INFORME DE ORGANIZACIÓN

Cuarto entregable



Universidad de Sevilla - Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Diseño y Pruebas II – Curso 2022/2023

<u>Grupo</u>	<u>Repositorio</u>	
C1.02.06	https://github.com/laurolmer/Acme-L3-D04.git	

<u>Estudiante/s</u>	<u>Correo</u>	
Guedes Preciados, Daniel	danguepre@alum.us.es	

<u>Fecha</u>	
26/05/2023	

Índice del documento.

1.	Resumen ejecutivo.	3
	Tabla de revisión.	
3.	Introducción	3
4.	Listado de tareas.	3
5.	Presupuesto	16
5.1.	Costes según roles y horas.	16
5.2.	Costes indirectos (amortizaciones)	16
5.3.	Costes totales.	16
6.	Conclusiones	16
7.	Bibliografía.	17

1. Resumen ejecutivo.

El propósito de este informe es manejar el efecto que tienen las diversas actividades necesarias para cumplir los requisitos establecidos, lo que se traduce en costos tanto económicos como de tiempo. La elaboración de este tipo de documentos es necesaria porque permite calcular los diferentes tipos de costos y compararlos con los costos reales, lo que facilita la organización del trabajo por parte de los trabajadores y brinda a los clientes información para evaluar si el servicio o el equipo cumplen con sus intereses según dichas estimaciones.

2. Tabla de revisión.

Número de revisión	Fecha de revisión	Descripción de la revisión
1	16/02/2023	 Implementación de planning report del entregable 1
2	16/03/2023	 Implementación de planning report del entregable 2
3	21/04/2023	 Implementación de planning report del entregable 3
4	26/05/2023	 Implementación de planning report del entregable 4

3. Introducción.

En el presente informe se presentará un listado que contiene todas las tareas necesarias para cumplir los requisitos de cada entregable. Cada tarea estará identificada con un título específico que luego será convertido en una rama de trabajo para su ejecución. Asimismo, se incluirá una descripción detallada de lo que se debe hacer en cada tarea, a quién se le ha asignado y su respectivo rol, así como el tiempo estimado y el tiempo real utilizado para completarla.

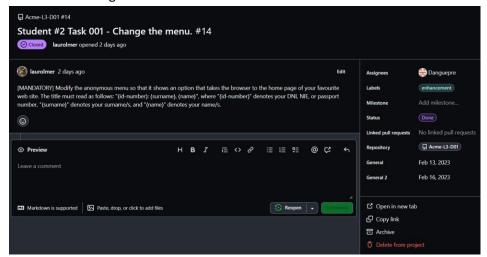
Por otra parte, se detallará el coste económico asociado a cada tarea, considerando criterios tales como el coste basado en el tiempo real empleado, el coste personal por rol, el precio de amortización y el coste total. De esta forma, se proporcionará una visión clara y precisa de los recursos necesarios para completar cada tarea, lo que permitirá una mejor gestión del proyecto en términos de tiempo y costos.

4. Listado de tareas.

Para que resulte más visual y agilizar el proceso de documentación, se ha optado por mostrar el listado de las tareas mediante capturas realizadas en GitHub, utilizando la extensión de Clockify para calcular el tiempo real.

1) Tarea 001.

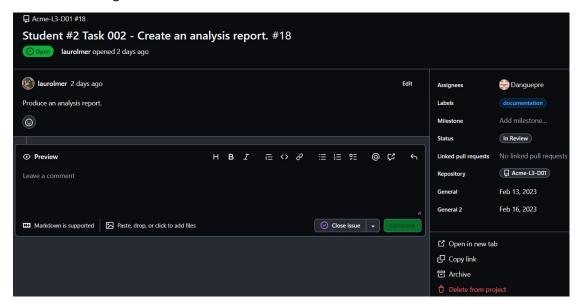
- Información general:



- Tiempo estimado: 15 minutos.
- Tiempo real: 00:11:42 minutos.

2) Tarea 002.

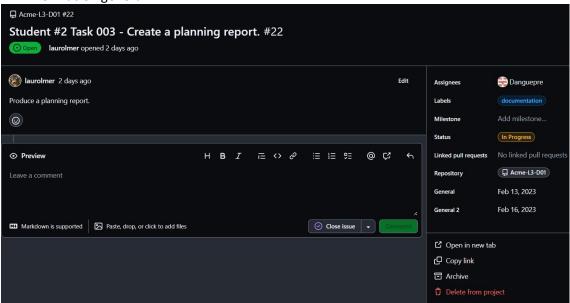
Información general:



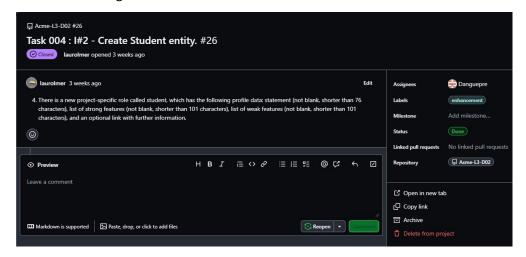
- Tiempo estimado: 45 minutos.
- Tiempo real: 00:34:46 minutos.

3) Tarea 003.

- Información general:



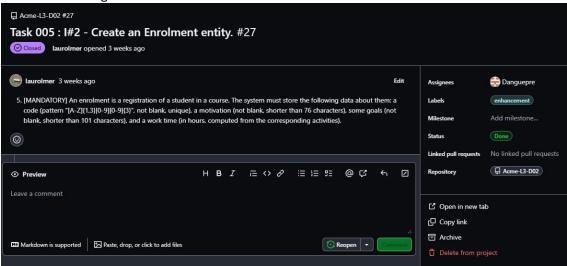
- Tiempo estimado: 1 hora, 10 minutos.
- Tiempo real: 50:28 minutos.
- 4) Tarea 004.
- Información general:



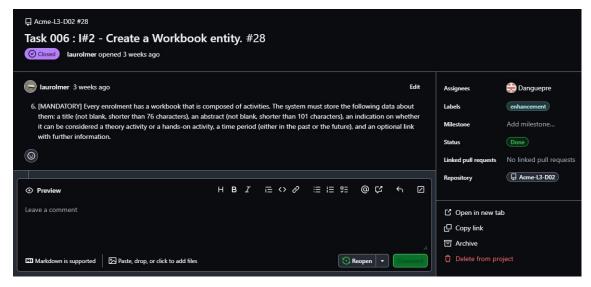
- Tiempo estimado: 30 minutos.
- Tiempo real: 00:49:17minutos.

5) Tarea 005.

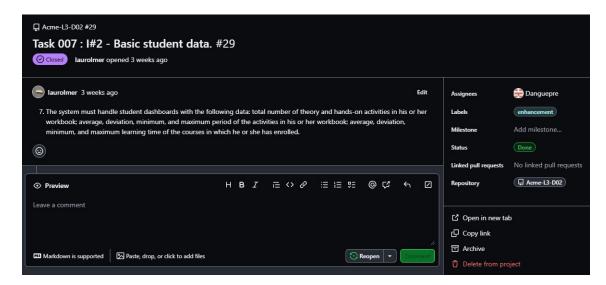
Información general:



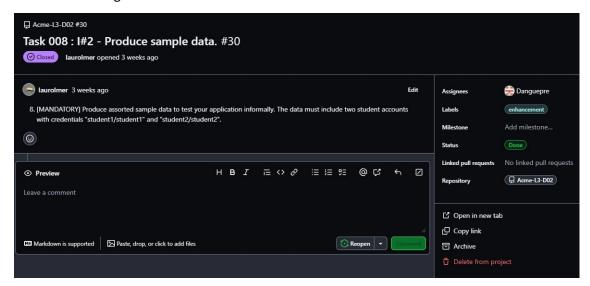
- Tiempo estimado: 45 minutos.
- Tiempo real: 01:13:32 minutos.
- **6)** Tarea 006.
- Información general:



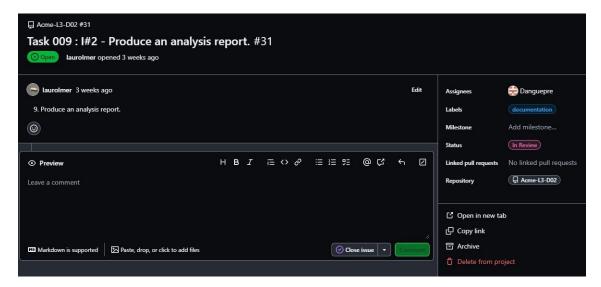
- Tiempo estimado: 40 minutos.
- Tiempo real: 01:20:31 minutos.
- **7)** Tarea 007.
- Información general:



- Tiempo estimado: 20 minutos.
- Tiempo real: 00:24:03 minutos.
- 8) Tarea 008.
- Información general:



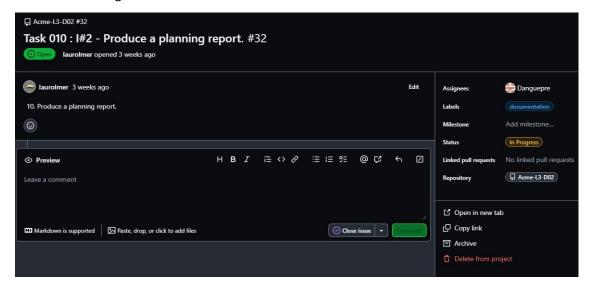
- Tiempo estimado: 1 hora, 30 minutos.
- Tiempo real: 03:52:13 minutos.
- 9) Tarea 009.
- Información general:



- Tiempo estimado: 40 minutos.
- Tiempo real: 00:36:02 minutos.

10) Tarea 010.

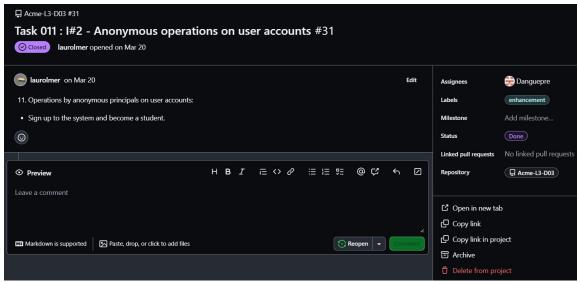
- Información general:



- Tiempo estimado: 30 minutos.
- Tiempo real: 00:32:12 minutos

11) Tarea 011

Información general:



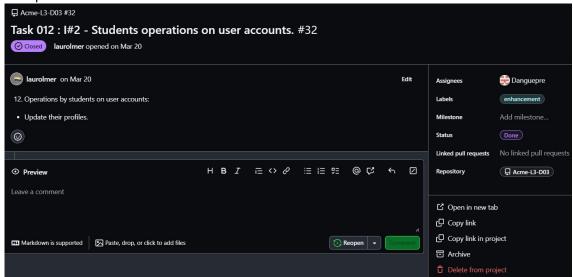
Tiempo estimado: 40 minutos

Tiempo real: 01:01:07 minutos

12) Tarea 012

Información general:

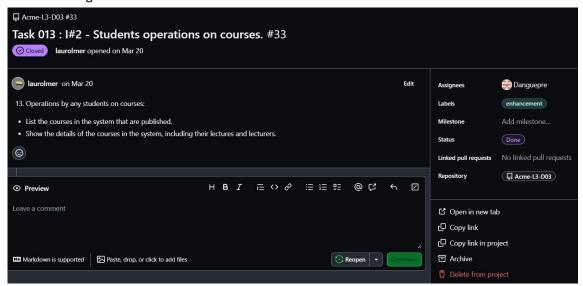
Tiempo estimado: 30 minutos



Tiempo real: 00:17:13 minutos

13) Tarea 013

Información general:

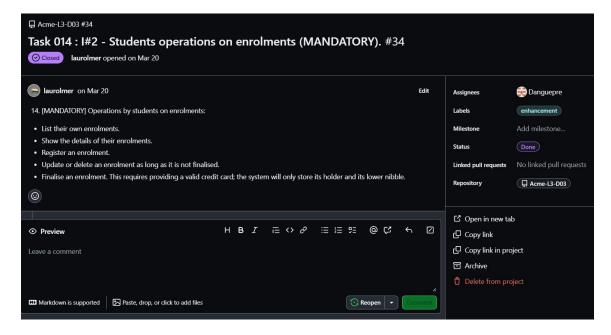


Tiempo estimado: 1 hora, 30 minutos

Tiempo real: 02:01:12 minutos

14) Tarea 014

- Información general:

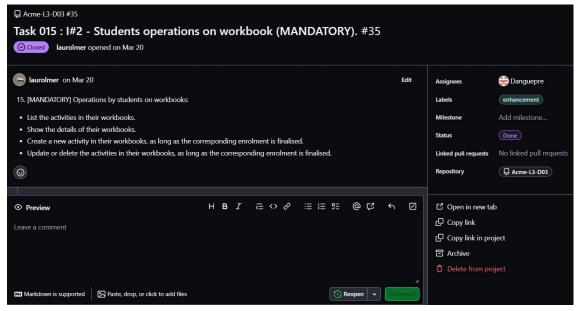


Tiempo estimado: 3 horas

Tiempo real: 03:31:24 minutos

15) Tarea 015

Información general:

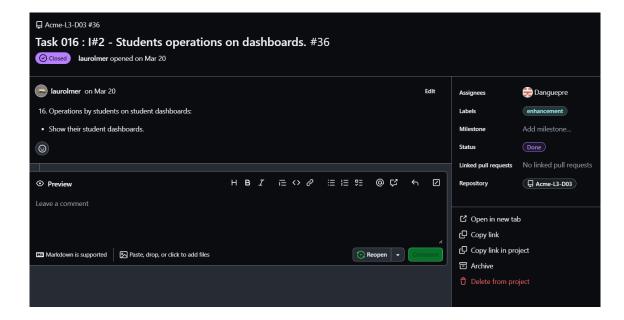


Tiempo estimado: 2 horas, 15 minutos

Tiempo real: 03:16:57 minutos

16) Tarea 016

Información general:

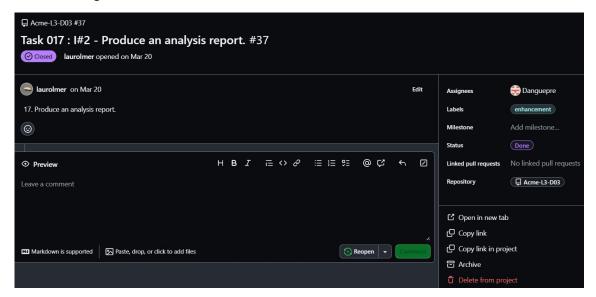


Tiempo estimado 2 horas.

Tiempo real: 02:38:13 minutos

17) Tarea 017

Información general:

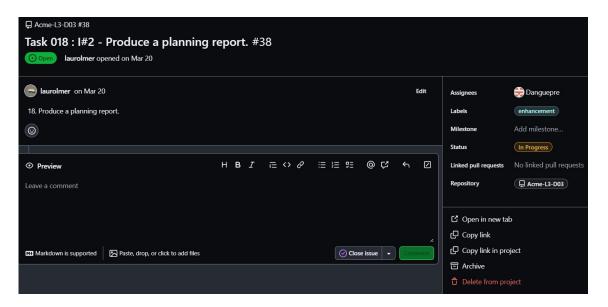


Tiempo estimado 30 minutos

Tiempo real: 00:31:03minutos

18) Tarea 018

Información general:

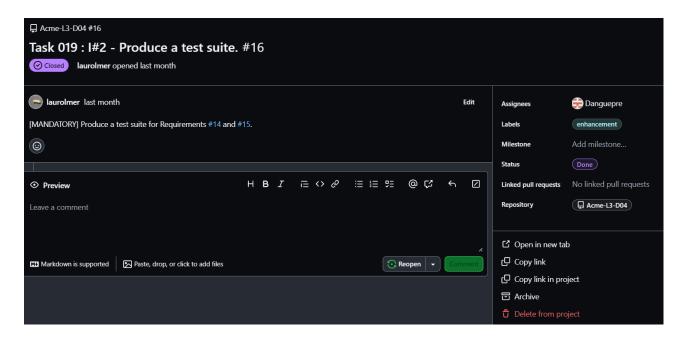


Tiempo estimado: 30 minutos

Tiempo real: 00:36:19 minutos

19) Tarea 019

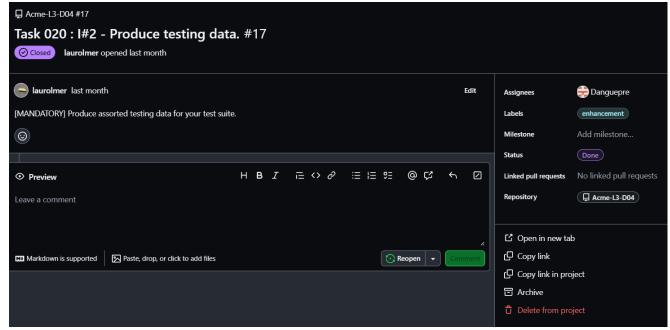
Información general:



Tiempo estimado: 5 horas Tiempo real: 5:28:04

20) Tarea 020

Información general:

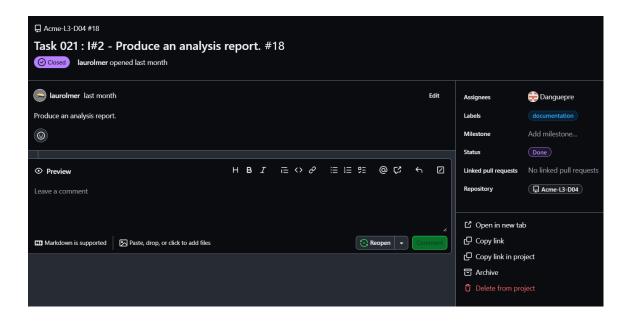


Tiempo estimado: 3 horas

Tiempo real: 03:29:12 minutos

21) Tarea 021

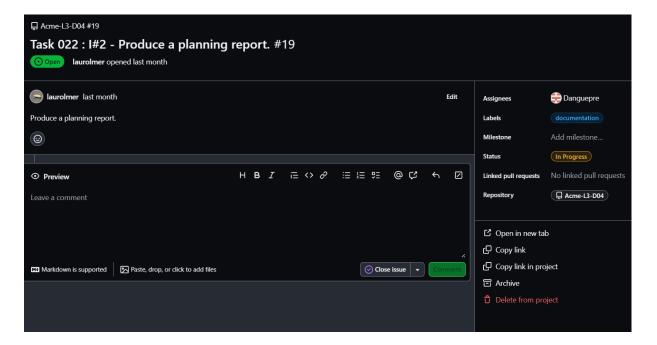
Información general:



Tiempo estimado: 30 minutos Tiempo real: 00:31:00 minutos

22) Tarea 022

Información general:



Tiempo estimado: 30 minutos

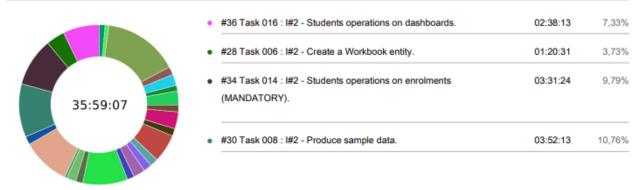
Tiempo real: 00:39:31 minutos

Informe de horas totales.

Para mostrar de una forma más visual las horas invertidas en las diferentes tareas individuales realizadas se ha tomado una captura desde la aplicación de Clockify filtrada según mi usuario dentro del workspace, y que aparezca el tiempo total invertido en cada tarea con su descripción.

D04:

Descripción



5. Presupuesto.

5.1. Costes según roles y horas.

Según los distintos roles que han sido ejercidos por mí en el proyecto, se encuentra el siguiente coste económico para cada uno de ellos:

Rol	Coste por hora
Desarrollador	20€
Tester	20€

El coste individual directo se calculará teniendo en cuenta las horas en las que se ha trabajado ejerciendo de cada rol específico:

Rol	Tiempo invertido	Horas totales	Coste
Desarrollador	26:13:07	26,22	524,37€
Tester	9:46:00	9,77	195,33 €

5.2. Costes indirectos (amortizaciones)

Todo proyecto que incluya un sistema informático debe de amortizarse, ya que es una forma de cuantificar la pérdida de valor de ese equipo (4). En este caso, se considera un periodo mínimo de 3 años, equivalentes a unos 36 meses y se usa un equipo informático valorado en 1100€. Para calcular el porcentaje de amortización lineal, se aplicará la siguiente fórmula:

Amortización anual = Valor adquisición x coeficiente (%)

Donde el valor de adquisición serán los 4 meses que usaremos el equipo para realizar el proyecto y 36 meses que es la vida útil estimada. Resulta un coeficiente del 11%. El coste de amortización se realizaría de la siguiente forma:

Coste de amortización = Coste del equipo * porcentaje de amortización = 1100€ * 0.11% = 121€

5.3. Costes totales.

Para obtener el presupuesto total, se suman los costes directo e indirecto.

Resumen de costes individuales				
Miembro Horas totales Coste indiv. Bruto Amortización Presupuest				Presupuesto
danguepre	35,99	719,70€	79,97€	799,67€

6. Conclusiones.

En general, se ha observado que las tareas han tardado más tiempo del previsto en completarse. Por lo tanto, en los próximos entregables se buscará mejorar esta situación mediante una mejor estimación del tiempo que se necesita para llevar a cabo cada tarea.

7. Bibliografía.

 $\underline{https://www.ing.es/ennaranja/finanzas-personales/conceptos-utiles/amortizacion-que-escomo-se-calcula/}$