

Estimación de la duración de actividades

“Bags, please!”

Hard Break devs

Julia Cajigal Mimbrera

Fernando Moreno Díaz

Denis Gudiña Núñez

Luis Miguel Moreno López

Índice

Introducción	3
Secuenciación de las actividades	3
Estimación de la duración de las actividades	5
Tabla de duraciones	6

INTRODUCCIÓN

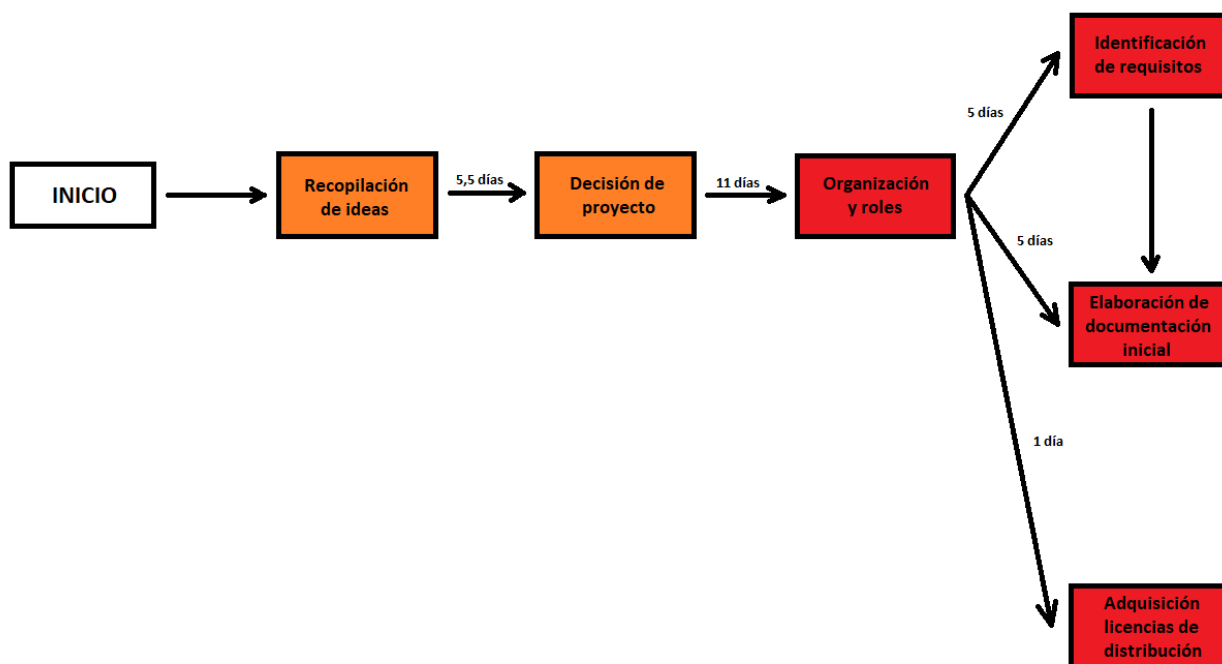
El objetivo de este documento es recoger las **estimaciones de la duración de las actividades** que forman nuestro proyecto. No se tendrán en cuenta en este documento formas de secuenciar de forma más eficiente el trabajo, tan sólo **la duración de cada actividad individual**.

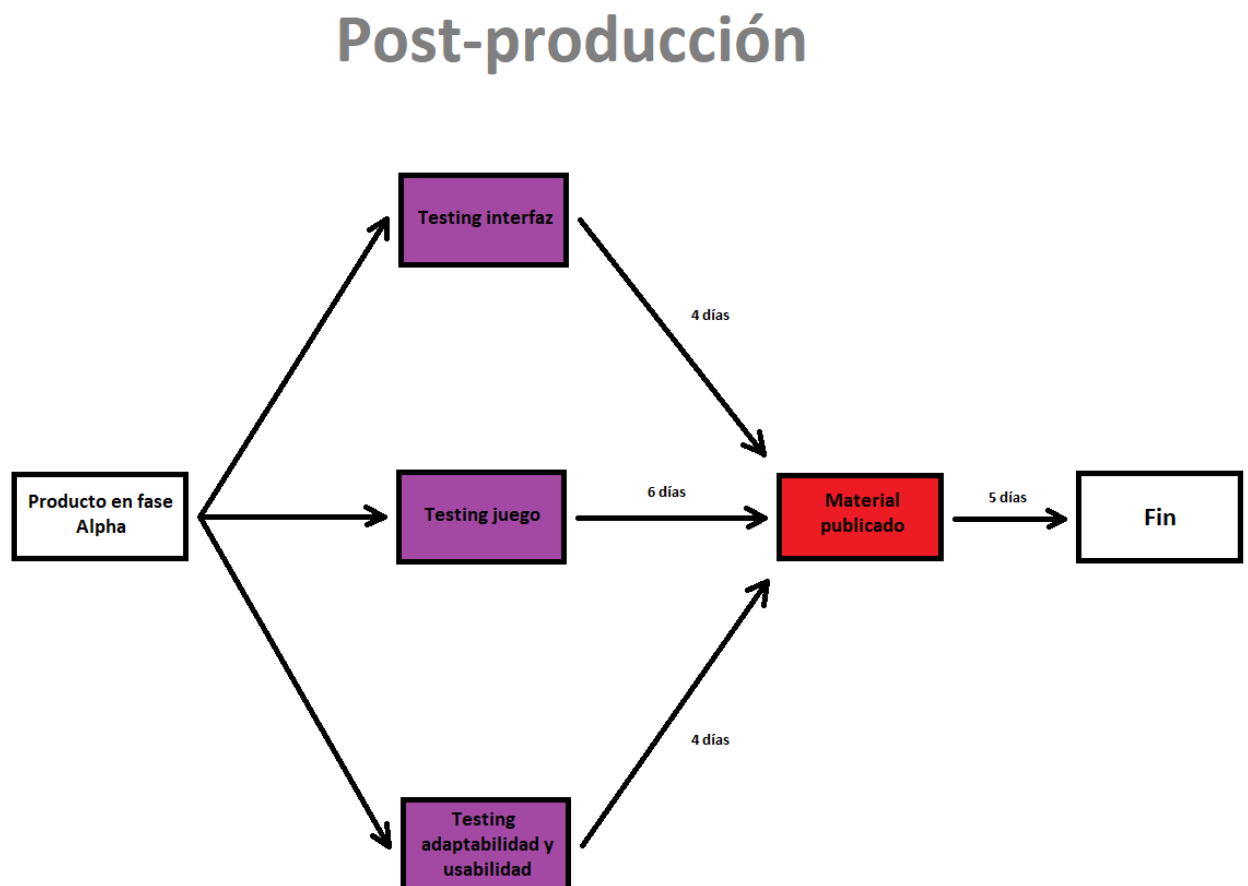
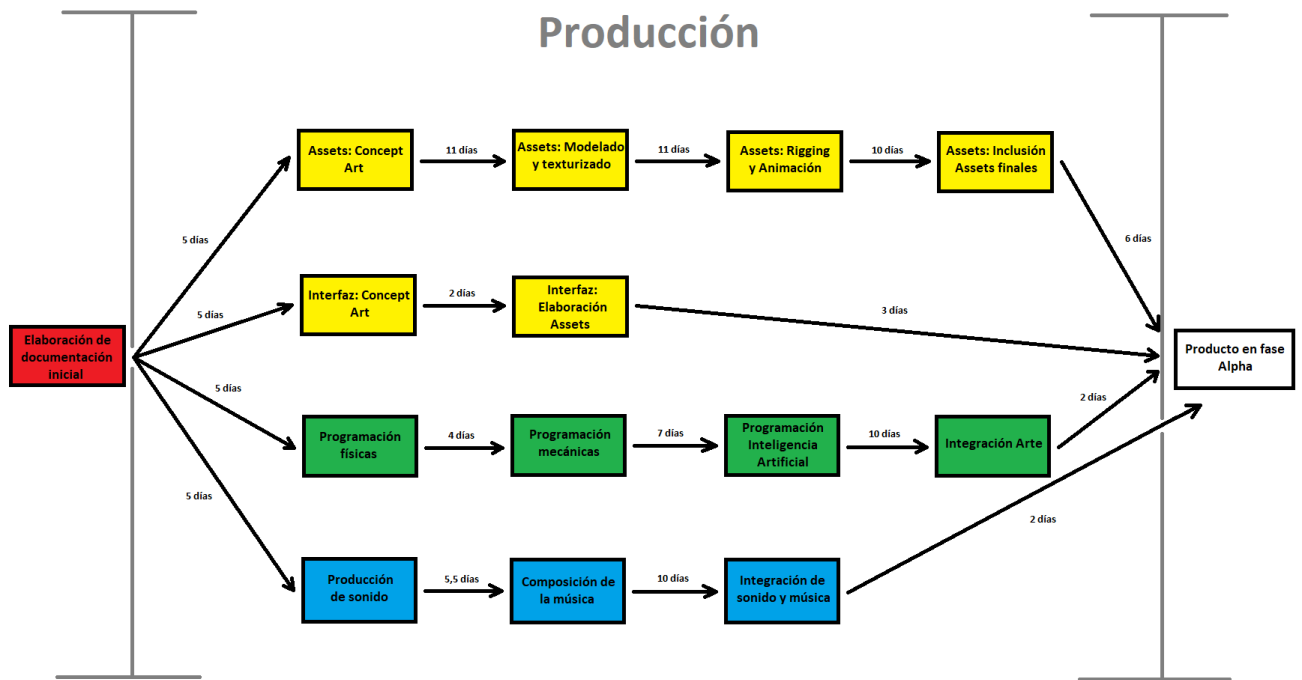
Es una continuación del **documento de definición de actividades** y de la **estimación de recursos de las actividades**, ambos de la entrega 3.

SECUENCIACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Aquí se muestra la secuencia que seguirán las actividades del proyecto

Pre-producción





ESTIMACIÓN DE LA DURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Al tener un equipo material informático, por lo general, de uso constante, el punto que determina la **duración de una actividad** será la **capacidad de la mano de obra**. Por tanto, al ser un grupo de desarrollo **reducido** y **experimentado**, la duración de cada actividad se ha estimado según nuestro propio criterio, a modo de **juicio de expertos**.

Para que éstas sean lo más precisas posibles, hemos estimado según un **tiempo probable (tM)**, un **tiempo optimista (tO)** y un **tiempo pesimista (tP)**. Con ellos, se obtiene un **tiempo estimado (tE)** a partir de una **distribución beta**. Asimismo, también se calcula la varianza de estas estimaciones.

El tiempo indicado **no tiene en cuenta el nº de personas, recursos o paralelismo de actividades**, ya que se calculará posteriormente en el **cronograma**.

En la siguiente tabla, la estimación se calcula en **días de trabajo**, teniendo en cuenta que planteamos nuestras **jornadas de 6 horas**. Éstos están redondeados para simplificar la planificación posterior en las siguientes estimaciones.

Manteniendo una planificación lineal, obtendríamos unos 138 días de trabajo. Para minimizar ese tiempo, y ser más eficientes, se **paralelizarán** actividades, obteniendo un **tiempo considerablemente menor**.

Tiempo estimado como distribución beta: $tE = (tO + 4 \cdot tM + tP) / 6$

TABLA DE DURACIONES

Leyenda: tM = tiempo más probable, tO = tiempo optimista, tP = tiempo pesimista, tE = tiempo estimado

Sección	Actividad	tM	tO	tP	tE	Varianza
Análisis y toma de decisiones	Recopilación de ideas	5	3	10	5,5	1,36
	Decisión proyecto	10	4	20	11	7,1
Consolidación Proyecto	Organización y roles	5	2	7	5	0,7
	Identificación de requisitos	5	2	7	5	0,7
	Elaboración de documentación inicial	5	2	7	5	0,7
	Adquisición licencias de distribución	1	0,5	2	1	0,06
Diseño y Arte (Assets)	Concept Art	10	8	20	11	4
	Modelado y texturizado	10	6	20	11	5,4
	Rigging y animación	10	7	15	10,3	1,8
	Assets finales	6	3	9	6	1
Diseño y Arte (Interfaz)	Concept Art	2	1	3	2	0,11
	Assets finales	3	2	5	3	0,25
Programación	Prog. físicas	4	2	6	4	0,44
	Prog. mecánicas	7	2	6	4	0,44
	Prog. IA	7	4	10	7	1
	Integración Arte	10	6	15	10	2,8
Sonido	Prod. sonido	5	3	10	5,5	1,36
	Comp. música	10	7	13	10	1
	Integración	2	1	3	2	0,11
Testing	T. interfaz	4	3,5	5	4	0,06
	T. juego	6	4	7	6	0,25
	T. accesibilidad y usabilidad	4	3,5	5	4	0,06
Distribución	Material publicado	5	3	7	5	0,44

Unidad: días de trabajo (6 horas/jornada)