

DP2 2022-2023

Documento de planificación individual estudiante 4

ACME-L3-D01

Repositorio: <https://github.com/Miguel-Angel-Roldan-Garcia/Acme-L3>

- Miembros:

GRUPO C1.04.09

Fernández Castillo, Javier (javidelatorre400@gmail.com)

1.2.0

Índice

1. Resumen ejecutivo	3
2. Historial de versiones	4
3. Introducción	4
4. Contenido	6
4.1. Presupuesto para realizar las tareas	6
5. Conclusiones	7
6. Anexos	8
7. Bibliografía	9

1. Resumen ejecutivo

El grupo C1.04.09 tiene como objetivo entregar el proyecto **Acme-L3-D01** en el plazo indicado, y con las funcionalidades y documentos solicitados por el Product Owner. Para alcanzar el objetivo, nuestro grupo asignó los siguientes roles a los miembros:

- Manuel Otero Barbasán como Manager
- Javier Fernández Castillo y Álvaro Urquijo Martínez como Analistas
- Todos los miembros del grupo como Desarrolladores
- Andrés Domínguez Ruiz y Miguel Ángel Roldán García como Testers
- Miguel Ángel Roldán García como Operador

Esta asignación se realizó acorde a las especialidades y puntos fuertes de cada uno, cubriendo las posibles debilidades que puedan afectar a la realización del proyecto.

Ante cualquier inconveniente y/o duda durante el desarrollo del proyecto, nos pondremos en contacto inmediatamente con el Product Owner.

2. Historial de versiones

Versión	Fecha	Descripción	Sprint
1.0.0	17-02-2023	<ul style="list-style-type: none">• Creación del documento	1
1.0.1	17-02-2023	<ul style="list-style-type: none">• Presupuesto para realizar las tareas y listado• Conclusión• Finalización del documento	1
1.2.0	17-03-2023	<ul style="list-style-type: none">• Actualización del contenido	2

3. Introducción

El objetivo de este documento es mostrar la planificación seguida por el estudiante 4 para la realización de las tareas, en las que se indicará el tiempo empleado, el tiempo estimado, la descripción de la tarea y el título de la propia tarea.

Además de mostrar la planificación, también se presentará el coste personal, el coste de amortización y el coste total. Gracias a esta información, el lector podrá conocer el tiempo y esfuerzo empleado durante la realización de las tareas.

4. Contenido

4.1. Presupuesto para realizar las tareas

Conocidos los tiempos de trabajo correspondientes a cada tarea realizada, podemos calcular cuánto ha costado completar las tareas grupales en este proyecto.

El coste horario de los roles del estudiante 4 sería el siguiente: desarrollador (20€/hora) y analista (30€/hora).

Para visualizar y calcular los costes nos hemos ayudado de una tabla de cálculo:

Tarea	Título	Descripción	Tiempo estimado total	Personas	Rol	Sueldo (€/h)	Tiempo estimado (en horas)	Tiempo ocupado (en horas)	Coste personal	Coste total para esta tarea	Terminada
S4-001-01	Modificar menú anónimo	Modifique el menú anónimo para que muestre una opción que lleve al navegador a la página de inicio de su sitio web favorito. El título debe quedar así: "(número-de-identificación): <apellido>, <nombre>", donde "(número-de-identificación)" indica tu DNI, NIE o número de pasaporte, "<apellido>" indica tu apellido/ s, y "<nombre>" denota su/s nombre/s.	0,5	Javi	Desarrollador	20	0,5	0,5	10,00 €	10,00 €	
Tarea	Título	Descripción	Tiempo estimado total	Personas	Rol	Sueldo (€/h)	Tiempo estimado (en horas)	Tiempo ocupado total (en horas)	Coste personal	Coste total para tarea	Terminada
S4-002-01	Producir un informe de análisis	Se crea el análisis de la parte correspondiente al primer sprint del documento de requisitos del estudiante 4.	0,25	Javi	Analista	30	0,25	0,1	3,00 €	3,00 €	

Horas ocupadas	Coste personal total	Coste de amortización	Coste total
0,60	13,00 €	0,023 €	13,02 €

COSTE ORDENADOR	1.000,00 €
-----------------	------------

Como podemos ver, también se ha calculado la amortización del equipo del alumno para el tiempo trabajado, usando un método lineal a lo largo de 3 años

5. Conclusiones

Se han completado satisfactoriamente todos los requisitos individuales de esta entrega y podemos ver el coste total del trabajo realizado.

6. Anexos

Intencionalmente en blanco.

7. Bibliografía

Intencionalmente en blanco