



# Planning report

C3.03.14

<https://github.com/c1-03-14/c1.03.14>

Victor Graván Bru

[vicgrabru@alum.us.es](mailto:vicgrabru@alum.us.es)

Alberto Antonio Tokos Mata

[albtokmat@alum.us.es](mailto:albtokmat@alum.us.es)

Gonzalo Santiago Martín

[gonsanmar2@alum.us.es](mailto:gonsanmar2@alum.us.es)

Fernando Barroso Barroso

[ferbarbar1@alum.us.es](mailto:ferbarbar1@alum.us.es)

Alvaro Sánchez Flores

[alvsanf1o1@alum.us.es](mailto:alvsanf1o1@alum.us.es)

# Tabla de contenidos

1. Resumen ejecutivo	2
2. Tabla de revisiones	2
3. Introducción	3
4. Lista de tareas	3
5. Presupuesto	5
6. Conclusión	6
7. Bibliografía	6

# 1. Resumen ejecutivo

El presente informe de planificación detalla las tareas necesarias para cumplir con los requisitos de un entregable de programación, así como un presupuesto que incluye los costos de personal y de amortización. El desarrollador ha realizado 11 tareas en total, con un tiempo real ligeramente inferior al planificado. Se han usado herramientas de gestión de proyectos para mejorar la eficiencia y reducir los costos, como son GitHub y Clockify. En general, el proyecto se llevó a cabo de manera eficiente y se cumplió con los objetivos establecidos.

# 2. Tabla de revisiones

Revisión	Fecha	Descripción
1.0	13-04-2023	Primera versión del documento
1.1	17-04-2023	Corrección de algunas tareas
1.2	07-07-2023	Corrección para el entregable de julio
1.3	20-09-2023	Corrección para el entregable de octubre

### 3. Introducción

La planificación desempeña un papel fundamental en la gestión de proyectos, siendo un componente esencial para garantizar el desarrollo eficiente de un proyecto y el logro de sus metas y plazos. Este proceso se extiende a lo largo de todas las fases del proyecto, desde el establecimiento de sus objetivos iniciales hasta su ejecución y posterior monitoreo.

Este informe de planificación tiene como objetivo presentar un desglose detallado de las tareas necesarias para cumplir con los requisitos de un entregable en particular, identificar el rol y responsabilidades de un miembro del equipo, y establecer un presupuesto detallado para el proyecto. Servirá como una herramienta útil para guiar al equipo de programación a lo largo del proyecto y asegurar que se cumplan los plazos y se mantengan los costes.

### 4. Lista de tareas

Título	Descripción	Responsable/s	Rol/es	Tiempo planificado	Tiempo real
Task-011	Operaciones de usuarios anónimos en cuentas de usuario	Fernando Barroso Barroso	Desarrolladores	30 minutos	1 hora
Task-012	Operaciones de compañías en cuentas de usuario	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	30 minutos	20 minutos
Task-013	Operaciones de usuarios autenticados en practicums	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	40 minutos	1 hora
Task-014	Operaciones de compañías en practicums	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	45 minutos	40 minutos
Task-015	Operaciones de compañías en practicum sessions	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	50 minutos	2 horas y 10 minutos
Task-016	Operaciones de compañías en sus dashboards	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	1 hora	50 minutos
Task-017	Realizar un informe de planificación individual	Fernando Barroso Barroso	Mánager	20 minutos	10 minutos

Task-018	Realizar un informe de análisis individual	Fernando Barroso Barroso	Analista	20 minutos	10 minutos
Task-00F	Realización de pruebas informales a los requisitos 11, 12, 13, 14 y 15	Fernando Barroso Barroso	Tester	1 hora y 30 minutos	2 horas
Task-00G	Estudiar teoría y documentación	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	1 hora	1 hora
Task-00H	Comprobar y preparar la entrega	Fernando Barroso Barroso	Operador	30 minutos	20 minutos
Tiempo total: 9 horas y 40 minutos					

## 5. Presupuesto

Para calcular el presupuesto, se ha establecido un precio por hora para cada trabajador, basado en los salarios estándares en este campo. Por tanto, los desarrolladores, los operadores y los testers cobran 20,00€/hora y los analistas y el manager cobran 30,00€/hora.

Tarea	Responsable	Rol/es	Tiempo empleado	Coste
Task-011	Alberto, Álvaro, Fernando	Desarrolladores	1 hora	20 €
Task-012	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	20 minutos	6,67 €
Task-013	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	1 hora	20 €
Task-014	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	40 minutos	13,33 €
Task-015	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	2 horas y 10 minutos	43,33 €
Task-016	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	50 minutos	16,67 €
Task-017	Fernando Barroso Barroso	Mánager	10 minutos	5 €
Task-018	Fernando Barroso Barroso	Analista	10 minutos	5 €
Task-00F	Fernando Barroso Barroso	Tester	2 horas	40€
Task-00G	Fernando Barroso Barroso	Desarrollador	1 hora	20 €
Task-00H	Fernando Barroso Barroso	Operador	20 minutos	6,67 €
Coste de salario (Cs): 197,67 €				

Para el coste anual de amortización, que se refiere al proceso de distribuir el costo de un activo a lo largo de su vida útil, se ha sumado el costo del equipo que utiliza un miembro del proyecto y se ha dividido por el número de años de vida útil. Teniendo en cuenta que el costo total de los bienes empleados es de 3000 € y su vida útil de 3 años, el coste de amortización para este entregable sería:

Coste de amortización (Ca):  $3000 \text{ €} / 4 \text{ miembros} = 750 \text{ €} / 3 \text{ años} = 250 \text{ €/año}$

Luego el coste total para este entregable:

Coste total:  $C_s + C_a = 447,67 \text{ €}$

## 6. Conclusión

En conclusión, este informe de planificación nos ha permitido definir las tareas necesarias para cumplir con los requisitos de un entregable en particular. Se han identificado las responsabilidades y roles de cada miembro del equipo, el tiempo planificado y el tiempo real utilizado para completar cada tarea.

A través de este proceso, se ha podido establecer un presupuesto detallado que incluye el costo de personal por rol, la cantidad de horas dedicadas por rol y el costo de amortización para reflejar la disminución del valor del activo intangible a lo largo de su vida útil.

Con esta información, podemos tener una idea más clara del costo total necesario para llevar a cabo este proyecto y hacer ajustes en caso de ser necesario. Este informe de planificación será una herramienta valiosa para guiar al equipo de programación en la ejecución del proyecto de manera eficiente y efectiva.

## 7. Bibliografía

Intencionalmente en blanco.