



PLANNING REPORT

Grupo E7.02



Álvaro Úbeda Ruiz (alvuberui@alum.us.es)

Mario Pérez Coronel (marpercor8@alum.us.es)

Carlos Garrido Rodríguez (cargarrod12@alum.us.es)

Ramón Rodríguez Bejarano (ramrodbej@alum.us.es)

Mario Rodríguez García (marpercor8@alum.us.es)

Juan Carlos Gómez Rodríguez (juagomram4@alum.us.es)

Repositorio: <https://github.com/alvuberui/Acme-Toolkits>

Tablero: <https://github.com/users/alvuberui/projects/2>

21 DE MARZO DE 2022

Contenido

- 1. Resumen ejecutivo 2
- 2. Tabla de revisión 2
- 3. Introducción 2
- 4. Contenido 2
 - 4.1 Lista de tareas 2
 - 4.2 Presupuesto 7
- 5. Conclusión 7
- 6. Bibliografía 7

1. Resumen ejecutivo

El presente documento nos dará la posibilidad de tener un informe de planificación el cual consiste en una lista de tareas y un presupuesto requerido para completar un entregable en particular. Donde la lista de tareas contiene la siguiente información:

- Títulos de las tareas.
- Descripciones de las tareas.
- Miembro del grupo a quien se le ha asignado.
- Roles a quién se le ha asignado.
- Tiempo empleado en esa tarea.

En cuanto al presupuesto, se informará del total de horas dedicadas a cada rol, el coste total por rol, el costo total de persona por rol y el costo de amortización. Sabiendo que la hora de trabajo de un mánager o un analista es de aproximadamente veinticinco euros la hora y la hora de trabajo de los otros roles es de aproximadamente quince euros. Y para calcular la amortización tomaremos un periodo de tres años.

2. Tabla de revisión

Num. Revisión	Fecha	Descripción
1	12/03/2022	Creado el documento al completo, a falta de ir actualizando el apartado 4.1
2	16/03/2022	Actualizado documento con nuevos datos.
3	20/03/2022	Finalizado el documento para el entregable.

3. Introducción

Como bien ya se ha explicado en el [apartado uno “Resumen ejecutivo”](#) este documento tiene como objetivo crear un informe sobre la planificación de proyecto, haciendo un estudio de las diferentes tareas que se realizarán en el entregable. Para ello se creará una lista con todas las tareas. Cada una de estas tareas contendrá a que persona y rol se le ha asignado y el tiempo en el que se ha realizado dicha tarea. Con todos estos datos podremos calcular cuánto tiempo se ha consumido por cada rol y persona, pudiendo hacer un presupuesto del coste del entregable en total y al final del proyecto obtener un presupuesto aproximado de los costes del proyecto.

4. Contenido

4.1 Lista de tareas

Tarea	Descripción	Asignación	Rol	Tiempo
Task-031	Actualizar las principales entidades de los diferentes roles de la aplicación añadiéndole una compañía, una declaración y un link opcional. Además la aplicación debe ser entregada con una cuenta de administrador principal con las credenciales “administrator/administrator”	Marpercor8	Desarrollador	39 min

Task-032	Crear entidad “chirp” con las siguientes propiedades. Un título (no en blanco, menor de 101 caracteres), un autor (no en blanco, menor a 101 caracteres), un cuerpo (no en blanco, menor a 256 caracteres), y un email opcional email. El autor no está obligado a ser el nombre de un principal real.	Cargarrod12	Desarrollador	43 min
Task-033	Crear entidad “announcement” con los siguientes atributos. Momento de creación (en el pasado), un título (en blanco, menor a 101 caracteres), un cuerpo (no en blanco, menor a 256 caracteres), una bandera para indicar cuando es crítico o no y un link opcional para más información.	Juagomram	Desarrollador	23 min
Task-034	Crear entidad “component” os cuales trabajan en conjunto con otros componentes. Debe de guardar un nombre (no en blanco, patrón [A-Z]{3}-[0-9]{3}-[A-Z]?\$, único), una tecnología (no en blanco, menor a 101 caracteres), una descripción (no en blanco, menor a 256 caracteres), un precio al por menor (positivo), y un link opcional.	Ramoonrb	Desarrollador	1 hora y 2 min
Task-035	Crear entidad herramienta el cual permite trabajar con otros componentes. Debe de tener un nombre (no en blanco, y menor a 101 caracteres), un código (patrón “^[A-Z]{3}-[0-9]{3}-[A-Z]?\$, único), una tecnología (no en blanco, menor a 101 caracteres), una descripción (no en blanco, menor a 256 caracteres), un precio al por menor (cero o positivo) y un link opcional.	Marrodgar62	Desarrollador	34 min
Task-036	Crear entidad “toolkit”. Con un código (“^[A-Z]{3}-[0-9]{3}-[A-Z]?\$, único), un título (no en blanco, menor a 256	alvuberui	Desarrollador	46 min

	caracteres), notas (no en blanco, menor a 256 caracteres), un link opcional. Puede tener muchas instancias del mismo componente, pero solo una instancia de una herramienta.			
Task-037	Crear entidad mecenazgo el cual es dato por un patrón a un inventor. Debe de tener un estado ("proposed", "accepted", "denied"), un código (patrón " $^{\wedge}$ [A-Z]{3}-[0-9]{3}(-[A-Z])?\$", único), stuff legadl (no en blanco, menor a 256 caracteres), un presupuesto (positivo), un periodo de tiempo (al menos un mes, empezado al menos un mes después de crearse el mecenazgo) y un link opcional.	Marpercor8	Desarrollador	38 min
Task-038	Crear entidad "patronage report". Con los siguientes datos, un número de secuencia automático (no en blanco, patrón "<patronage-code>:{serial-number}", donde "<patronage-code>" denota the el código correspondiente al mecenazgo y "<serial-number>" denota un número de secuencia que empieza en "0001" y se va incrementando con cada "patronage report"), un momento de creación (pasado), un memorandun (no en blanco, menor a 256 caracteres) y un link opcional.	Cargarrod12	Desarrollador	2 horas y 5 min
Task-039	El sistema debe manejar tableros de usuarios con los siguientes datos: número total de patrocinios propuestos/aceptados/denegados; promedio, desviación, presupuesto mínimo y máximo de patrocinios propuestos/aceptados/denegados agrupados por moneda.	Cargarrod12 Ramoornb	Desarrollador	40 min

Task-040	<p>El sistema debe manejar tableros de administrador con los siguientes indicadores: número total de componentes; precio de venta promedio, desviación, mínimo y máximo de los componentes, agrupados por tecnología y moneda; número total de herramientas; precio de venta promedio, desviación, mínimo y máximo de las herramientas, agrupado por moneda; número total de patrocinios propuestos/aceptados/denegados; promedio, desviación, presupuesto mínimo y máximo de patrocinios propuestos/aceptados/denegados.</p>	Juagomram alvuberui	Desarrollador	3 horas 6 m in
Task-041	<p>La configuración del sistema debe incluir los siguientes datos iniciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A system currency, which must be “EUR” by default. • A list of accepted currencies, which must be initialised to “EUR”, “USD”, and “GBP”. • A list of strong spam terms, which must include “sex”, “hard core”, “viagra”, “cialis”, and their Spanish translations by default. • A strong spam threshold, which must be 10% by default. • A list of weak spam terms, which must include “sexy”, “nigeria”, “you’ve won”, “one mil-lion”, and their corresponding Spanish translations by default. • A weak spam threshold, which must be 25% by default. 	Marpercor8 Marrodgar62	Desarrollador	1 hora y 6 min

Task-042	Realizar un “planning report”	Alvuberui	Manager	1 hora 45 min
Task-043	Realizar un “progress report”	Alvuberui	Manager	1 hora 2 min
Task-044	Realizar un modelo de dominio	Marrodgar62 Ramoonrb Juagomram	Analista	6 horas 34 min
Task-045	Producir una variedad de datos de muestra (metodológicamente). Las credenciales en las cuentas de usuario de muestra deben establecerse después del patrón "inventor1/inventor1", "patrón1/patrón1", "inventor2/inventor2", "patrón2/patrón2" y similares.	Marrodgar62 Ramoonrb Juagomram Alvuberui Marpercor8 Cargarrod12	Desarrollador	1 hora 15 min
Task-046	Revision del proyecto para el entregable	Marrodgar62 Ramoonrb Marpercor8	Tester Desarrollador	2 horas 24 min
Task-047	Arreglar fallos diagrama UML	Marrodgar62 alvuberui	Analista Tester	55 min
Task-048	Modificar las clases component, tool, etc, con los cambios del diagrama UML	Marpercor8	Desarrollador	35 min
Task-049	Modificar las clases patronaje, patronageReport con los cambios del diagrama UML	Cargarrod12	Desarrollador	46 min
Task-050	Añadir los informes al repositorio	Alvuberui	Manager	5 min
Task-051	Cambiar el UML siguiendo las recomendaciones de la clase de review	Alvuberui Marrodgr62	Tester Analista	2 hora 24 min
Task-052	Cambiar las entidades “tool”, “component” y “toolkit” y todas sus relaciones siguiendo las recomendaciones de a review	Alvuberui	Desarrollador	52 minutos
Task-053	Arreglar todo el contenido de la task 41 siguiendo las recomendaciones de la review	Marpercor8	Desarrollador	25 min

Task-054	Arreglar la clase “patron dashboard” siguiendo las recomendaciones de la review	Cargarrod12 Ramonrb	Desarrollador	31 min
Task-055	Arreglar “administrator dashboard” siguiendo las recomendaciones de la review	Alvuberui Juagomram	Desarrollador	16 min
Task-056	Arreglar entidades “patronage”, “patronage report”, enumerados y todas sus relaciones. Además de revisar entidades.	Cargarrod12	Desarrollador	1 hora 30 min

4.2 Presupuesto

A continuación, se muestran las horas de trabajo por cada rol y el coste por cada rol:

ROL	COSTE
Mánager	5,5 horas x 25€/horas = 137,5€
Analista	9,88 horas x 25€/horas = 247€
Operador	0,3 horas x 15€/horas = 4,5€
Desarrollador	20,25 horas x 15€/horas = 303,75€
Tester	5,71 horas x 15€/horas = 85,65€

Siendo el coste total de 778,4€

Amortización anual = $778,4 / 3 = 259,46€$

5. Conclusión

Como conclusión, hay que destacar que con este documento conseguimos poder tener una visión general del proyecto, pudiendo seguir como se ha estructurado la entrega en diferentes actividades, y poder ver a qué roles y personas están asignados, así como la duración que han tenido. Además, también nos sirve para tener una estimación del coste que no puede conllevar el desarrollo realizado, calculando el coste de cada rol por horas y con amortización.

Creemos que para el presente entregable, ha habido un buen reparto de tareas equitativamente entre los diferentes componentes del equipo, y que además todas ellas se han desarrollado en el tiempo estimado para la entrega y correctamente realizadas.

6. Bibliografía

Intencionadamente en blanco.