

Diseño y Pruebas II



PLANNING REPORT D03

Grupo: C1.02.07

Repositorio: <https://github.com/DP2-C1-02-07/Acme-L3-D03>

Autor/es:

- Javier Nunes Ruiz - javnunrui@alum.us.es

Fecha: 21/04/2023

1. Índice

1. Índice	2
2. Tabla de versiones	3
3. Resumen del documento	3
4. Introducción	3
5. Contenidos	4
5.1 Plan de trabajo	4
5.2 Presupuesto	5
5.2.1 Desglose por tareas	5
5.2.2 Desglose por rol	6
5.2.3 Coste de amortización	7
5.2.4 Coste total del proyecto	7
6. Conclusiones	8
7. Bibliografía	8

2. Tabla de versiones

Versión	Fecha	Descripción
1.0.0	23/03/2023	Documento creado
1.0.1	25/03/2023	Planificación, valores estimados
1.0.2	19/04/2023	Planificación, valores reales
1.0.3	20/04/2023	Finalización del documento

3. Resumen del documento

En este documento se proporcionará la planificación de las diferentes tareas necesarias para completar los requisitos propuestos en este tercer entregable para el Student 1. Además, se proporcionará el presupuesto para poder llevar a cabo esas tareas incluyendo la información relacionada con esa tarea, el rol que ejerce la tarea, el tiempo estimado y el tiempo real necesario.

4. Introducción

Con este documento se pretende mediante la realización de diferentes tablas reflejar la planificación realizada junto con el coste que conlleva el cumplimiento de las tareas, que ayudará a que el trabajo resulte lo mejor posible.

Por ello, se incluye una tabla de plan de trabajo que refleja el nombre de cada una de las tareas, descripción, el rol, el tiempo estimado (en horas), el tiempo real necesario (en horas), además de la suma total para ambos tiempos. Para el cómputo de horas se utilizará la herramienta Clockify para proporcionar un seguimiento lo más preciso posible.

Por otro lado, se incluye una tabla con los presupuestos desglosados por tareas donde considerando los tiempos de la anterior tabla mencionada y el coste según el rol, se calculan los costes estimados y reales para cada tarea, además de la suma total.

Para su realización se ha seguido la siguiente estructura: una portada con información sobre la persona que lo ha realizado e información del grupo al que pertenece, un resumen, una introducción, el contenido donde se detallan todos los aspectos del documento explicados anteriormente, una conclusión y finalmente la bibliografía consultada.

5. Contenidos

Todos los roles poseen la característica de escribir reportes por lo que lo tendremos en cuenta.

Como se trata de tareas a realizar de manera individual, el responsable de las mismas será la misma persona, es decir, Javier Nunes Ruiz con nombre en GitHub javiernr02. Tanto el nombre de las tareas como la descripción proporcionada en las tablas coinciden con la información de la tarea dada en el tablero de GitHub Projects del repositorio.

Representamos la información en las siguientes tablas:

5.1 Plan de trabajo

Tarea	Descripción	Rol	Tiempo Estimado	Tiempo Real
Tarea 73	Crear restricciones personalizadas entidades	Developer	0,25h	0,25h
Tarea 75	Crear Analysis Report individual D03	Analyst	3h	3,5h
Tarea 76	Crear Planning Report individual D03	Manager	1,5h	2h
Tarea 78	Operaciones de anonymous en cuentas de usuarios	Developer	1,5h	2h
Tarea 79	Operaciones de lecturers en cuentas de	Developer	1h	1,5h

	usuarios			
Tarea 80 *	Operaciones de cualquier principal en courses	Developer	2,5h	2,75h
Tarea 81 *	Operaciones de lecturers en courses	Developer	5h	6h
Tarea 82 *	Operaciones de lecturers en lectures	Developer	5h	7h
Tarea 83	Operaciones de lecturers en lecturer dashboards	Developer	3h	5h
Tarea 93 *	Incluir atributo draftMode	Developer	0,25h	0,5h
Tarea 97 *	Operaciones con CourseLecture	Developer	2h	4,5h
TOTAL			25h	35h

Las tareas que llevan asociadas un * significa que tuvieron que ser revisadas y realizar cambios para su correcto funcionamiento, lo que significa que el tiempo real empleado ha sido incrementado. Esa revisión se puede observar en el tablero de Github Projects como una tarea con el mismo nombre, asociado con un número de revisión, es decir, un formato como el siguiente: Tarea X/Rn.

Como se puede observar, el tiempo real finalmente empleado es mucho mayor (10 horas más) que el tiempo esperado, por lo que se tendrá que hacer un reajuste de costes.

5.2 Presupuesto

5.2.1 Desglose por tareas

Tarea	Rol	Coste del rol (€/ h)	Tiempo Estimado	Tiempo Real	Coste Estimado	Coste Real
Tarea 73	Developer	20€/ h	0,25h	0,25h	5€	5€
Tarea 75	Analyst	30€/ h	3h	3,5h	90€	105€

Tarea 76	Manager	30€/ h	1,5h	2h	45€	60€
Tarea 78	Developer	20€/ h	1,5h	2h	30€	40€
Tarea 79	Developer	20€/ h	1h	1,5h	20€	30€
Tarea 80	Developer	20€/ h	2,5h	2,75h	50€	55€
Tarea 81	Developer	20€/ h	5h	6h	100€	120€
Tarea 82	Developer	20€/ h	5h	7h	100€	140€
Tarea 83	Developer	20€/ h	3h	5h	60€	100€
Tarea 93	Developer	20€/ h	0,25h	0,5h	5€	10€
Tarea 97	Developer	20€/ h	2h	4,5h	40€	90€
TOTAL					545€	755€

Por tanto, la realización de las tareas ha supuesto un incremento de 210€, una cantidad notable con respecto a lo que inicialmente se estimó.

5.2.2 Desglose por rol

Rol	Coste del rol (€/ h)	Tiempo Estimado	Tiempo Real	Coste Estimado	Coste Real
Developer	20€/ h	20,5h	29,5h	410€	590€
Analyst	30€/ h	3h	3,5h	90€	105€
Manager	30€/ h	1,5h	2h	45€	60€
TOTAL				545€	755€

Como se puede observar en la tabla el rol que más tiempo ha invertido es claramente el developer y por lo tanto mayor coste ha supuesto, ya que los roles Analyst y Manager se han encargado cada uno de únicamente una tarea.

5.2.3 Coste de amortización

Para el cálculo de la amortización utilizaremos un método lineal, el cual consiste en un método de depreciación que se utiliza para distribuir el coste de un activo a lo largo de su vida útil de manera uniforme. El coste del activo se divide en partes iguales y se amortiza durante un número determinado de años, en este caso 3. De esta forma, al final de cada año se registrará la disminución correspondiente en el valor del activo y al final de su vida útil su valor será 0.

En primer lugar, calculamos el coste de los activos para el desarrollo del proyecto ficticio.

Coste hardware: un portátil Lenovo con precio 1000 €,

Coste software: licencia de Windows 10 Pro con precio 250 €.

Costes adicionales: 100 €.

Por tanto, el coste total de los activos es $1000 + 250 + 100 = 1350$ €.

Por otro lado, el periodo de amortización es de 3 años, es decir, 36 meses y como el cuatrimestre dura 4 meses dividimos: $4/36 = 0,11$.

El coste de amortización será:

Amortización = coste activos * porcentaje de amortización = $1350 * 0,11 = 148,5$ €.

5.2.4 Coste total del proyecto

Para el cálculo del coste total del proyecto sumamos el coste de amortización calculado y los costes por rol, según la tabla dada de desglose por rol.

La suma total de los costes por rol de todos los roles es 755 €, por tanto

Coste total del proyecto = coste amortización + coste roles = $148,5 + 755 = 903,5$ €.

6. Conclusiones

La realización de este documento ha permitido establecer un marco para el control y planificación del proyecto para intentar conseguir que su realización sea lo más efectiva posible. De esa forma, tengo una mejor visión del trabajo a llevar a cabo y de todos los costes que han supuesto.

A la hora de planificar las tareas acorde a los distintos requisitos a implementar, puede que planifiquemos un número de tareas que posteriormente se vea incrementado por algo que en principio no habíamos contemplado en la implementación. Al igual que como se comenta en el documento, algunas tareas pueden tener que revisarse y realizar cambios lo que provoca que su tiempo y coste real se vean incrementados. En este caso, debido a la complejidad de la entrega y de los continuos problemas encontrados muchas de las tareas se han tenido que revisar y modificar para así cumplir con los requisitos.

Siempre va a haber un error entre el tiempo estimado y el tiempo real empleado, y por tanto un error en el coste, pero con la experiencia y el desarrollo de más proyectos la estimación será cada vez más precisa, y en definitiva facilitará el trabajo.

7. Bibliografía

- Documento “08 Annexes” de la asignatura Diseño y Pruebas 2, Universidad de Sevilla