



Escuela Técnica Superior de
Ingeniería Informática

Planning report

Deliverable-01

Miembros del equipo (Nombre Apellidos: email)

- Jesús Páez Páez: jespaepae@alum.us.es
- Juan Antonio Ortiz Guerra: juaortgue@alum.us.es
- Pablo Ramos Berciano: pabramber@alum.us.es
- Nuria Gómez Arias: nurgomari@alum.us.es
- Raúl Gallardo Roco: raugalroc@alum.us.es
- Borja Piñero Calera: borpincal@alum.us.es

Repositorio: <https://github.com/Hesusu-ikie/Acme-One>

Grupo E2.06

Fecha: 26 de Febrero de 2022

Índice

Resumen Ejecutivo	3
Tabla de Revisión	3
Introducción	3
Contenidos	4
Lista de Tareas	4
Presupuesto estimado	6
Conclusiones	7
Bibliografía	7

Resumen Ejecutivo

En nuestro grupo E2.06 tenemos conocimientos sobre este tipo de proyectos debido a asignaturas como Diseño y Pruebas I e Introducción a la ingeniería del Software y Sistemas de la Información 1 y 2. Gracias a ello podemos desarrollar sistemas con características parecidas a las que se requieren para este proyecto.

Nuestra intención es completar todas las características de cada Sprint para intentar obtener la máxima calificación posible en la asignatura.

Tabla de Revisión

Versión	Fecha	Descripción
1	22/02/2022	Primera versión

Introducción

En este informe de planificación se desea explicitar tanto la lista de tareas a desarrollar como el presupuesto necesario para completar cada entrega.

Respecto a las tareas, para cada una se especifica los siguientes detalles:

- Título identificativo
- Descripción explicando la acción a realizar
- Asignación realizada al participante del equipo.
- Indicar el rol que debe desempeñar la tarea.
- Tiempo dedicado.

Por otra parte, para el presupuesto se tendrá en cuenta el tiempo total empleado por cada uno de los participantes, teniendo en cuenta también su rol, ya que el salario puede variar. Por ejemplo, los manager o analistas rondan los 25 euros/hora, mientras que el resto de roles rondan los 15 euros/hora. Para el cálculo, se tendrá en cuenta las horas recogidas en la lista de tareas y se tendrá en cuenta el número de horas por empleado y rol.

Para exponer este contenido, dentro del apartado 'Contenidos' vendrán dos subapartados, 'Lista de Tareas' y 'Presupuesto estimado' para indicar los detalles de las tareas y el cálculo del presupuesto respectivamente.

Contenidos

Lista de Tareas

A continuación, se describen las tareas realizadas por los participantes con los detalles asociados a ellas:

Título	Descripción	Asignación	Rol	Tiempo
Tarea 001: Instanciar y personalizar el proyecto inicial	Instanciar y personalizar el proyecto inicial para poder así empezar a trabajar en los entregables	jespaepae	Jefe	00:04
Tarea 002: Actualizar CONTRIBUTORS.txt	Incluir a borpincal en dicho bloc de notas	borpincal	Dev	00:04
Tarea 003: Actualizar CONTRIBUTORS.txt	Incluir a juaortgue en dicho bloc de notas	juaortgue	Dev	00:20
Tarea 004: Actualizar CONTRIBUTORS.txt	Incluir a nurgomari en dicho bloc de notas	nurgomari	Dev	00:04
Tarea 005: Actualizar CONTRIBUTORS.txt	Incluir a pabramber en dicho bloc de notas	pabramber	Dev	00:07
Tarea 006: Actualizar CONTRIBUTORS.txt	Incluir a raugalroc en dicho bloc de notas	raugalroc	Dev	00:07
Tarea 007: Actualizar CONTRIBUTORS.txt	Incluir a jespaepae en dicho bloc de notas	jespaepae	Dev	00:07
Tarea 008: Modificar el menú de anónimo	Modificar el menú anónimo para que jespaepae agregue una opción que lleve el navegador a su enlace favorito. El patrón a usar es "<NIF>: <apellido>, <nombre>"	jespaepae	Dev	00:10
Tarea 009: Modificar el menú de anónimo	Modificar el menú anónimo para que nurgomari agregue una opción que lleve el navegador a su enlace favorito. El patrón a usar es "<NIF>: <apellido>, <nombre>"	nurgomari	Dev	00:08

Tarea 010: Modificar el menú de anónimo	Modificar el menú anónimo para que juaortgue agregue una opción que lleve el navegador a su enlace favorito. El patrón a usar es "<NIF>: <apellido>, <nombre>"	juaortgue	Dev	00:22
Tarea 011: Modificar el menú de anónimo	Modificar el menú anónimo para que borpincal agregue una opción que lleve el navegador a su enlace favorito. El patrón a usar es "<NIF>: <apellido>, <nombre>"	borpincal	Dev	0:14
Tarea 012: Modificar el menú de anónimo	Modificar el menú anónimo para que pabramber agregue una opción que lleve el navegador a su enlace favorito. El patrón a usar es "<NIF>: <apellido>, <nombre>"	pabramber	Dev	0:13
Tarea 013: Modificar el menú de anónimo	Modificar el menú anónimo para que raugalroc agregue una opción que lleve el navegador a su enlace favorito. El patrón a usar es "<NIF>: <apellido>, <nombre>"	raugalroc	Dev	0:11
Tarea 014: Producir un informe de trabajo en grupo	Contendrá una descripción de como nos hemos agrupado, datos de contacto de cada uno, un acuerdo formal sobre qué es trabajar bien y qué mal, cómo serán beneficiados y perjudicados respecto al trabajo, un acuerdo sobre en que casos se despedirá a un miembro y debidamente firmado por todos.	juaortgue	Dev	02:05
Tarea 015: Producir un informe de planificación	Contendrá las tareas realizadas en el entregable, así como un presupuesto para poder llevarlo a cabo.	pabramber	Dev	01:19
Tarea 016: Producir un informe de progreso	Describe la evaluación del desempeño de los miembros, el cual debe ser computado de acuerdo al procedimiento acordado, más una descripción de las recompensas y castigos.	raugalroc	Dev	01:14

Tarea 017: Producir un informe sobre la configuración de desarrollo	Indicar cómo hemos configurado la configuración de desarrollo, indicando si ha seguido las pautas de forma correcta.	nurgomari	Dev	01:34
Tarea 018: Producir un informe sobre la arquitectura de un WIS.	Explicar lo que conocemos sobre la arquitectura WIS de otras asignaturas ya cursadas.	borpincal	Dev	00:39
Tarea 019: Producir un informe sobre el testing de una arquitectura WIS.	Indicar los conocimientos que sabemos de otras asignaturas sobre el testing de una arquitectura WIS.	jespaepae	Dev	01:13
Tarea 020: Cambiar el banner pro defecto	Cambiar el banner “Hello World” a “Acme Toolkits”	juaortgue	Dev	00:07
Tarea 021: Cambiar algunas propiedades del proyecto	Cambiar del archivo “application.properties” el nombre mostrado, el nombre y la versión.	raugalroc	Dev	00:06
Tarea 022: Cambiar el logo, banner y favicon	Personalizar dichos aspectos de la aplicación para que estén relacionados con Acme Toolkits.	jespaepae	Dev	01:01
Tarea 023: Personalizar título y mensaje de bienvenida.	En ambas actualizaciones, el contenido debe estar disponible tanto en inglés como español.	borpincal	Dev	00:05
Tarea 024: Customizar el pie de página y la licencia.	En ambas actualizaciones, el contenido debe estar disponible tanto en inglés como español.	nurgomari	Dev	00:55
Tarea 025: Cambiar el fragmento de empresa.	En ambas actualizaciones, el contenido debe estar disponible tanto en inglés como español.	pabramber	Dev	00:06

Origen: Trabajo elaborado en GitHub

Presupuesto estimado

Por los datos anteriormente indicados tenemos:

Miembro	Rol	Horas	Sueldo (€)
jespaepae	Jefe	00:04	1,67
jespaepae	Dev	02:31	37,75
borpincal	Dev	01:02	15,5
nurgomari	Dev	02:41	40,25
raugalroc	Dev	01:38	24,5
pabramber	Dev	01:45	26,25
juaortgue	Dev	02:54	43,5
		Total	189,49

Origen: Tabla anterior, y jefe y analista cobra 25€/hora y el resto 15€/hora

Por lo tanto, de las 12 horas y 35 minutos, tenemos que 4 minutos son del rol de jefe y el resto, 12 horas y 31 minutos, son de desarrolladores, lo que supone 1,67€ por el rol de jefe y 187,75€ de desarrolladores.

Para el cálculo del coste de amortización, se tendrá en cuenta que el periodo de amortización es de 3 años, luego aplicando la fórmula:

$$amortización\ anual = \frac{Valor\ compra}{Vida\ útil\ estimada} = \frac{189,49}{3} = 63,14€\ al\ año$$

Conclusiones

Al ser una de las primeras entregas tanto el tiempo empleado como el coste son bajos como hemos podido observar a la hora de calcular tanto el presupuesto como las horas.

Bibliografía

Intencionadamente en blanco