

# Diseño y Pruebas II



## PLANNING REPORT D02

**Grupo:** C1.02.07

**Repositorio:** <https://github.com/DP2-C1-02-07/Acme-L3-D02>

**Autor/es:**

- Javier Nunes Ruiz - [javnunrui@alum.us.es](mailto:javnunrui@alum.us.es)

**Fecha:** 17/03/2023

# 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	6
5.2.4 Coste total del proyecto	7
6. Conclusiones	7
7. Bibliografía	8

## 2. Tabla de versiones

Versión	Fecha	Descripción
1.0.0	15/03/2023	Documento creado
1.0.1	16/03/2023	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 segundo 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
<b>Tarea 35</b>	Crear Analysis Report individual D02	Analyst	1,5h	2h
<b>Tarea 36</b>	Crear Planning Report individual D02	Manager	2h	2h
<b>Tarea 37 *</b>	Modelo de dominio UML individual	Analyst	1,5h	2,5h
<b>Tarea 41</b>	Crear rol Lecturer	Developer	0,25h	0,25h
<b>Tarea 43 *</b>	Crear entidad Course	Developer	1h	2h
<b>Tarea 44 *</b>	Crear entidad Lecture	Developer	0,5h	1h
<b>Tarea 45</b>	Dashboard de Lecturer	Developer	0,5h	0,5h
<b>Tarea 46</b>	Producir datos iniciales de la BBDD individual	Developer	2h	2,5h
<b>Tarea 47</b>	Crear entidad intermedia CourseLecture	Developer	0,25h	0,25h

	<b>TOTAL</b>	<b>9,5h</b>	<b>13h</b>
--	--------------	-------------	------------

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.

Tanto las tareas 43 como 44 incluyen además la implementación del correspondiente enumerado.

La tarea 46 es realizada por el rol developer en lugar del tester ya que se trata de un test informal y según la definición de los roles en el temario de la asignatura este tipo de tests es realizado por el developer.

Como se puede observar, el tiempo real finalmente empleado es mucho mayor 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
<b>Tarea 35</b>	Analyst	30€/ h	1,5h	2h	45€	60€
<b>Tarea 36</b>	Manager	30€/ h	2h	2h	60€	60€
<b>Tarea 37</b>	Analyst	30€/ h	1,5h	2,5h	45€	75€
<b>Tarea 41</b>	Developer	20€/ h	0,25h	0,25h	5€	5€
<b>Tarea 43</b>	Developer	20€/ h	1h	2h	20€	40€
<b>Tarea 44</b>	Developer	20€/ h	0,5h	1h	10€	20€
<b>Tarea 45</b>	Developer	20€/ h	0,5h	0,5h	10€	10€
<b>Tarea 46</b>	Developer	20€/ h	2h	2,5h	40€	50€

<b>Tarea 47</b>	Developer	20€/ h	0,25h	0,25h	5€	5€
<b>TOTAL</b>					<b>240€</b>	<b>325€</b>

Por tanto, la realización de las tareas ha supuesto un incremento de 85€ con respecto a lo que inicialmente se estimó.

### 5.2.2 Desglose por rol

<b>Rol</b>	<b>Coste del rol (€/ h)</b>	<b>Tiempo Estimado</b>	<b>Tiempo Real</b>	<b>Coste Estimado</b>	<b>Coste Real</b>
Developer	20€/ h	4,5h	6,5h	90€	130€
Analyst	30€/ h	3h	4,5h	90€	135€
Manager	30€/ h	2h	2h	60€	60€
<b>TOTAL</b>				<b>240€</b>	<b>325€</b>

Como se puede observar en la tabla el rol que más tiempo ha invertido es claramente el developer, aunque debido al coste por hora del analyst su coste total es un poco mayor.

### 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 325 €, por tanto

Coste total del proyecto = coste amortización + coste roles =  $148,5 + 325 = 473,5$  €.

## **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.

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 documentos 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