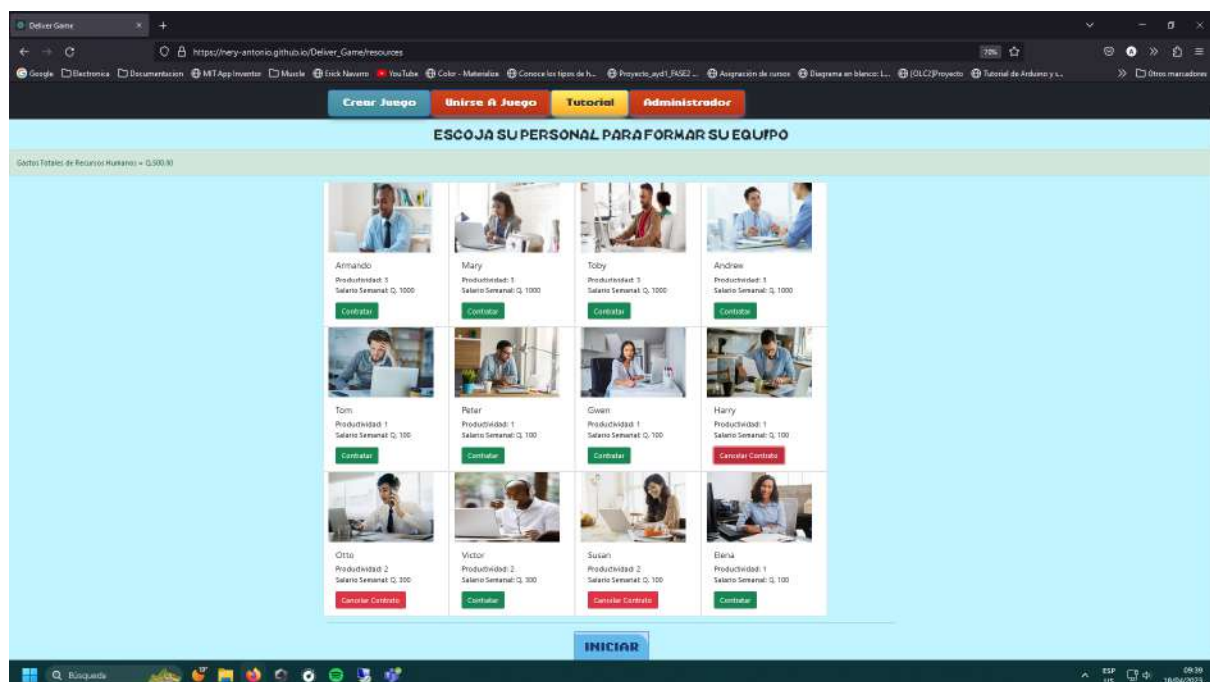


Teoría de Sistemas 2 - Práctica 11

202003959	ANGEL EDUARDO MARROQUÍN CANIZALES
202004770	RONALDO JAVIER POSADAS GUERRA
201800937	JOSÉ ABRAHAM SOLÓRZANO HERRERA
201800722	JOSÉ DANIEL VELÁSQUEZ OROZCO

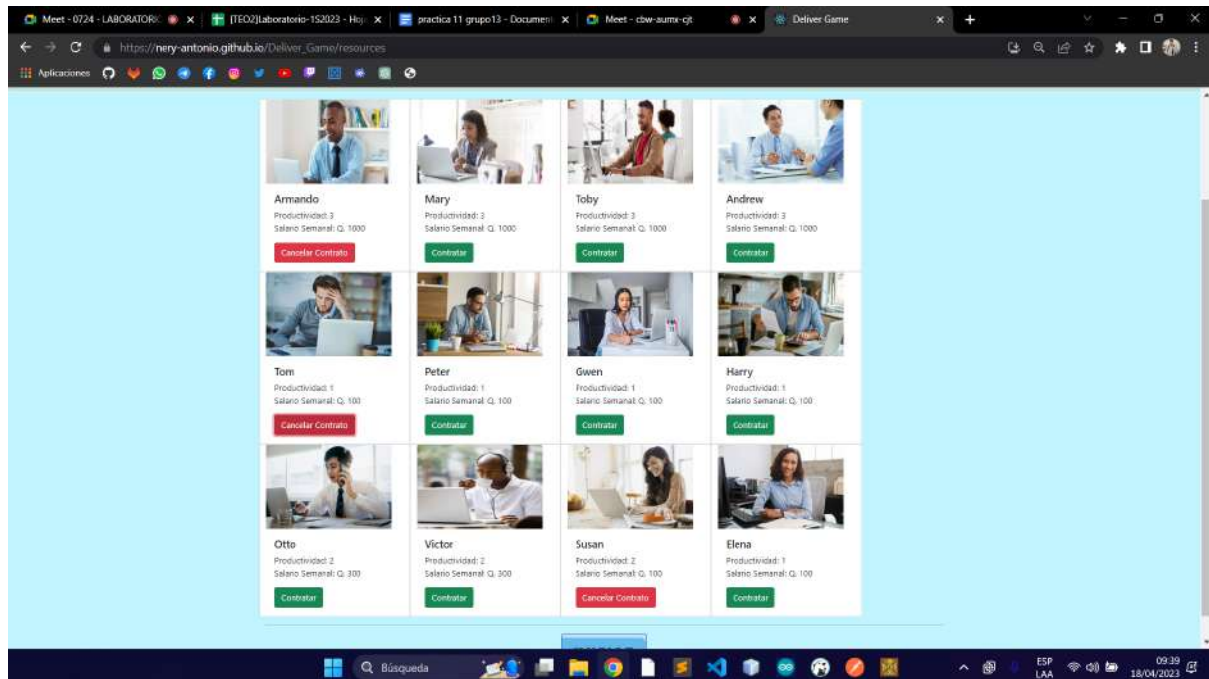
Recursos Seleccionados

José Abraham Solórzano Herrera



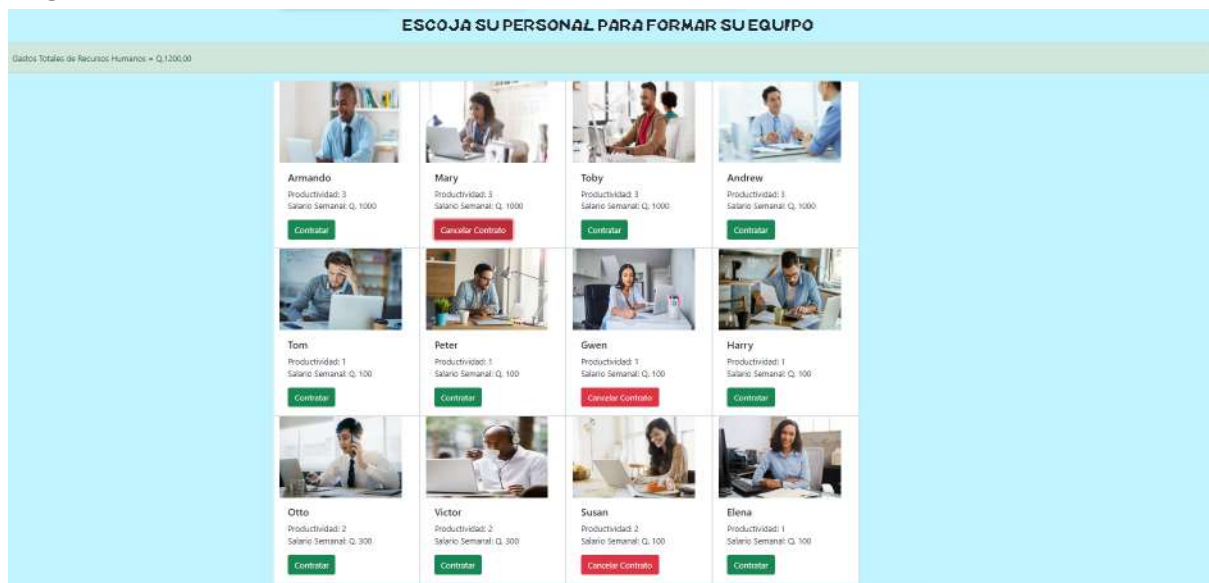
Seleccione a esas 3 personas por el bajo salario y porque en la imagen destacan en el empeño de lo que están haciendo.

Ronaldo Javier Posadas Guerra



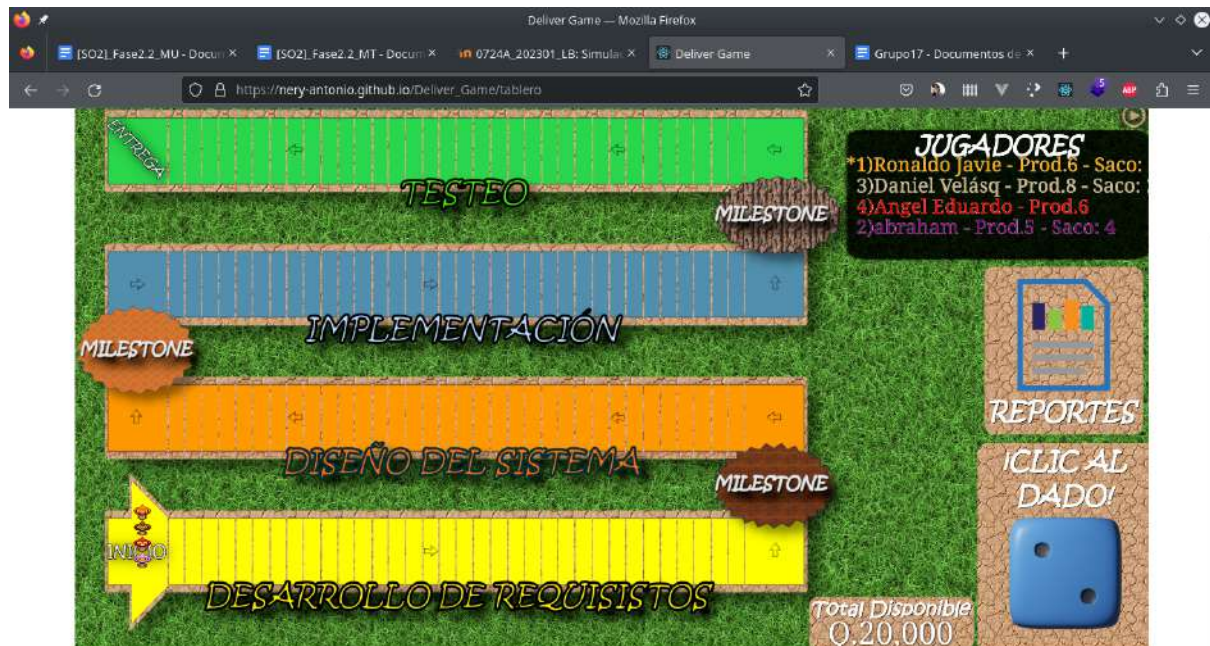
Se contrató a una persona con productividad muy alta, una persona con media y una productividad baja para así poder realizar las tareas posteriores.

Angel Eduardo Marroquín Canizales

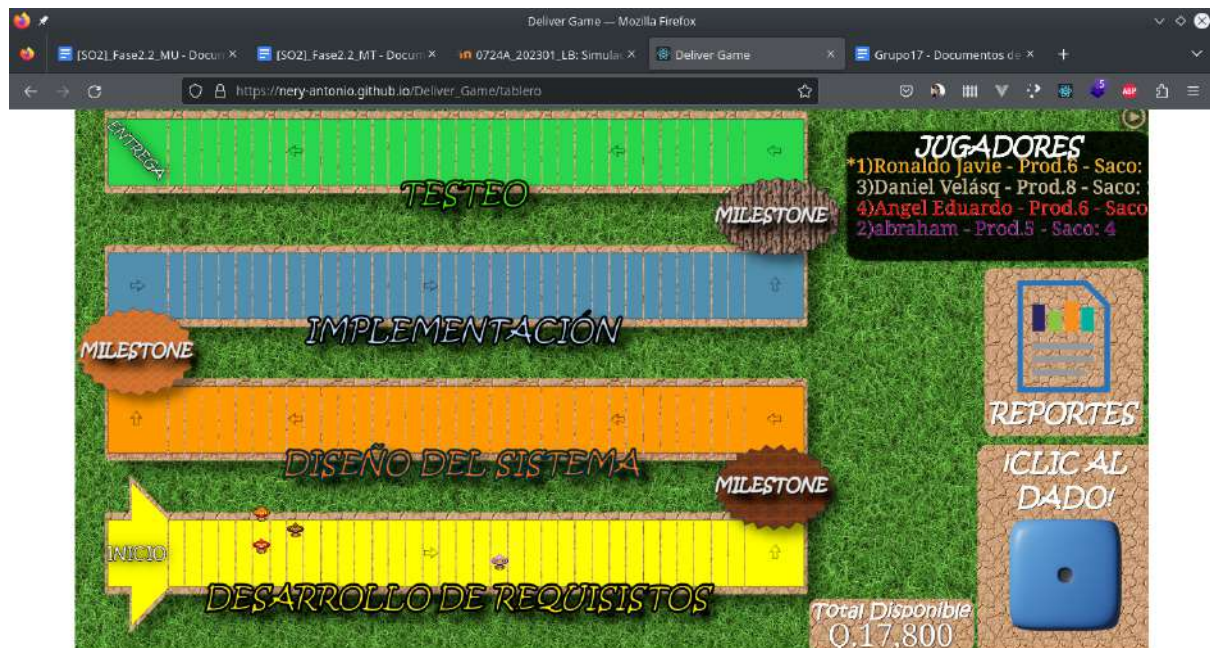


Se contrataron a estas tres personas ya que los gastos totales se mantienen dentro de un presupuesto aceptable además de que Susan tiene productividad de 2 con un sueldo de 100

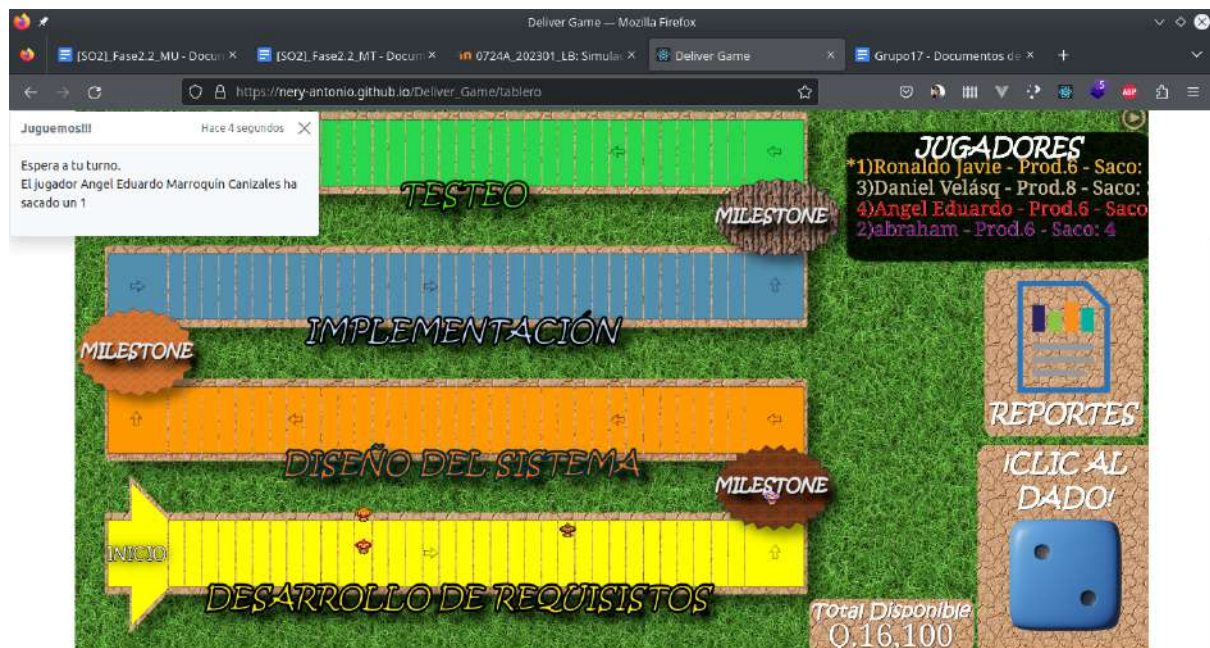
Inicio del Juego



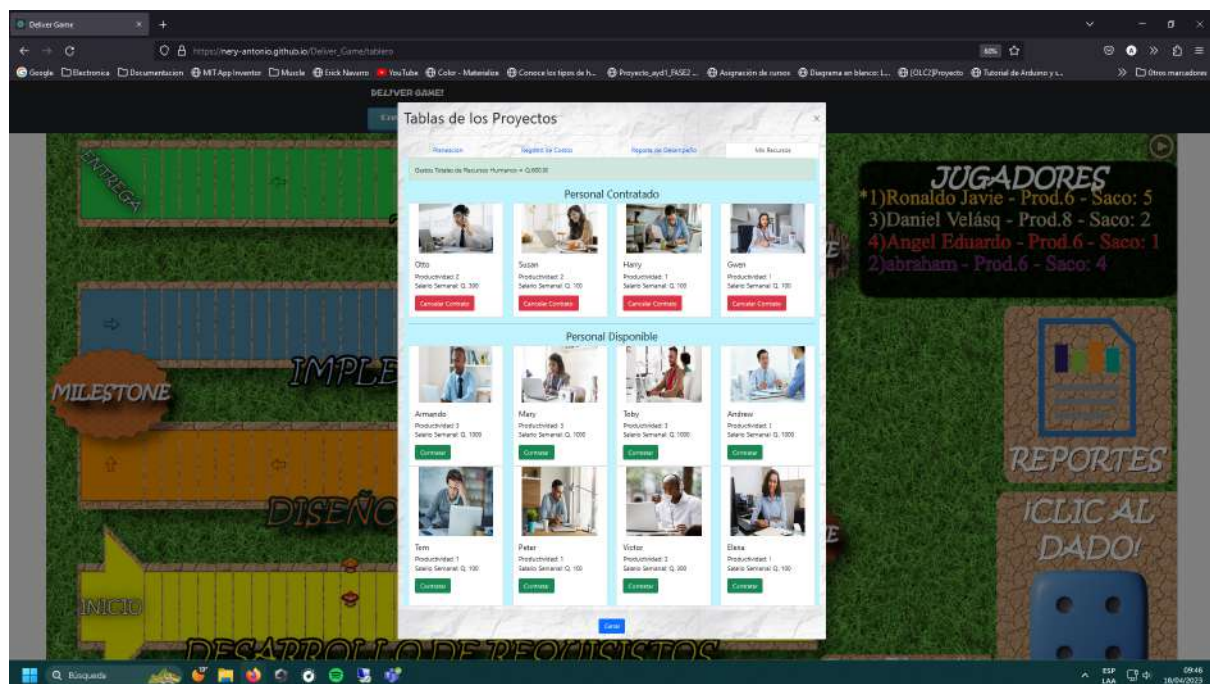
Turno 1



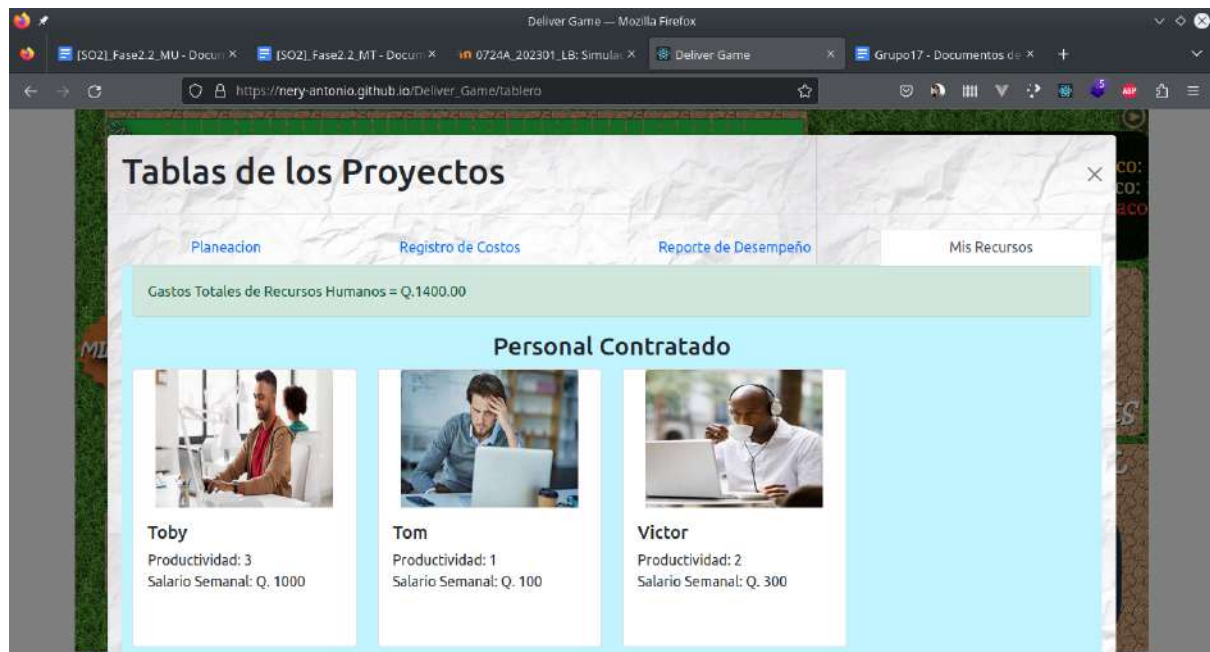
Turno 2



- Abraham

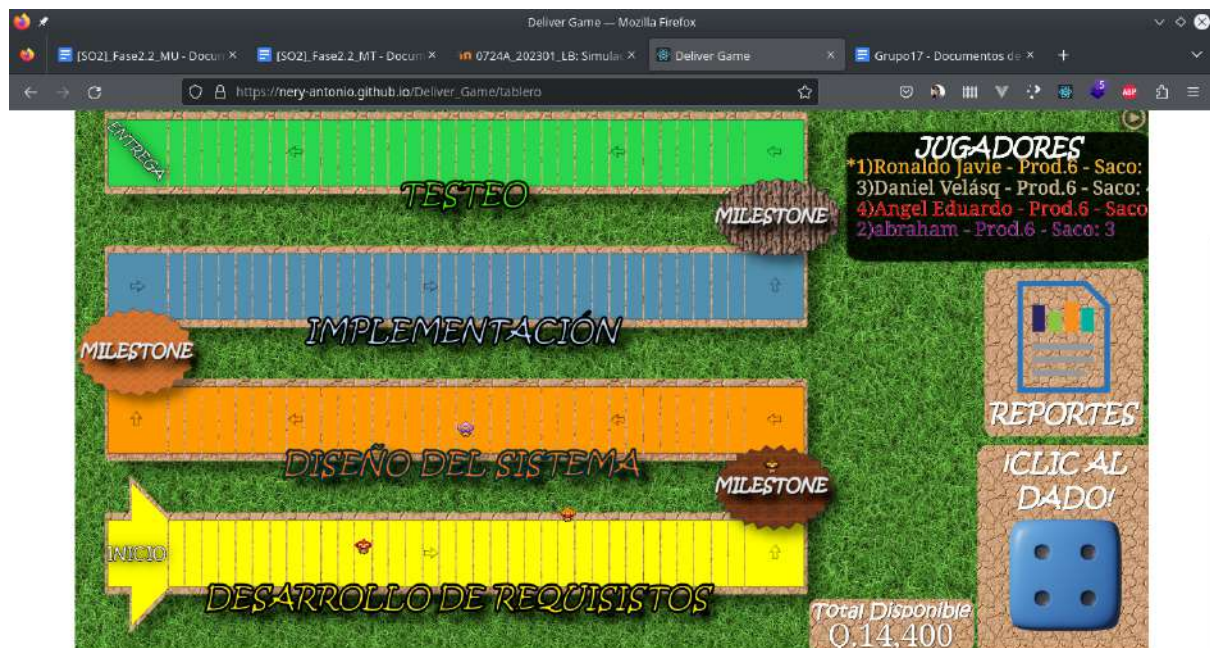


Seleccione una contratación más barata, y además porque se ve concentrado

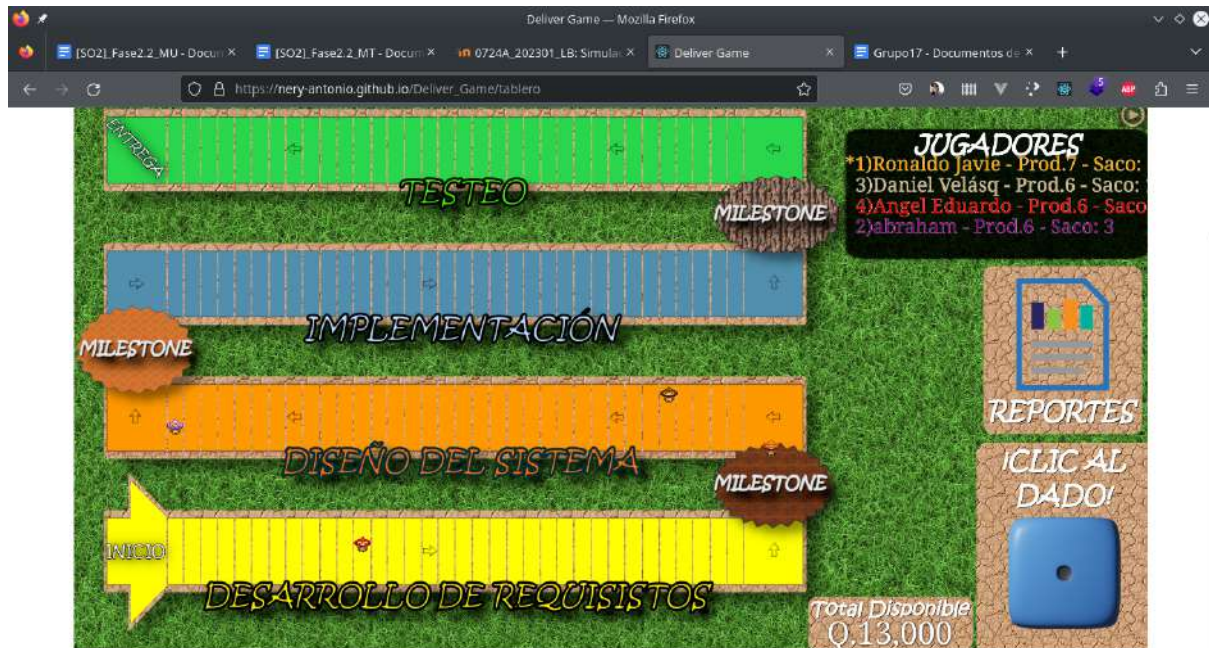


Seleccione despedir a un bajo nivel para evitar gastar presupuesto

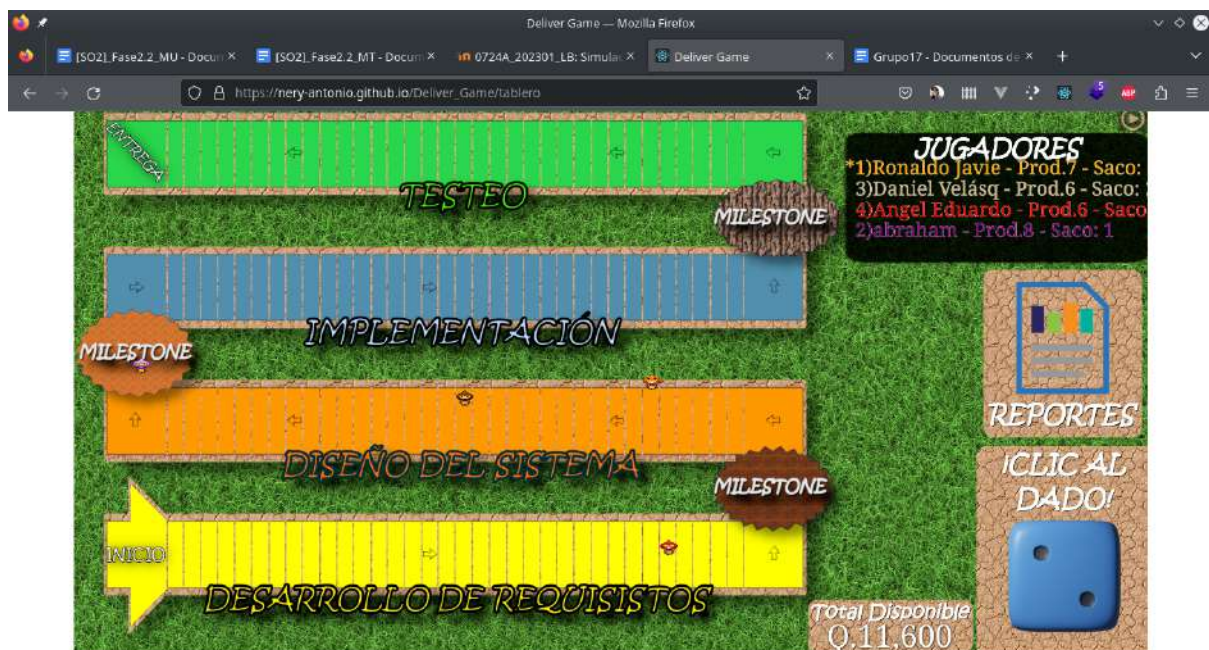
Turno 3



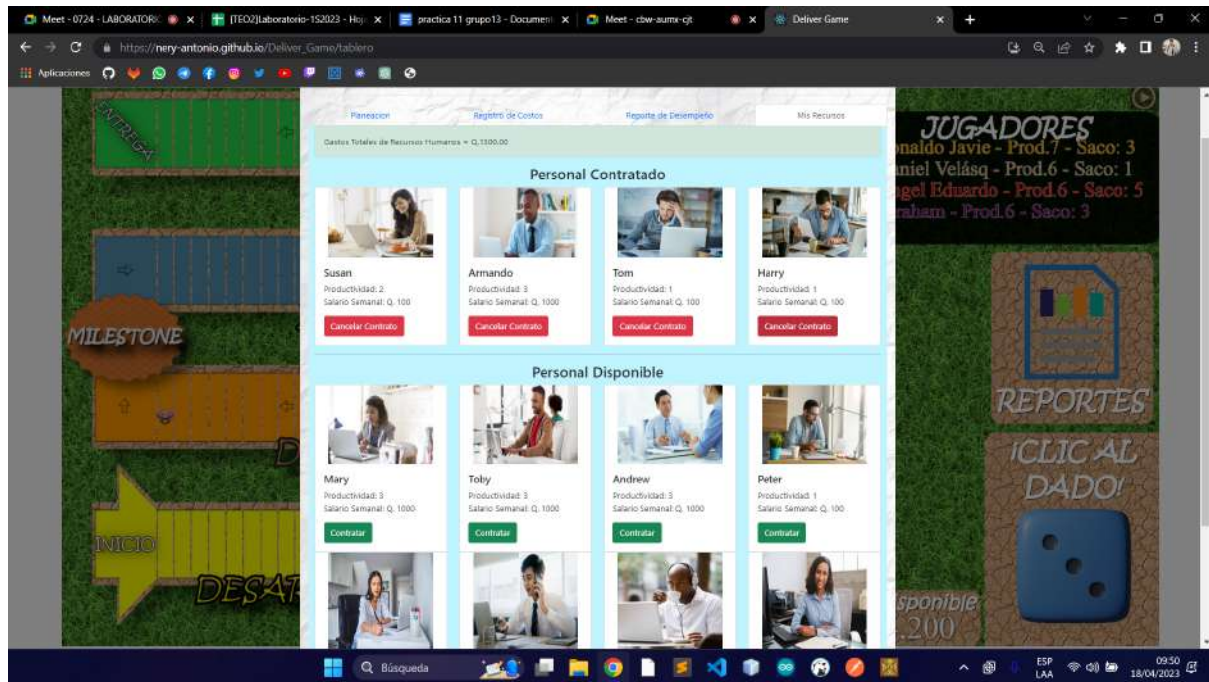
Turno 4



Turno 5

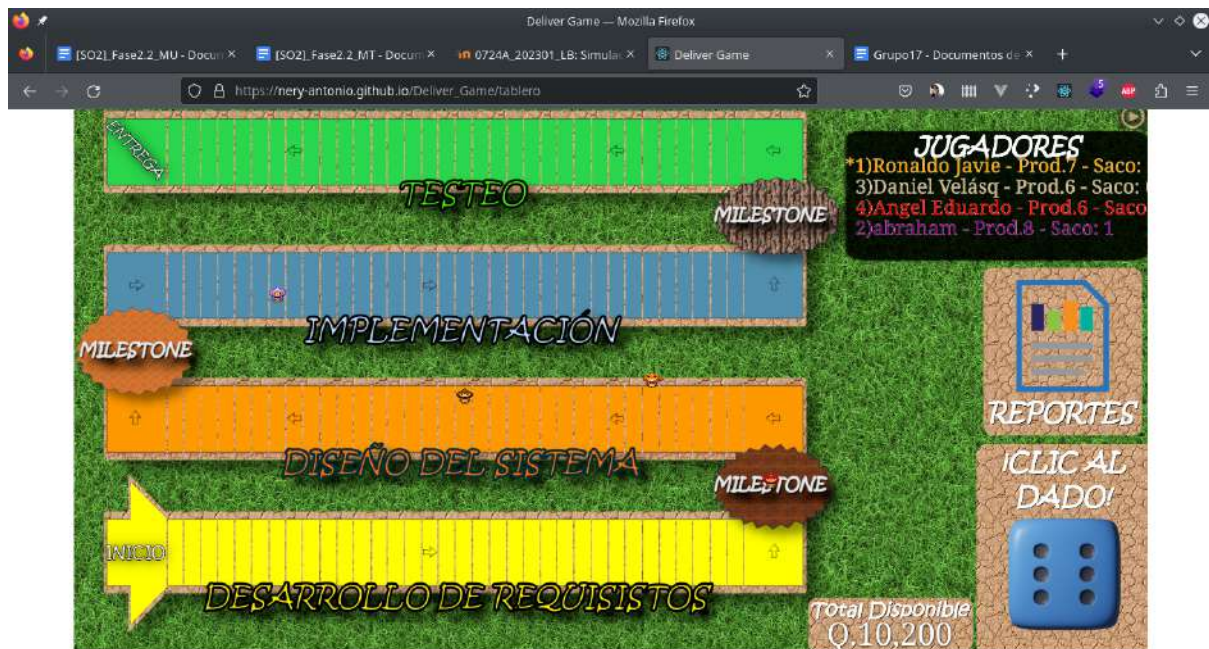


- Ronaldo



Contrate a una persona con una productividad de 1.

Turno 6



- Abraham

Tablas de los Proyectos

Planearon Registro de Costos Reporte de Desempeño Mis Recursos

Gastos Totales de Recursos Humanos = Q.200.00

Personal Contratado

Nombre	Productividad	Salario Semanal	Acción
Victor	2	Q. 300	Cancelar Contrato

Personal Disponible

Nombre	Productividad	Salario Semanal	Acción
Armando	3	Q. 1000	Contratar
Mary	2	Q. 1000	Contratar
Toby	3	Q. 1000	Contratar
Andrew	1	Q. 1000	Contratar

JUGADORES

- 1)Ronaldo Javie - Prod.7 - Saco: 5
- 3)Daniel Velásq - Prod.6 - Saco: 2
- 4)Angel Eduardo - Prod.6 - Saco: 3
- *2)abraham - Prod.8 - Saco: 1

REPORTES

¡CLIC AL DADO!

Agregue a Victor ya que tiene una productividad 2 y no es tan caro.

- Angel

Tablas de los Proyectos

Planearon Registro de Costos Reporte de Desempeño Mis Recursos

Gastos Totales de Recursos Humanos = Q.1200.00

Personal Contratado

Nombre	Productividad	Salario Semanal	Acción
Susan	2	Q. 100	Cancelar Contrato
Gwen	1	Q. 100	Cancelar Contrato
Mary	3	Q. 1000	Cancelar Contrato

Personal Disponible

Nombre	Productividad	Salario Semanal	Acción
Armando	3	Q. 1000	Contratar
Toby	3	Q. 1000	Contratar
Andrew	3	Q. 1000	Contratar
Tom	1	Q. 100	Contratar

JUGADORES

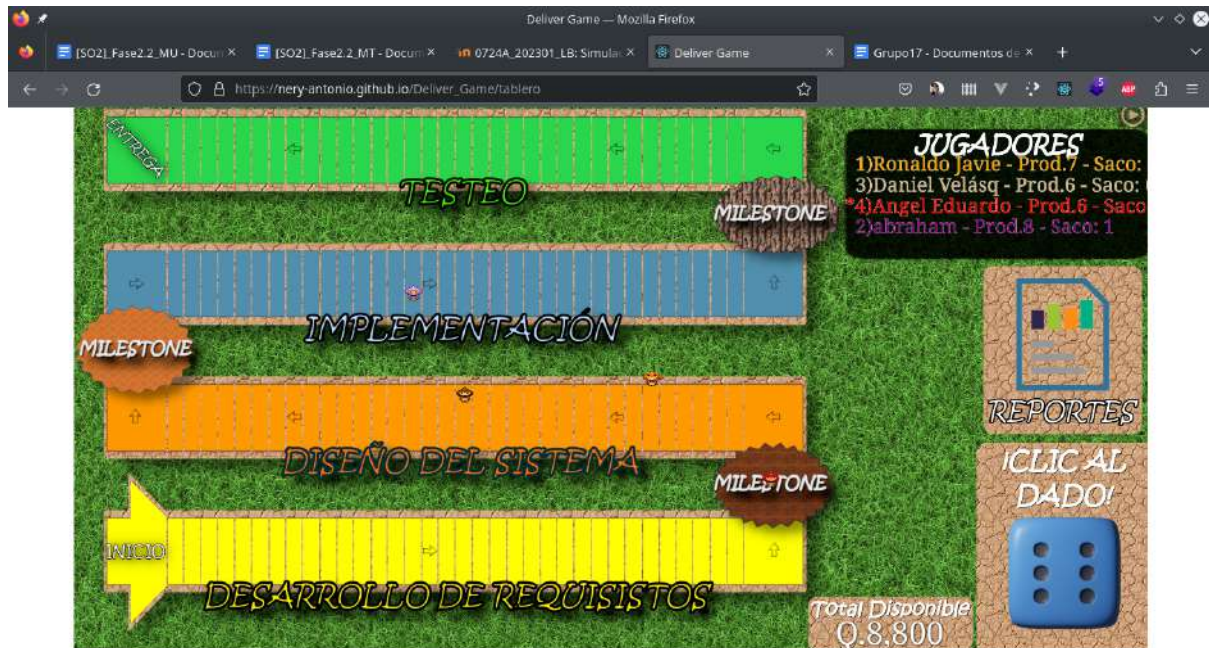
- 1)Ronaldo Javie - Prod.7 - Saco: 5
- 3)Daniel Velásq - Prod.6 - Saco: 6
- 4)Angel Eduardo - Prod.6 - Saco: 4
- 2)abraham - Prod.8 - Saco: 1

REPORTES

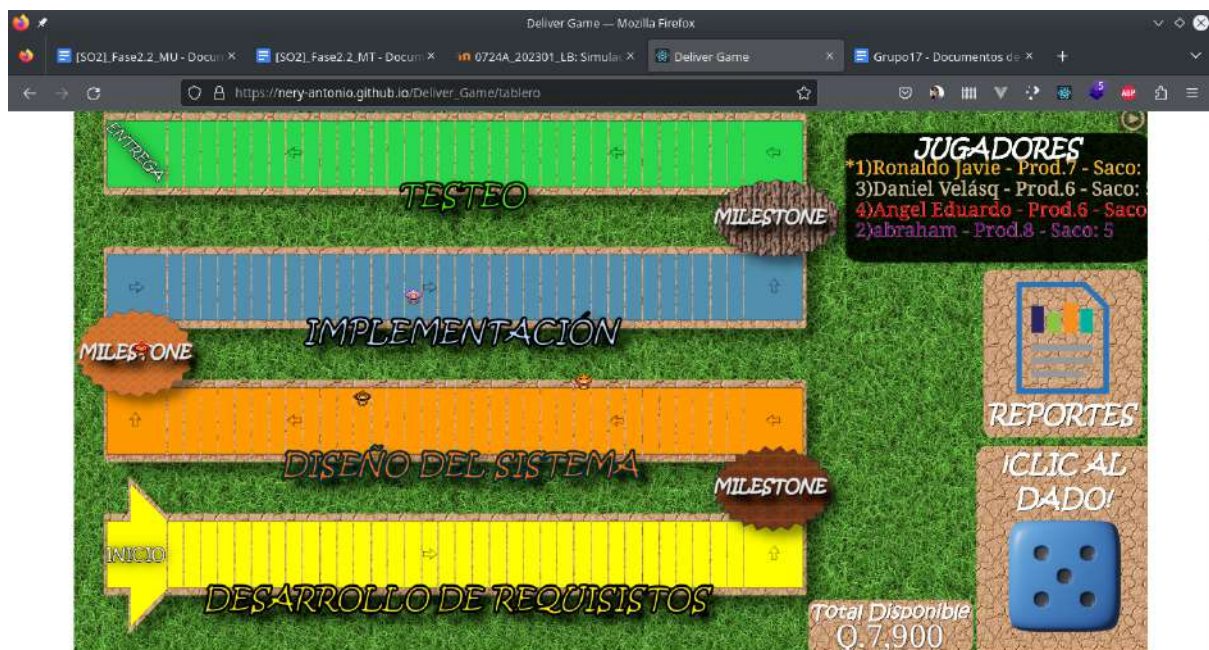
¡CLIC AL DADO!

No se hicieron cambios

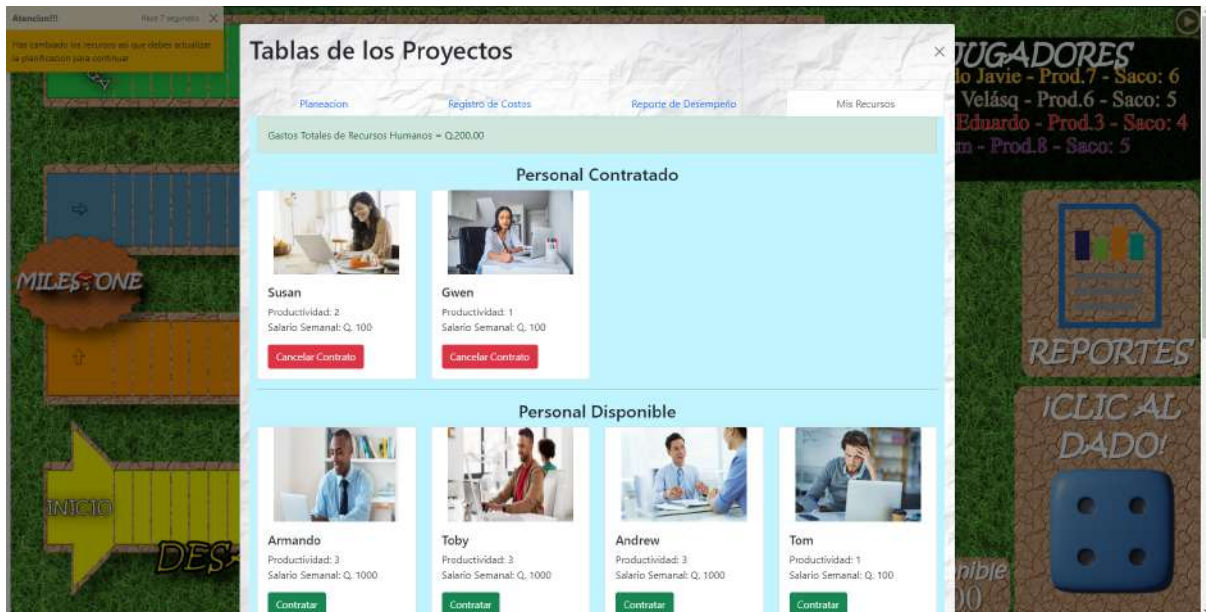
Turno 7



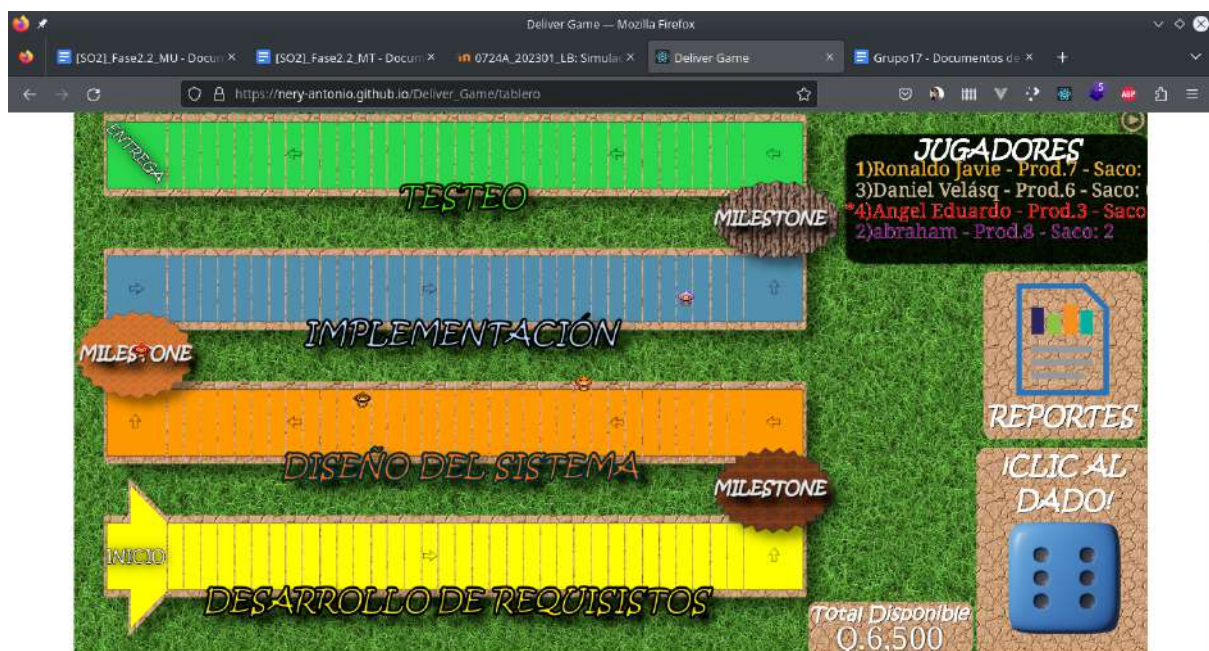
Turno 8



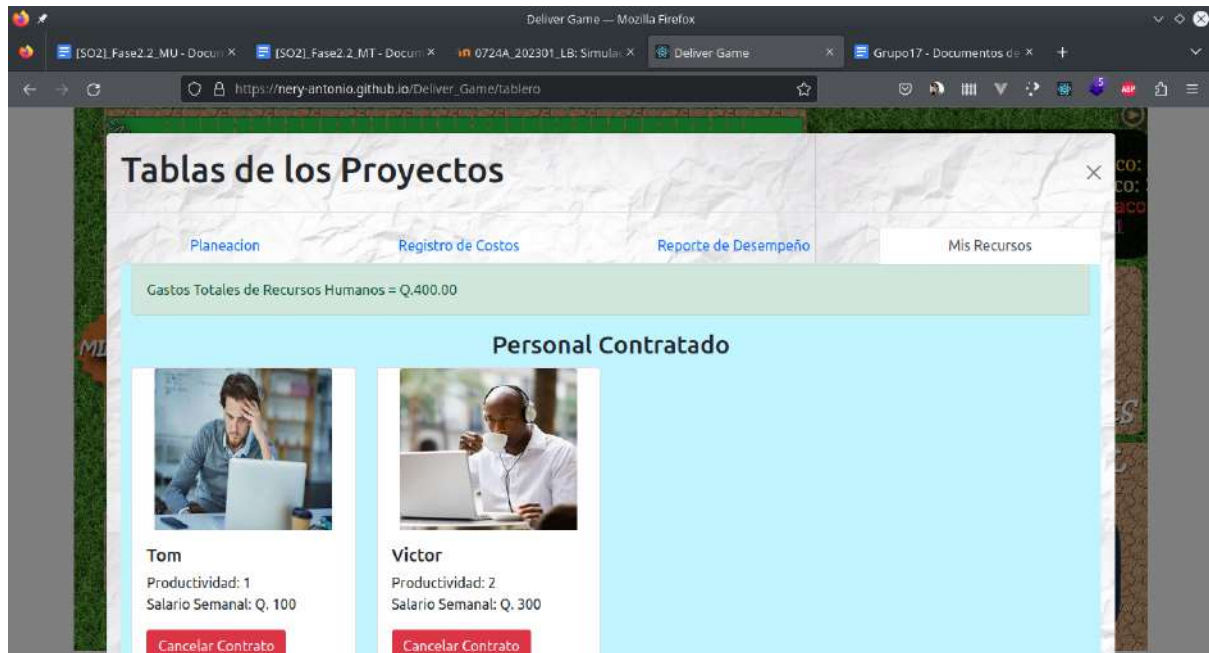
- Angel



Se despidió al trabajador de sueldo de 100 debido al costo
Turno 9

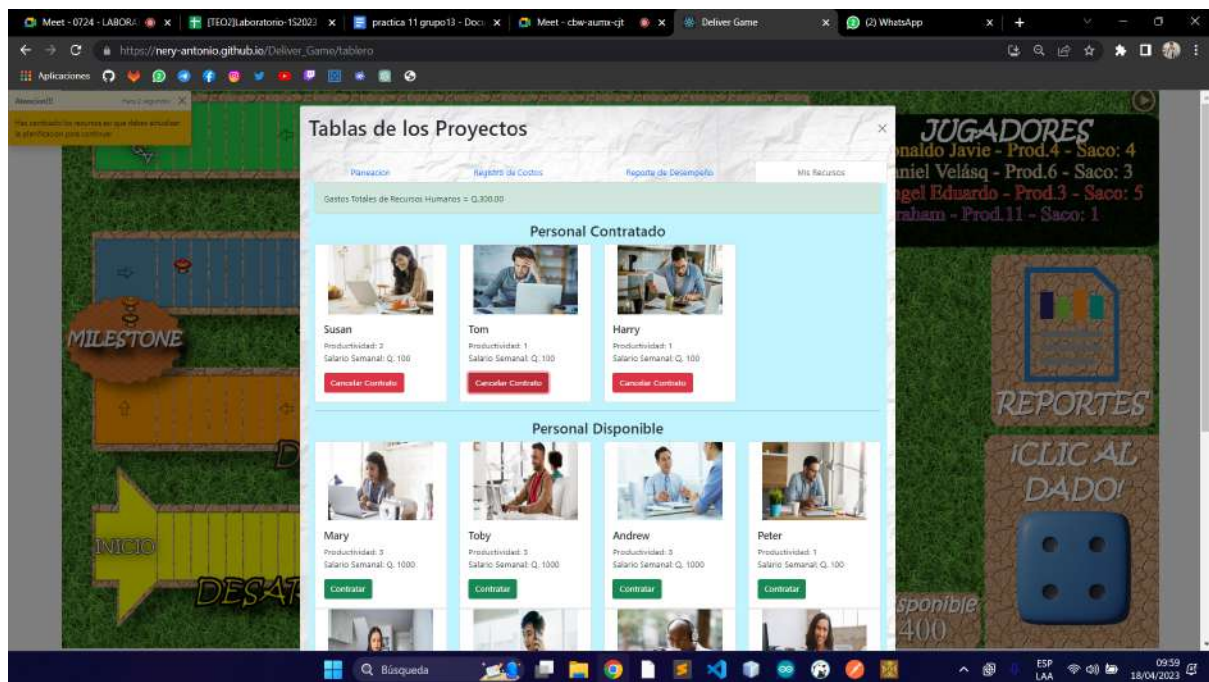


Turno 10



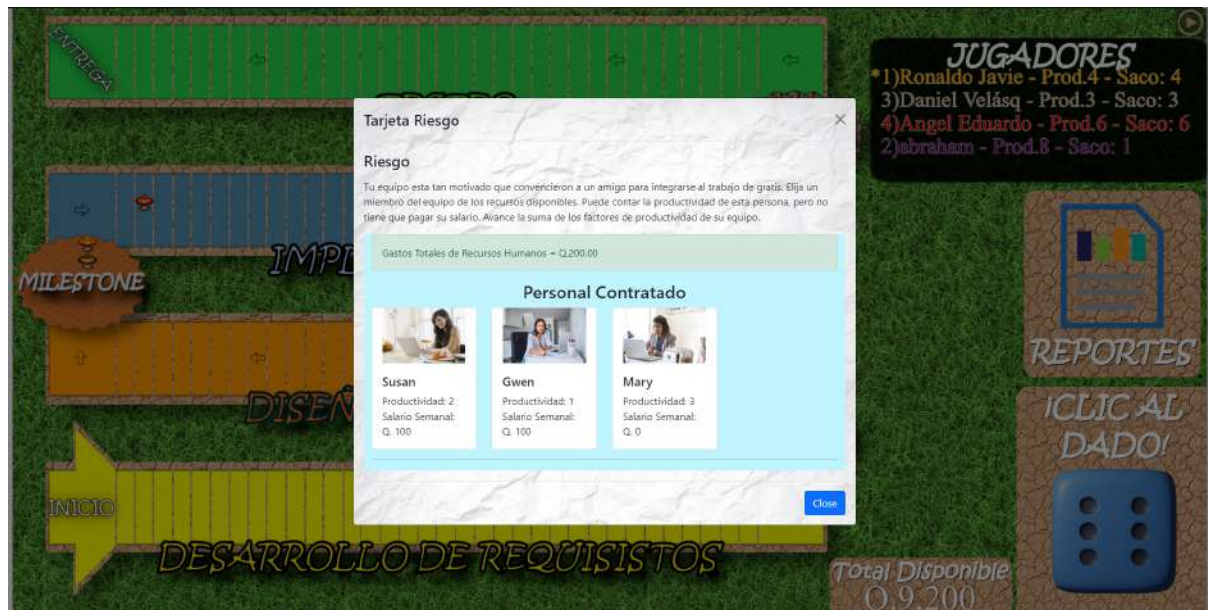
Se despidió al más caro por falta de presupuesto.

- Ronaldo

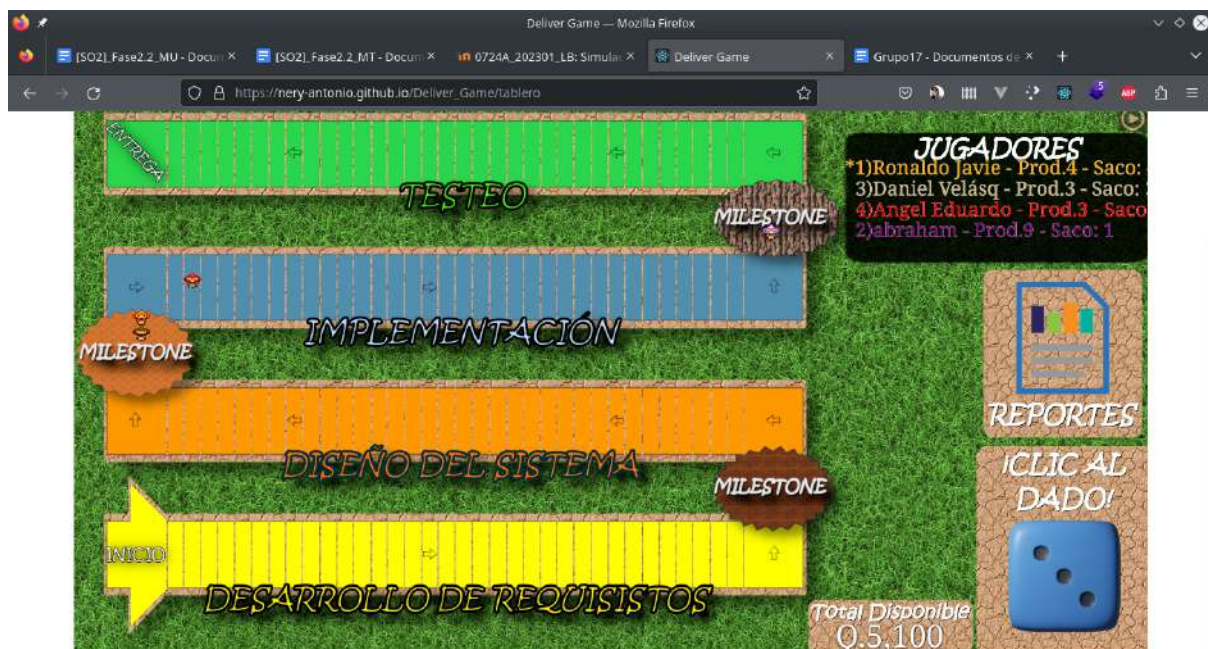


Se despidió al empleado con efectividad 3.

- Angel

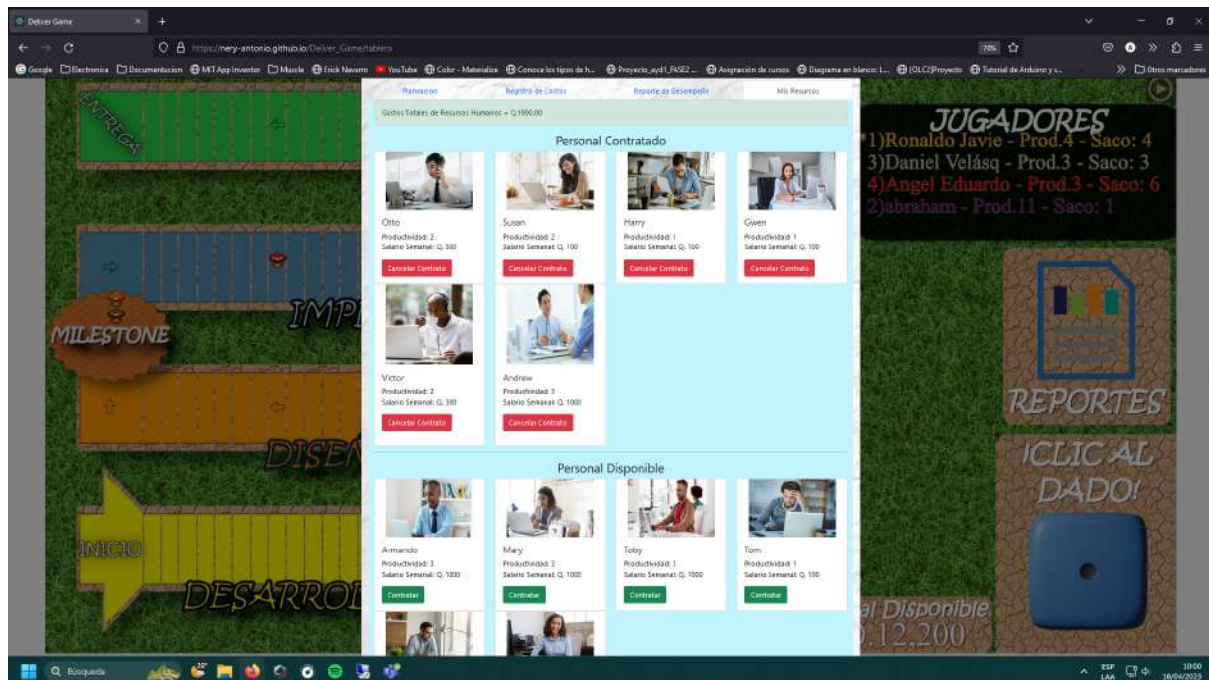


Gracias a una tarjeta se contrató a nuevo personal gratis

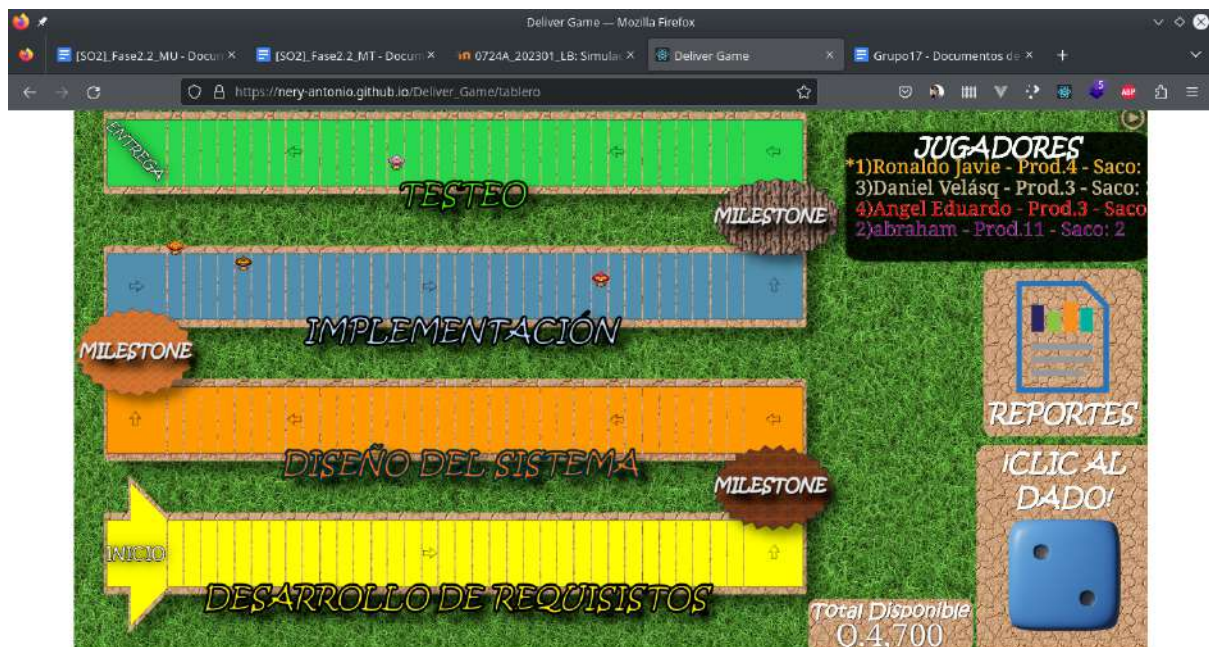


Turno 11

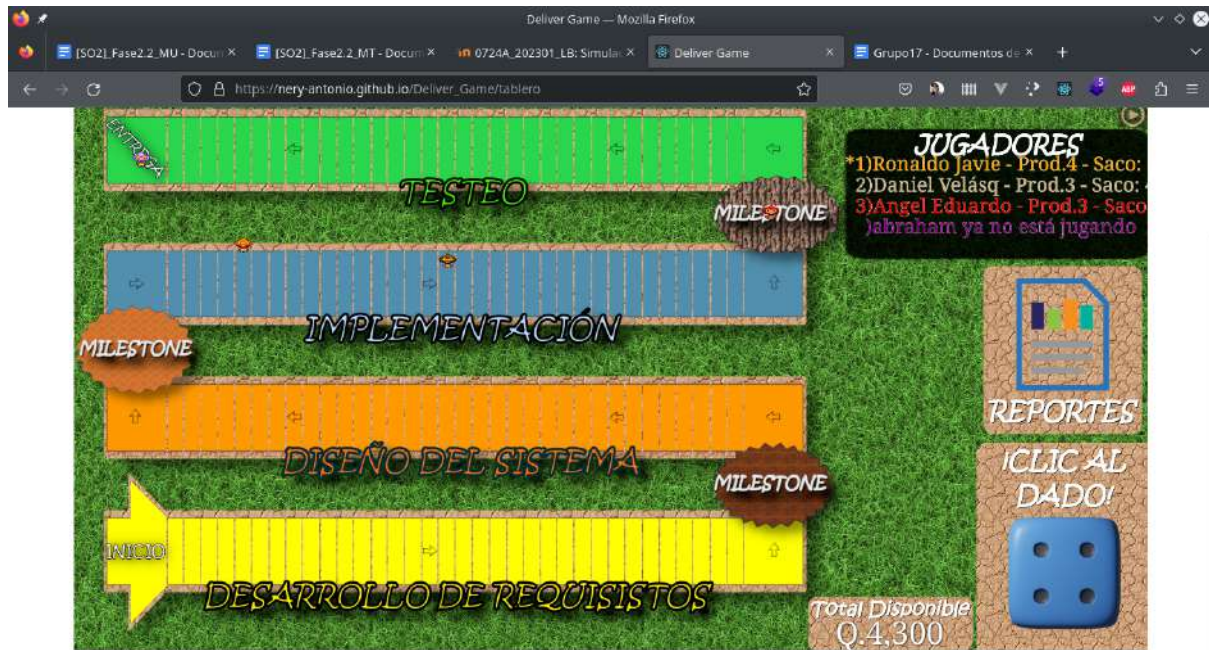
- Abraham



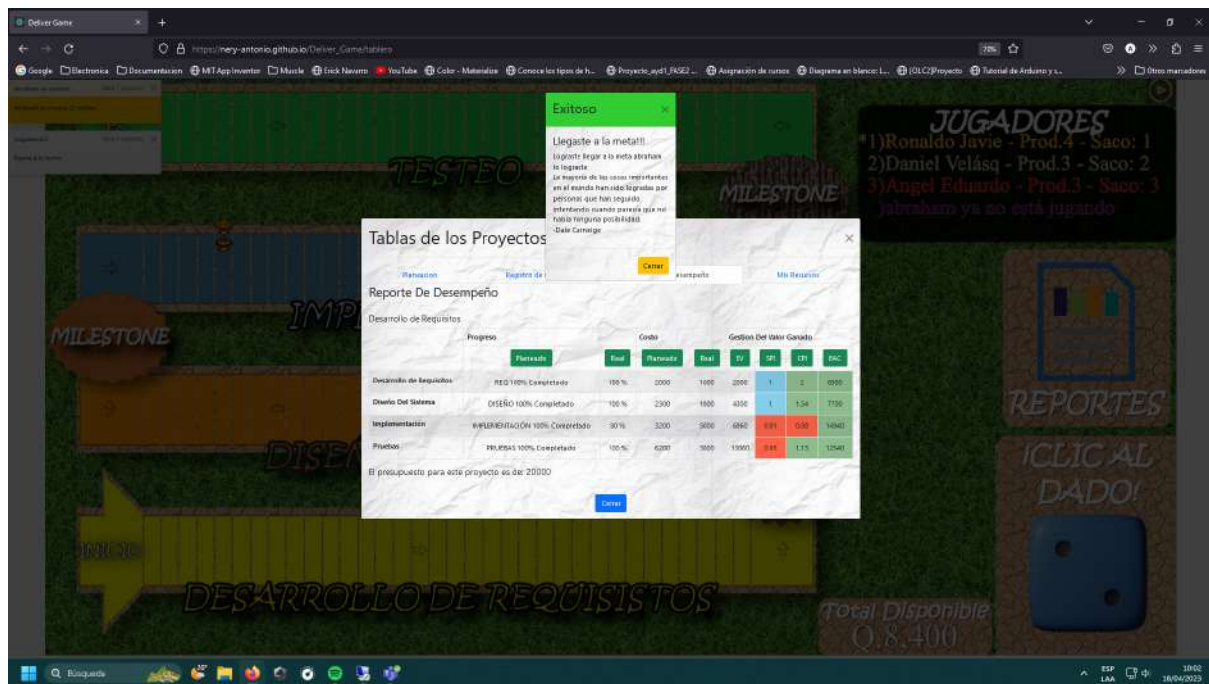
Escogí porque tiene productividad 3 y el total disponible que tengo es de 12,000 y por esa razón escogí al de presupuesto 1000

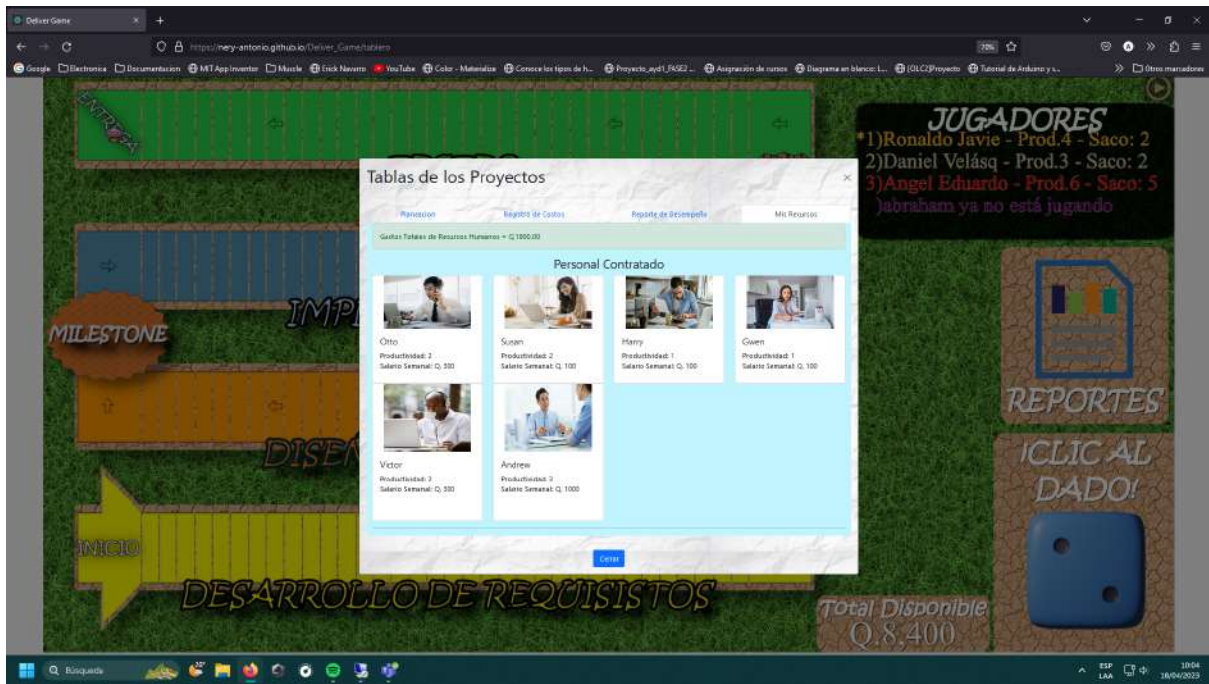


Turno 12



- Abraham



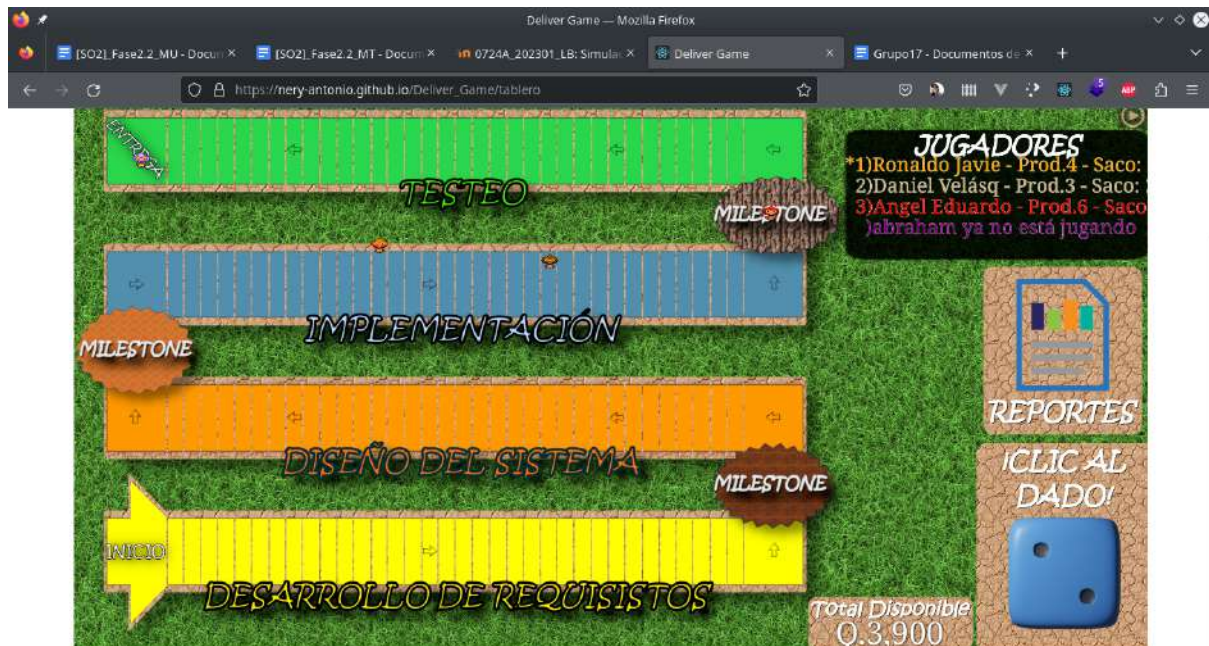


- Angel

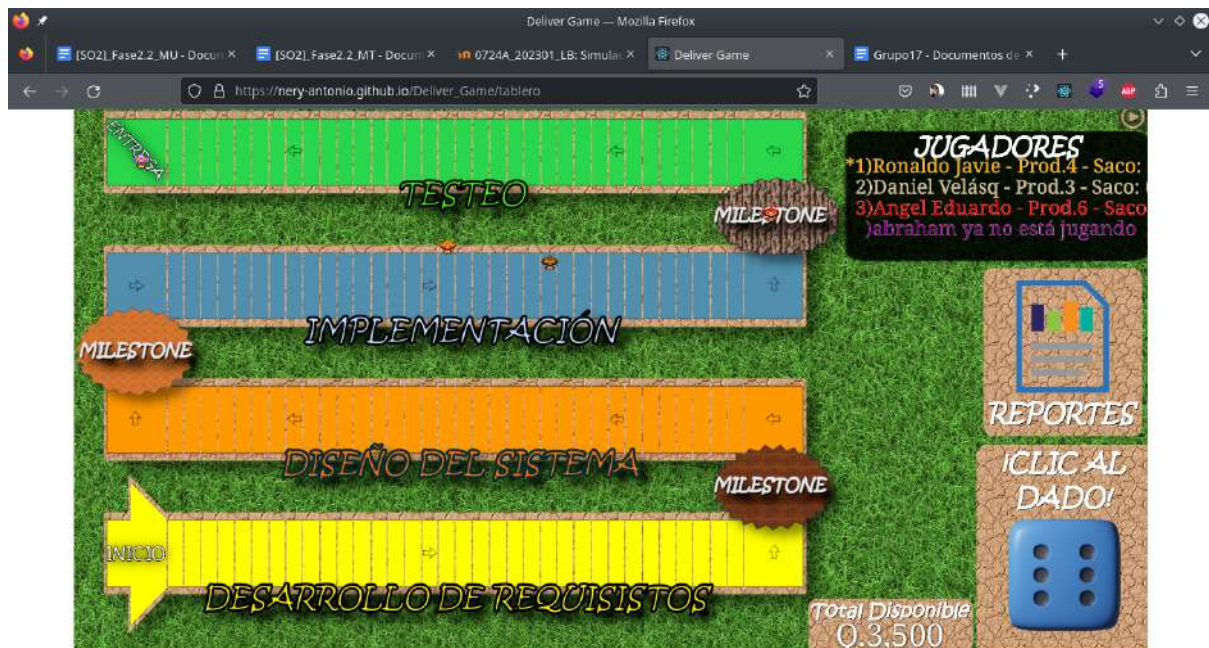


Sin Cambios

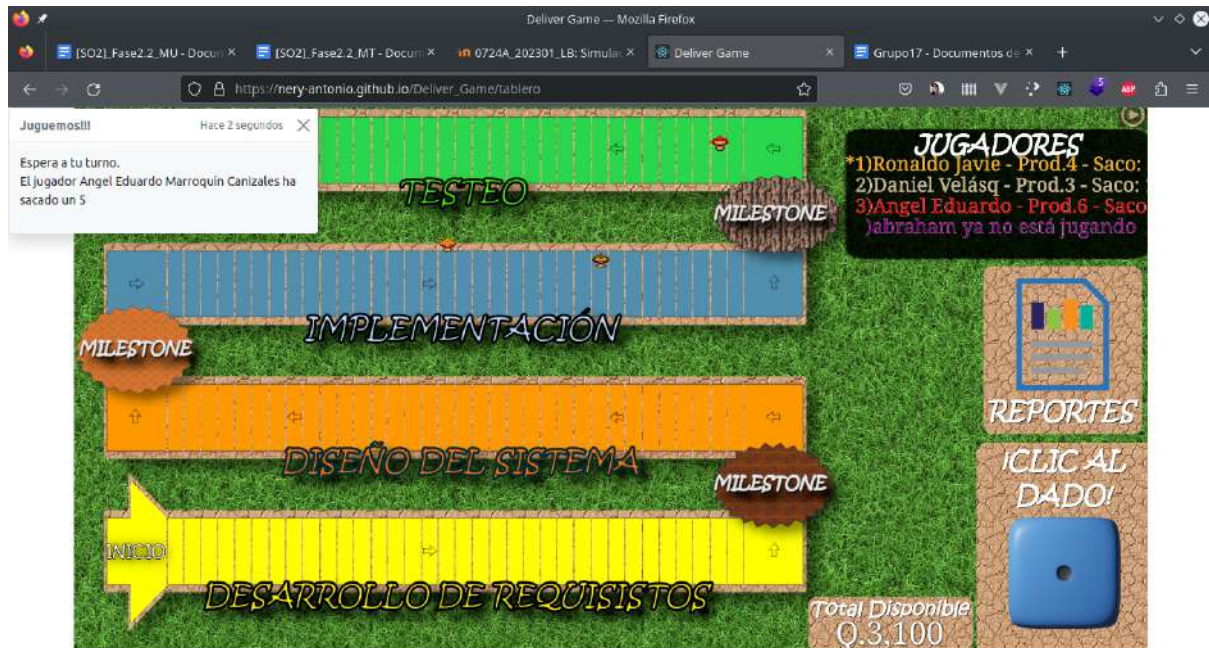
Turno 13



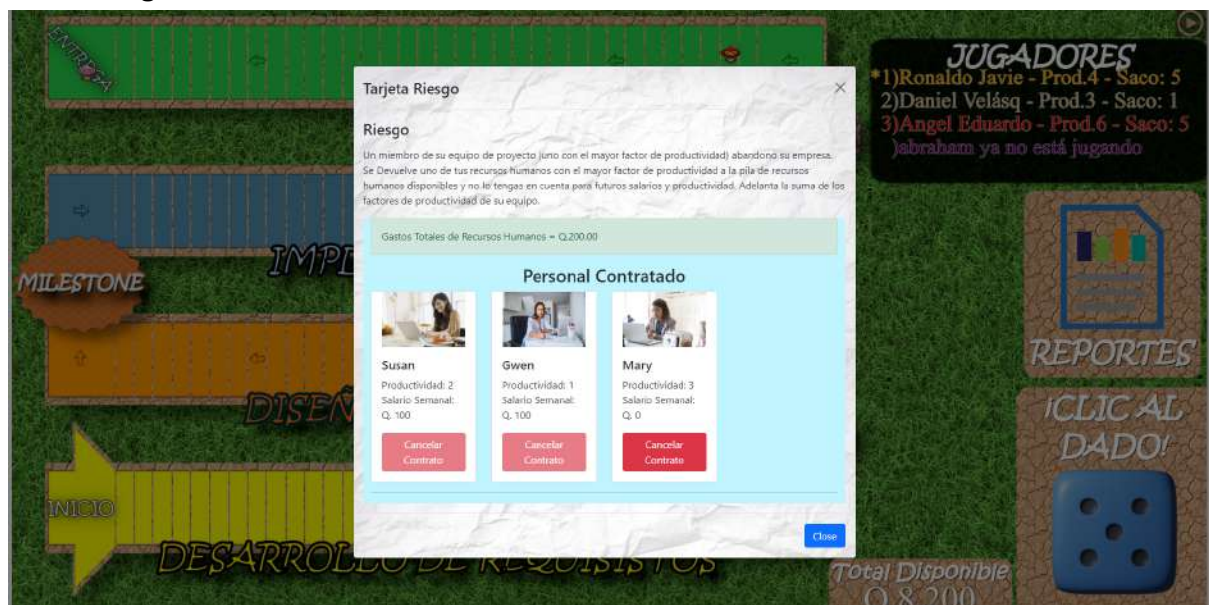
Turno 14



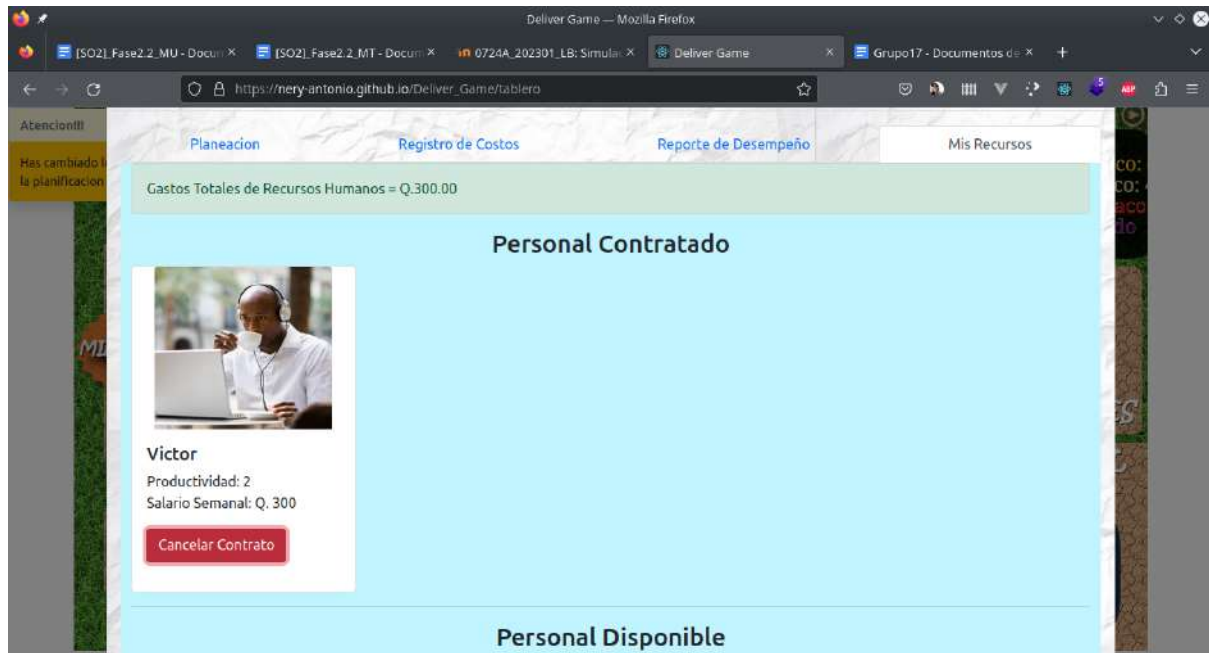
Turno 15



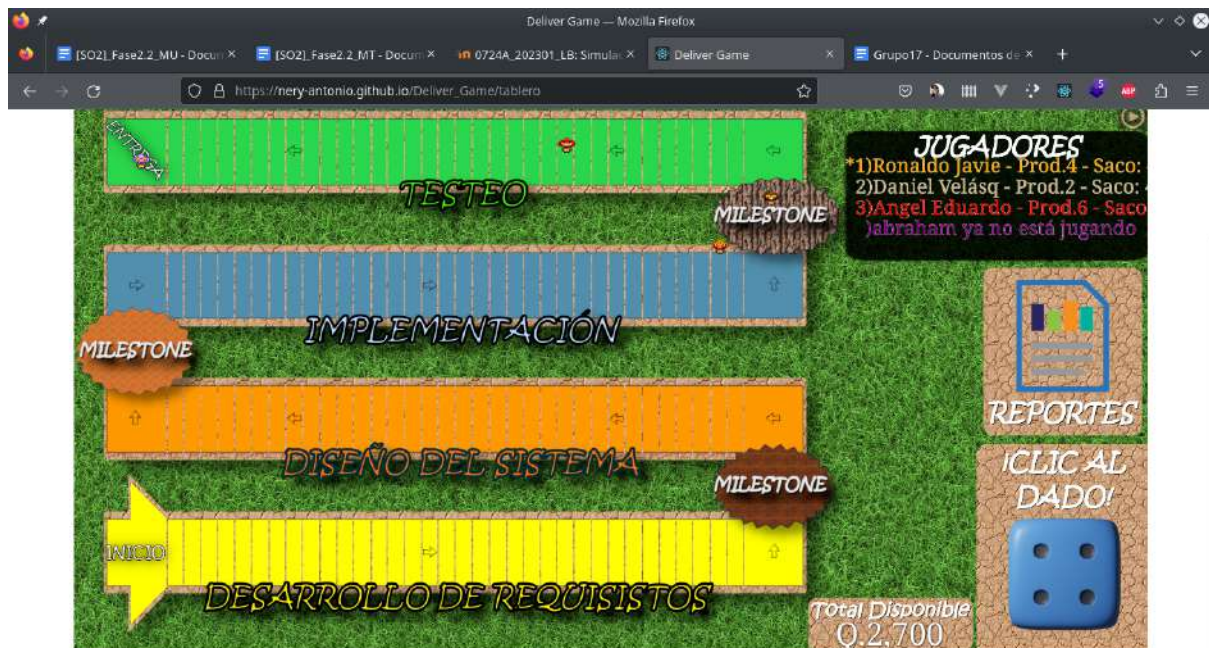
- Angel



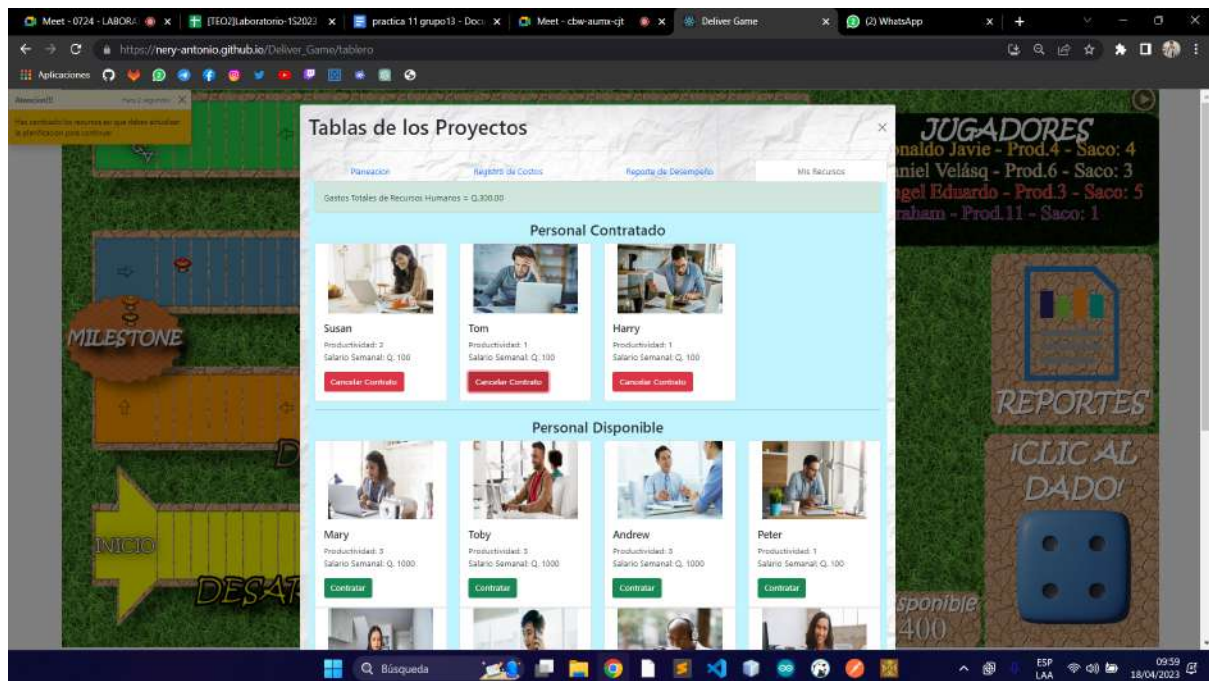
Turno 16



Se despidió al más barato por falta de productividad

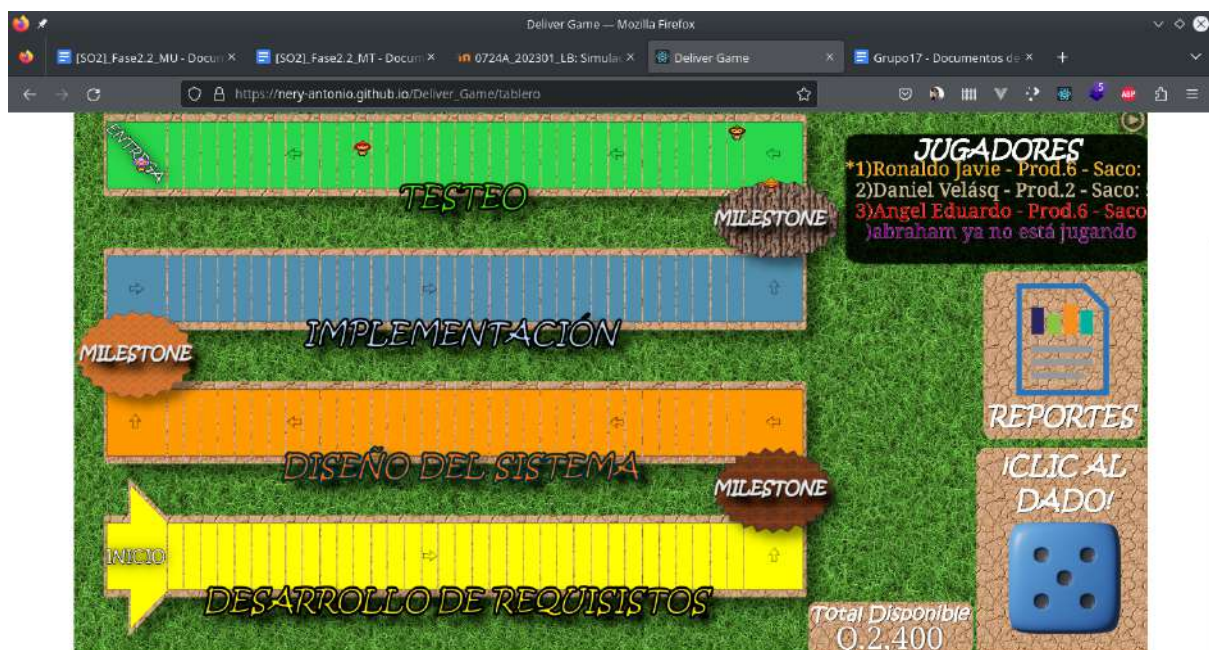


- Ronaldo

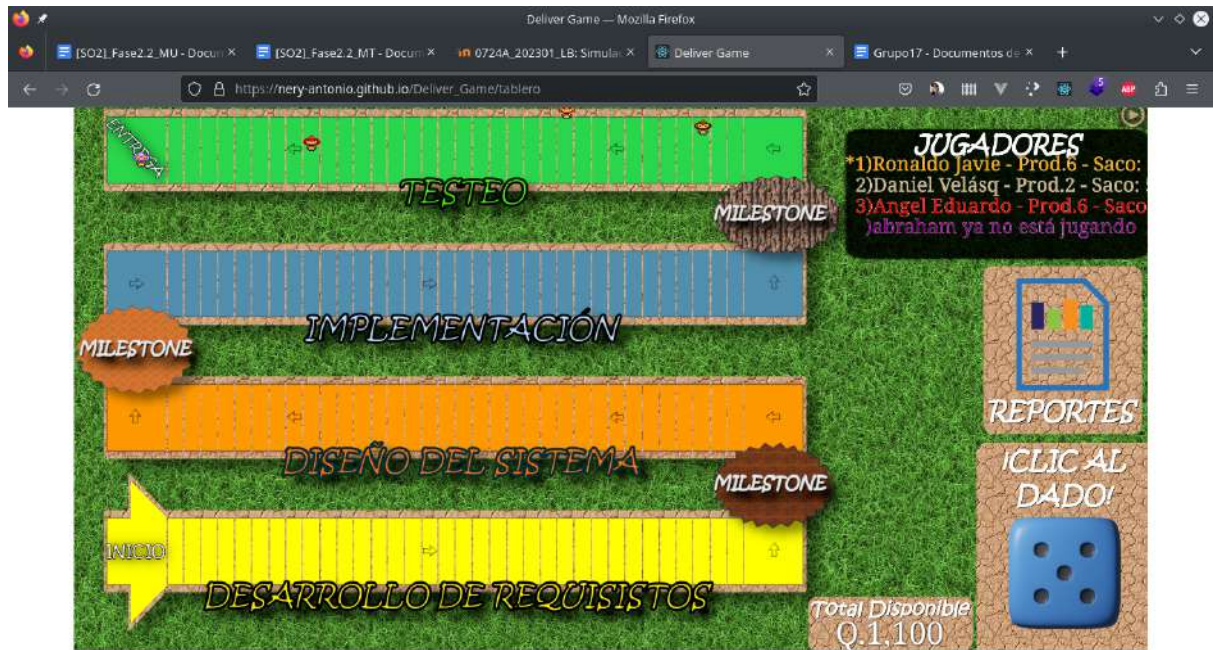


No se contrató ni despidió a nadie.

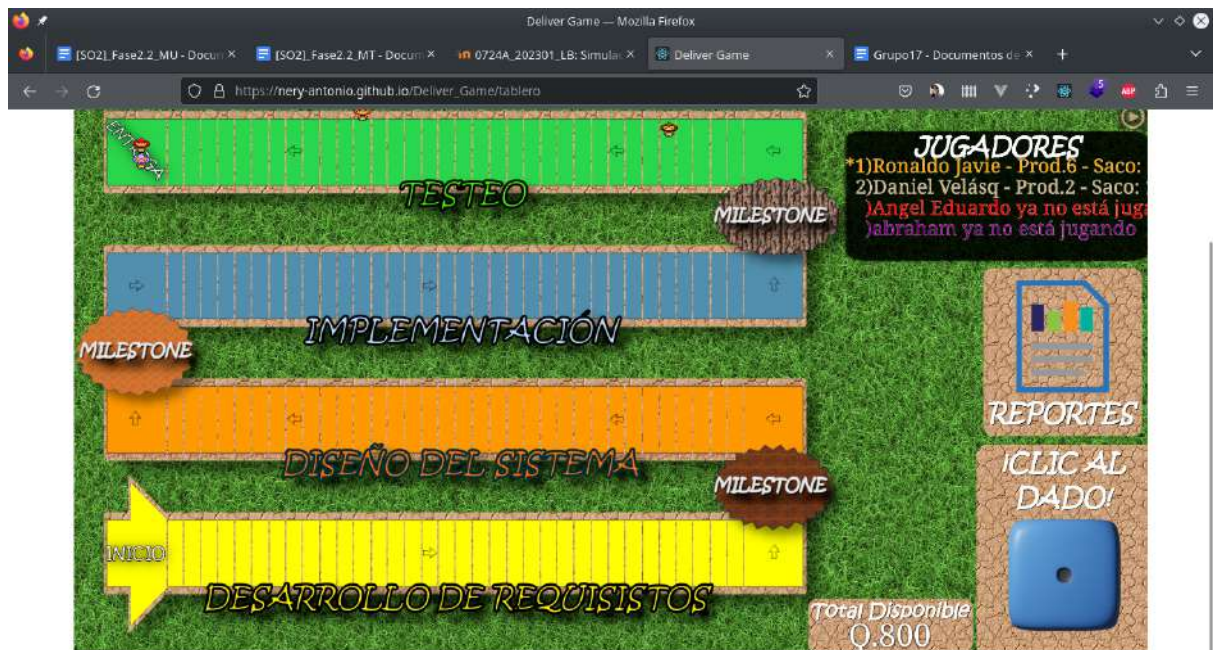
Turno 17



Turno 18



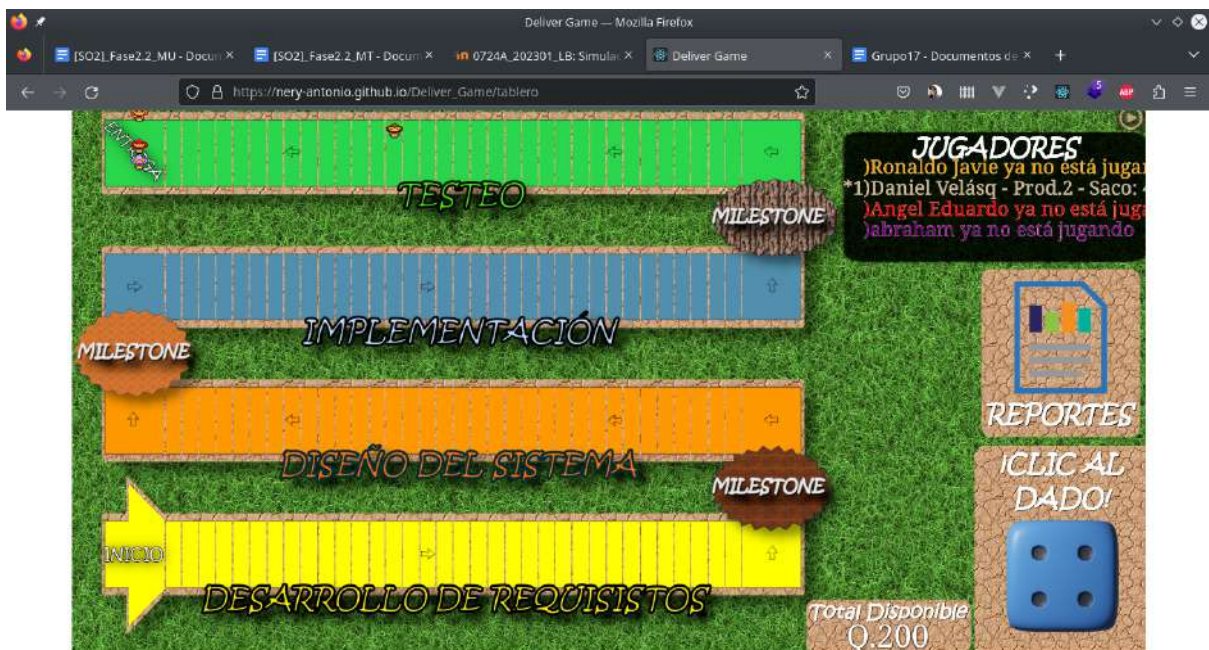
Turno 19

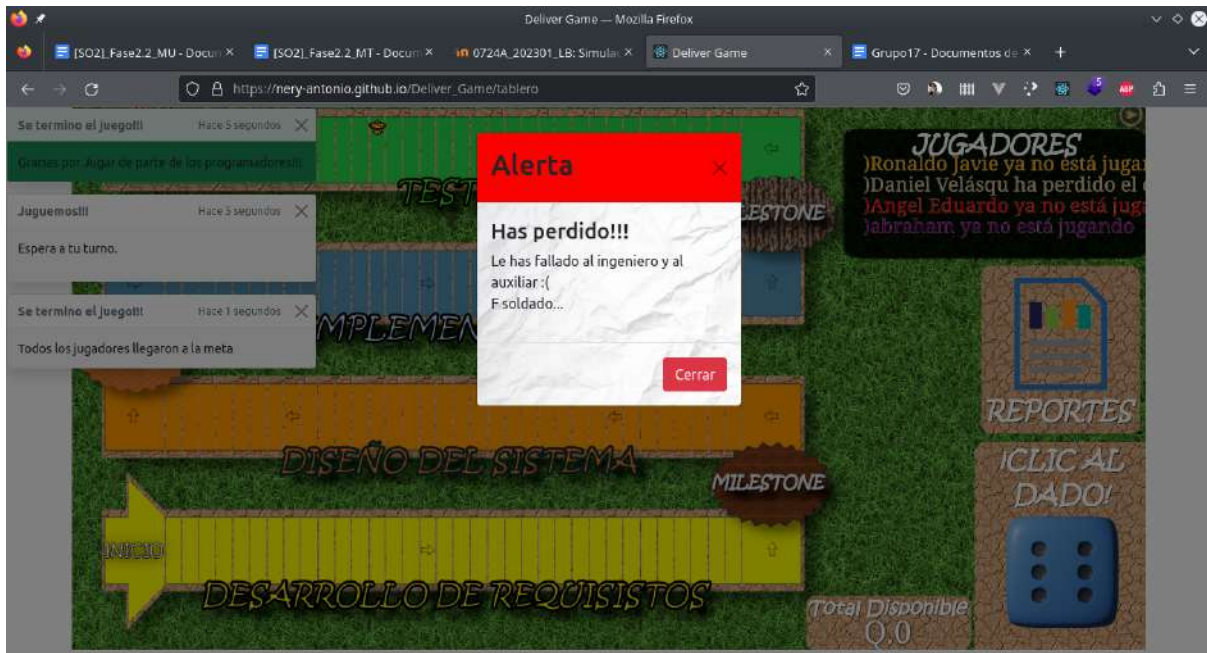


- Angel



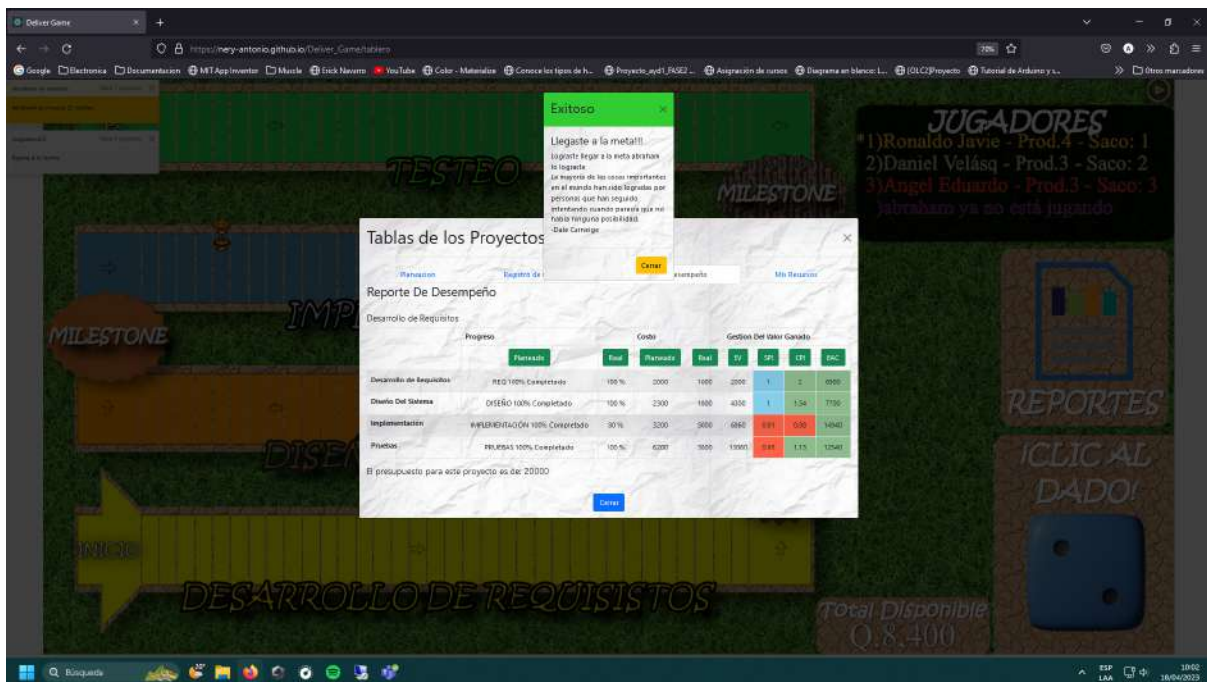
Turno 20





Conclusiones

Abraham



No tuve ninguna dificultad, debido a que al inicio contraté a dos personas con productividad 1, y a una persona con productividad 1, lo que me ayudó bastante ya que su presupuesto fue bastante bajo, y al avanzar poder agregar a más personas con productividad 2.

Daniel

Deliver Game — Mozilla Firefox

[SO2] Fase2.2. MU - Docum X [SO2] Fase2.2. MT - Docum X 0724A_202301_LB: Simulac X Deliver Game X +

https://nery-antonio.github.io/Deliver_Game/tablero

Planeación

Registro de Costos

Reporte de Desempeño

Mis Recursos

Reporte De Desempeño

Desarrollo de Requisitos

	Progreso	Costo		Gestion Del Valor Ganado				
		Planeado	Real	Planeado	Real	EV	SPI	CPI
Desarrollo de Requisitos	REQ 100% Completado	100 %	5600	5600	5600	1	1	19700
Diseño Del Sistema	DISEÑO 100% Completado	70 %	4700	9300	8890	0.86	0.6	24310
Implementación	IMPLEMENTACIÓN 100% Completado	100 %	1700	2400	10590	0.88	0.61	25410
Pruebas	PRUEBAS 100% Completado							

El presupuesto para este proyecto es de: 20000

Cerrar

El error fue haber contratado personas con mucha experiencia pero también muy caros con un presupuesto bajo, lo que hizo quedarme sin presupuesto, además el hecho de tener varias dificultades y pagar al banco dinero.

Ronaldo

Se termino el juego!!!

Todos los jugadores llegaron

Planeacion

Registro de Costos

Reporte de Desempeño

Mis Recursos

Reporte De Desempeño

Desarrollo de Requisitos

	Progreso	Costo		Gestion Del Valor Ganado				
		Planeado	Real	Planeado	Real	EV	SPI	CPI
Desarrollo de Requisitos	REQ 100% Completado	100 %	4100	5800	4100	1	0.71	20700
Diseño Del Sistema	DISEÑO 100% Completado	60 %	4400	7800	6740	0.79	0.5	23260
Implementación	IMPLEMENTACIÓN 100% Completado	60 %	1400	2100	7580	0.77	0.48	26120
Pruebas	PRUEBAS 100% Completado	100 %	2300	1800	9880	0.81	0.56	25620

El presupuesto para este proyecto es de: 20000

Cerrar

Las dificultades que se fueron encontrando en el camino surgieron por contratiempos que sucedían a lo largo del juego, por lo que las fases de diseño e implementación bajaron a un 60%, durante algunas semanas no se pudo seguir porque surgieron problemas dentro y fuera del grupo de trabajo por lo que se modificó al grupo.

Angel



Las dificultades que se presentaron se dieron debido a los distintos contratiempos surgidos en el proyecto, especialmente durante la fase de **desarrollo de requisitos**, donde durante algunas semanas seguidas solo se obtuvieron contratiempos y problemas lo que evitaba que se avanzara en el proyecto.