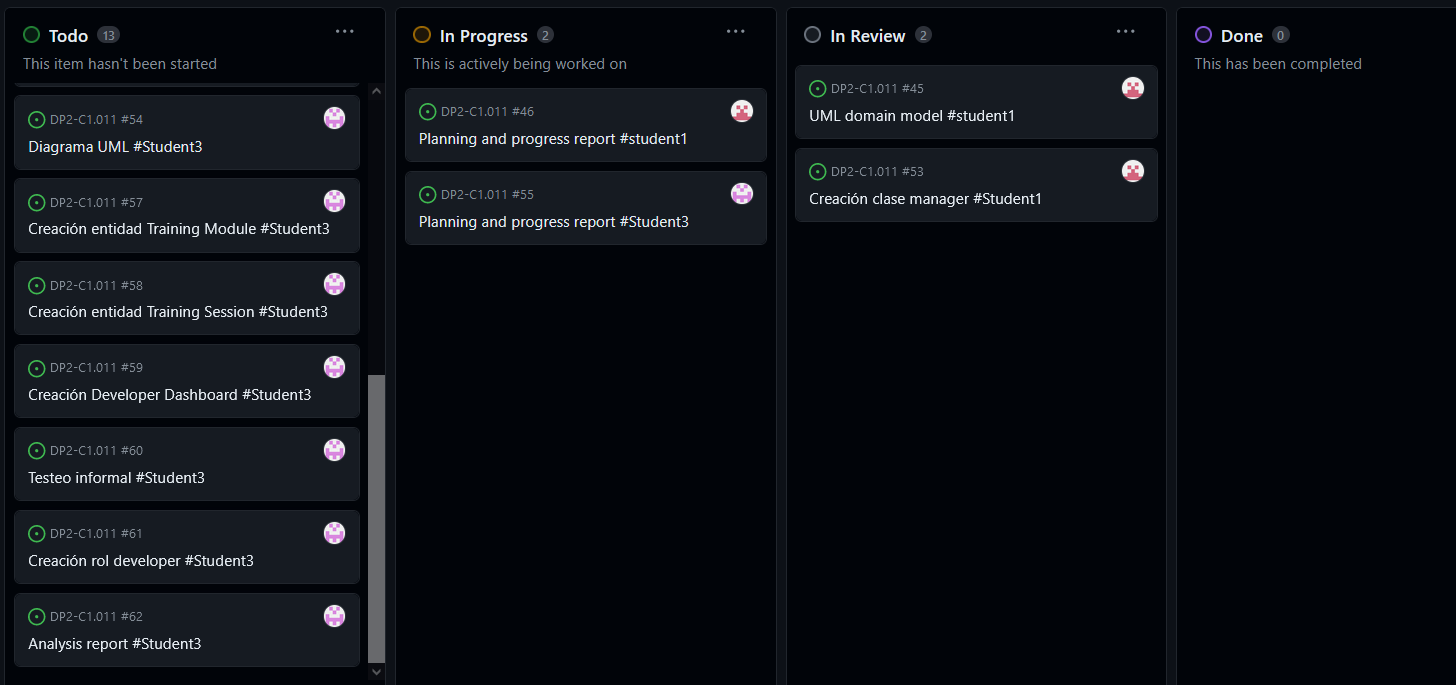
# 3. Contenido

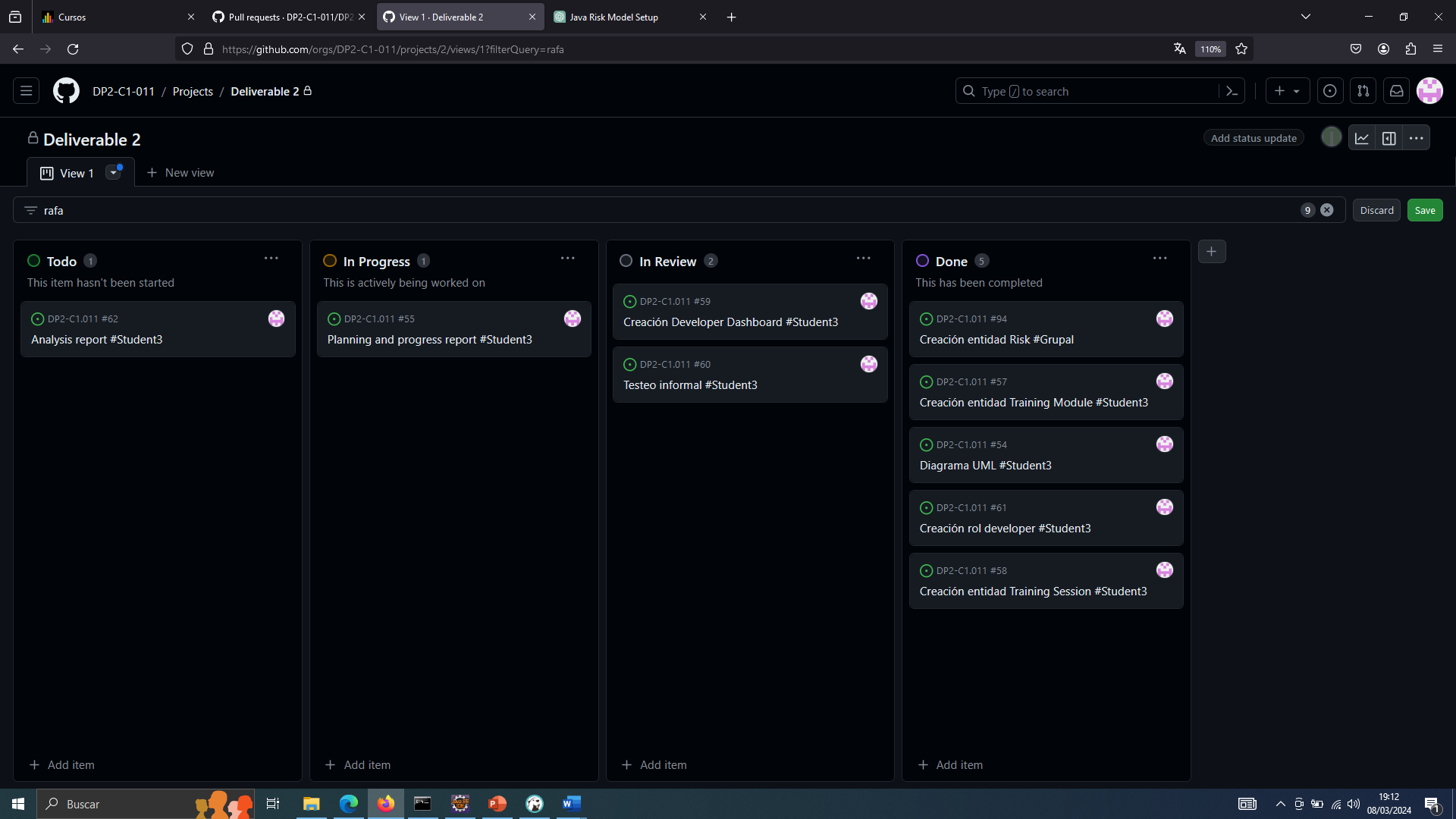
En esta sección se especificarán las tareas que hay que desarrollar en el entregable 2 por parte del estudiante 3. Para cada una se dará una descripción de qué consiste, quién la implementa y el tiempo para llevarla a cabo.

3.1 Tareas a realizar**.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarea** | **Descripción** | **Funciones** | **Rol** | **Tiempo planificado** | **Tiempo real** |
| Diagrama uml | Representar las entidades que van a existir y las relaciones entre ellas | Desarrollar el diagrama uml con el uso de la aplicación umlet | Analista | 60 minutos | 130 minutos |
| Analysis report | Analizar los requisitos que no se han cumplido de forma satisfactoria y realizar un plan para corregir los fallos | Identificar la causa de fallo y buscar un plan de mejora | Analista | 30 minutos | 40 minutos |
| Clase Training Module | Implementar en java la entidad del requisito 2 | Implementar la nueva clase | Developer | 45 minutos | 35 minutos |
| Clase Training Session | Implementar en java la entidad del requisito 3 | Implementar la nueva clase | Developer | 45 minutos | 35 minutos |
| Developer Dashboard | Implementar el dashboard de developer, del requisito 4 | Implementar el nuevo form | Developer | 1 hora | 30 minutos |
| Planning and Progress report | Generar este documento | Realizar el Planning report individual. | PM | 50 minutos | 55 minutos |
| Rol developer | Implementar el nuevo rol, del requisito 13 | Implementar el nuevo rol | Developer | 60 minutos | 30 minutos |
| Población base de datos | Rellenar la base de datos con datos de prueba. | Introducir datos a las entidades | Tester | 40 minutos | 60 minutos |

# Imágenes del desarrollo

**Inicio**

**Desarrollo**

# 3.3 Estimación de costes

Una vez establecidas todas las tareas, vamos a realizar una estimación de cuánto nos va a costar realizar este entregable. Para ello tenemos que tener en cuenta que el estudiante 3 tiene varios roles a lo largo de las actividades.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rol | **Salario Hora(€)** | Tiempo estimado  (min) | **Coste Estimado**  **(€)** | Tiempo real  (min) | **Coste real**  **(€)** | **Diferencia**  **(€)** |
| Analista | **30** | 90 | **45** | 170 | **85** |  |
| PM | **30** | 50 | **25** | 55 | **27,5** |  |
| Developer | **20** | 210 | **70** | 115 | **38,3** |  |
| Tester | **20** | 40 | **13,3** | 60 | **20** |  |
| **Total** |  | 390 min | **153,3€** | 410 min | **170,8** | **17,5** |

# 4. Conclusiones

A pesar de que el precio final se ajusta aproximadamente al presupuesto estimado, las tareas han tenido tiempo estimados dispares a los reales, comprobándose cómo las tareas pertenecientes al rol de analista han llevado bastante más tiempo, y que las tareas del rol de desarrollador no han necesitado tanto tiempo como el estimado.