



PLANNING REPORT

Noviembre D04 – Diseño y Pruebas II

15/11/2022

Grupo D03

MARTÍNEZ SUÁREZ, DANIEL JESÚS

danmarsua1@alum.us.es

<https://github.com/danmarsua1/Acme-Courses>

ÍNDICE

RESUMEN 1

HISTORIAL DE VERSIONES 2

INTRODUCCIÓN 3

CONTENIDO 4

1. TAREAS COMUNES4

2. TAREAS ESPECÍFICAS.....5

3. PRESUPUESTO.....9

CONCLUSIONES.....10

BIBLIOGRAFIA11

RESUMEN

En este reporte de planificación se van a detallar las tareas requeridas en el entregable y la información más relevante sobre las mismas. Además, se va a elaborar un presupuesto basado en las horas dedicadas a cada tarea y el coste por hora según el rol de los componentes del grupo (en este caso, el único componente, que toma tanto el rol de Manager como el de Developer). Por último, se calculará la amortización basada en un período de amortización de tres años.

HISTORIAL DE VERSIONES

FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN DE CAMBIOS
09/11/22	V1.0	Construcción de la base del informe y descripción de las tareas
14/11/22	V2.0	Contabilización del tiempo dedicado a cada tarea y elaboración del presupuesto
15/11/22	V2.1	Formateo final

INTRODUCCIÓN

Tal y como se describe en el resumen, este documento se centra en la planificación del proyecto, por lo que en él se expondrán las distintas tareas a realizar y el presupuesto del entregable.

En este reporte de planificación se van a detallar las tareas a realizar en el entregable – el título de la tarea y una breve descripción de esta. Además, se va a especificar quién es el responsable de cada una de ellas y el rol de dicha persona (en este caso, todas las tareas van a estar asignadas al mismo individuo, ya que es el único que conforma el grupo). Además, se va a incluir el tiempo dedicado a la cumplimentación de cada tarea.

También se desglosará el presupuesto necesario para el proyecto. Dicho presupuesto se va a calcular en función de las horas estimadas para la realización de cada una de las tareas y el coste por hora, especificado en función del rol asignado al responsable de la tarea. En el apartado presupuestal se va a informar del número total de horas dedicadas (al haber solo una persona encargada del proyecto, no se van a desglosar por rol) y el coste de amortización (teniendo en cuenta un periodo de amortización de tres años). Se va a conceder al único integrante del grupo el rol de Manager, ya que es el rol con mayores responsabilidades.

CONTENIDO

El contenido de este reporte se va a dividir en tres partes: las tareas comunes, que son aquellas que se tienen que realizar en todos los entregables y que se basan en la organización del entregable; las tareas específicas, que son aquellas que se requieren en cada uno de los entregables; y el presupuesto, que se calcula en función del rol de los miembros (o miembro, en este caso) del equipo y de las horas dedicadas.

1. Tareas comunes

Crear tareas y repartirlas: En este caso no va a haber repartición ni creación de tareas, ya que todas ellas están asignadas al único integrante del grupo.

Estudiar y entrenar: Comprensión de los conceptos presentados en clase y adquisición de las competencias necesarias para el desarrollo del proyecto.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 3,2 h

Organizar la entrega: Estructurar el plan de trabajo a seguir y establecer los tiempos necesarios para cada tarea.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 2,3 h

Comprobar entregable: Revisar de las tareas especificadas en la primera parte del entregable y comprobar que todas ellas se han realizado con todos los requerimientos planteados.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 3,7 h

2. Tareas específicas

1. **Operaciones sobre los usuarios sin autenticar:** Autenticarlos en el sistema como profesor o como alumno.
 - **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 1,8 h
2. **Operaciones sobre los usuarios autenticados:** Actualizar su perfil.
 - **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 1,4 h
3. **Operaciones sobre los usuarios en “blinks”:** Instanciar un “blink”. Antes de crearlos, se requiere una confirmación.
 - **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 1,2 h
4. **Operaciones sobre los profesores en “theory tutorials”:** Edita sus propios “theory tutorials” - crearlos, actualizarlos, eliminarlos (siempre y cuando no estén publicados) y publicarlos.
 - **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 2,7 h
5. **Operaciones sobre los profesores en “lab tutorials”:** Edita sus propios “lab tutorials” - crearlos, actualizarlos, eliminarlos (siempre y cuando no estén publicados) y publicarlos.
 - **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 2,9 h

6. **Operaciones sobre los profesores en “courses”**: Edita sus propios “courses” - crearlos, actualizarlos, eliminarlos (siempre y cuando no estén publicados) y publicarlos.
- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 2,4 h
7. **Operaciones sobre los profesores en “help requests”**: Sobre una “help request” propuesta, decidir si se acepta o se deniega.
- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 0,6 h
8. **Operaciones sobre los profesores en “follow-ups”**: Instanciar un “follow-up”. Antes de crearlos, se requiere una confirmación.
- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 0,9 h
9. **Operaciones sobre los alumnos en “help requests”**: Edita sus “help requests” - crearlas, actualizarlas, eliminarlas (siempre y cuando no estén publicados) y publicarlas.
- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 1,6 h
10. **Operaciones sobre los alumnos en “follow-ups”**: Instanciar un “follow-up”. Antes de crearlos, se requiere una confirmación.
- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
 - **Rol:** Manager y Developer
 - **Tiempo dedicado:** 0,7 h

11. Operaciones sobre los administradores en “posts”: Instanciar un “post”. Antes de crearlos, se requiere una confirmación.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 0,6 h

12. Operaciones sobre los administradores en el sistema de configuración: Actualizar el sistema de configuración.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 1,4 h

13. Requerimientos no funcionales: Los momentos, los importes y los booleanos deben estar internacionalizados cuando se introducen.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 0,6 h

14. Mostrar los importes cuando se introducen. Además, se debe mostrar los intercambios de moneda correspondientes en concordancia con la divisa del sistema.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** -

15. Prevenir a los usuarios de almacenar spam. Eso incluye “blinks”, “posts”, “theory tutorials”, “lab tutorials” o “courses” que se puedan considerar como spam.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 3,1 h

16. **Detector de spam:** Debe poderse reutilizar en distintos proyectos.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 0,3 h

17. **Crear informe de planificación:** Consistirá en una lista de tareas y la especificación del presupuesto requerido para completar un entregable en particular.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 2 h

18. **Crear un informe de progreso:** En este informe se va a detallar el progreso que se ha seguido en el entregable. En este caso, al ser un proyecto con un solo integrante, se va a evaluar el desempeño personal.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 1,5 h

19. **Crear un informe Lint**

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 1,9 h

20. **Elaborar un test adecuado para el proyecto**

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez
- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 3,6 h

21. **Crear un informe de rendimiento:** Incluir dos análisis teniendo en cuenta un intervalo de confianza del 95% para el tiempo medio que tardan las solicitudes en el sistema del proyecto.

- **Asignado a:** Daniel Jesús Martínez Suárez

- **Rol:** Manager y Developer
- **Tiempo dedicado:** 2,3 h

3. Presupuesto

Teniendo que el equipo exclusivamente lo conforma el propio manager¹, se ha realizado el presupuesto para el proyecto que se desglosa a continuación.

- Teniendo en cuenta el desglose de tiempo que se ha dedicado a cada una de las tareas, el manager ha destinado un total de 42,7 horas a este entregable. Teniendo en cuenta que el coste por hora del manager es de 25,0 € el coste total de personal (por rol) es el siguiente:
 - Manager: $25,0 \text{ €} * 42,7 \text{ h} = 1.067,5 \text{ €}$
- Para poder realizar el proyecto se ha usado un equipo cuyo precio es de 1.100,0 €.
- La licencia de Windows para el personal manager ha costado 259,0 €.

Por lo tanto, el presupuesto global del proyecto ha sido de:

$$\text{Presupuesto} = 1.067,5 \text{ €} + 1.100,0 \text{ €} + 259,0 \text{ €} = \mathbf{2.426,5 \text{ €}}$$

Por último, se va a calcular la amortización. La amortización es la pérdida de valor de un activo a lo largo del tiempo. Se calcula dividiendo el valor de compra del bien en cuestión por su vida útil estimada. En este caso, el periodo de amortización es de 3 años, es decir, 156 semanas. Como hemos visto, el proyecto tiene un coste de 2.426,5 €. Teniendo en cuenta estos datos, la amortización anual de este proyecto es la siguiente:

$$\text{Amortización} = 2.426,5 \text{ €} / 156 \text{ semanas} = \mathbf{15,55 \text{ €}}$$

Este trabajo se ha realizado en un periodo de 1 semana, por lo que el coste total de amortización es de 15,55 €.

¹ Aunque el Manager del proyecto también tiene el rol de *developer*, el presupuesto se hace en base al coste por hora del Manager porque es un rol superior.

CONCLUSIONES

Tras 42,7 horas de trabajo, todas realizadas por la misma persona, las tareas requeridas se han completado correctamente y sin problemas. Además, se han realizado dentro de los tiempos propuestos y siguiendo la metodología que fue explicada en las clases teóricas y prácticas de la asignatura. Teniendo en cuenta el coste por hora del rol de Manager, el que se ha asignado al único componente del grupo por ser el rol con más responsabilidades, y las horas que se han dedicado al entregable, se ha estimado que el coste total del mismo sería de 2.426,5 €.

BIBLIOGRAFIA

“Intentionally blank”