

DP2 2021-2022

## E6.01

---

# Planning REPORT



---

## Miembros

Buiza Núñez, Juan  
Díaz López, Diego Jesús  
Fernández Rodríguez, Manuel  
Qazza Cevallos, Aisha Doris  
Sánchez Rodríguez, Manuel  
Sánchez Rodríguez, Oliva

## Índice

1	Resumen ejecutivo	3
2	Tabla de versionado	3
3	Introducción	4
4	Contenido	5
4.1	Tareas	5
4.2	Reparto de tareas	7
4.3	Costes y amortizaciones	8
4.3.1	Costes de personal	8
4.3.2	Costes materiales y amortizaciones	8
4.3.3	Presupuesto total	9
5	Conclusión	9
6	Bibliografía	9

## 1 Resumen ejecutivo

Para la realización de este documento el equipo se ha reunido para planificar el sprint y detallar, priorizar y asignar las tareas necesarias para su correcta ejecución.

## 2 Tabla de versionado

Versión	Fecha	Descripción
1.0	04/03/2022	Primera versión del documento
1.1	06/03/2022	Replanificación de tareas.
1.2	18/03/2022	Creación y asignación de nuevas tareas
1.3	19/03/2022	Calculo de costes del personal

### 3 Introducción

En primera instancia, **el manager** ha preparado una carpeta en Drive con todos los documentos sobre los que tendremos que trabajar.

De forma paralela, **las analistas han realizado un estudio de los requisitos para extraer los información** necesaria para poder ser completados y determinar, junto al resto de miembros, qué tareas son más complicadas y cuáles lo son menos para repartirlas de forma equitativa.

Una vez recopilados los requisitos, **se ha procedido a detallar las tareas** de forma que sean comprensibles por todos los miembros del grupo. A estas, se les ha asignado un identificador, un título y una descripción.

A continuación, hemos procedido al reparto de tareas. En esta entrega, al presentar tareas que hemos considerado de dificultad media/baja, el reparto se ha realizado de forma aleatoria, aunque teniendo en cuenta, que las tres personas que realizaron un buen trabajo en la entrega anterior tienen prioridad a la hora de elegir las mismas.

Este **reparto de tareas ha quedado reflejado en una tabla** que muestra el identificador de la tarea (Task-2XX; siendo 2 el entregable y XX la tarea a realizar), la persona asignada a realizarla, el rol que ejerce esta persona, la estimación del tiempo necesario para ello y el tiempo que realmente ha requerido. Además, la tabla **presenta la fecha en la que la tarea puede ser empezada, y la fecha en la que debe ser terminada**. Plazo que todo el equipo debe cumplir para que la entrega sea exitosa.

Durante las semanas de trabajo disponibles hasta la entrega, todos los miembros del grupo realizarán las tareas que tienen asignadas y se continuarán haciendo, como se acordó en el informe de trabajo en grupo, dos reuniones semanales de seguimiento y control. Además, esas reuniones se aprovecharán para realizar las tareas que han sido asignadas a todo el equipo, a más de una persona o a una sola pero que presenta dudas o dificultades.

Finalmente, **se dedicará la última reunión para realizar una revisión global** del trabajo realizado y que todo el equipo se asegure de que el trabajo está correctamente realizado para proceder a la entrega.

## 4 Contenido

### 4.1 Tareas

---

**Task 200**                      **Planning Report**

Informe de planificación con la lista de tareas, presupuesto, asignación, roles y tiempo empleado. Se debe informar sobre el número total de horas dedicadas por cada rol, costo y el costo de amortización.

---

**Task 201**                      **Roles inventor y patrón**

Los roles específicos del proyecto deben tener un perfil con los siguientes datos: una empresa (no en blanco, menos de 101 caracteres), una declaración (no en blanco, menos de 256 caracteres) y un link opcional con más información. El sistema debe entregarse con una cuenta para una entidad de seguridad de administrador con las credenciales "administrator/administrator".

- Modelar ambos roles
- Crear sample data
- Modelar UML

---

**Task 202**                      **Entidad “chirp”**

Un mensaje corto informal. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un momento de creación, un título (no en blanco, más corto que 101 caracteres), un autor (no en blanco, menos de 101 caracteres), un cuerpo (no en blanco, menos de 256 caracteres) y una dirección de correo electrónico opcional.

- Modelo
- Sample data
- UML

---

**Task 203**                      **Entidad “announcement”**

Una noticia formal. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un momento de creación (en el pasado), un título (no en blanco, más corto que 101 caracteres), un cuerpo (no en blanco, más corto que 256 caracteres), una flag para indicar si son críticos o no, y un link opcional con más información.

- Modelo
- Sample data
- UML

---

**Task 204**                      **Entidad “component”**

Invencción que no se espera que funcione de forma independiente, sino en conjunto con otros componentes. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un nombre (no en blanco, más corto que 101 caracteres), un código (patrón "`^[A-Z]{3}-[0-9]{3}(-[A-Z])?S`", único), una tecnología (no en blanco, más corto que 101 caracteres), una descripción (no en blanco, menos de 256 caracteres), un precio de venta al público (positivo) y un link opcional con más información.

- Modelo
- Sample data
- UML

---

**Task 205**                      **Entidad “tool”**

Una “tool” es un artefacto que permite trabajar con componentes. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un nombre (no en blanco, más corto que 101 caracteres), un código (patrón "`^[A-Z]{3}-[0-9]{3}(-[A-Z])?S`", único), una tecnología (no en blanco, más corto que 101 caracteres), una descripción (no en blanco, menos de 256 caracteres), un precio de venta al público (cero o positivo) y un link opcional con más información

- Modelo
- Sample data
- UML

---

**Task 206**                      **Entidad “toolkit”**

Un “toolkit” es un paquete con componentes y herramientas que se espera que funcionen como un todo. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un código (patrón "`^[A-Z]{3}-[0-9]{3}(-[A-Z])?S`", único), título (no en blanco, con menos de 101 caracteres), descripción (no en blanco, con menos de 256 caracteres), notas de montaje (no en blanco, con menos de 256 caracteres) y un enlace opcional con más información. Un “toolkit” puede tener varias instancias del mismo componente, pero solo una herramienta dada.

- Modelo
- Sample data
- UML

---

**Task 207**                      **Entidad "patronage"**

Un “patronage” es un patrocinio financiero proporcionado por un mecenas a un inventor. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un estado (propuesto, aceptado o denegado), un código (patrón "`^[A-Z]{3}-[0-9]{3}(-[A-Z])?S`", único), material legal (no en blanco, inferior a 256 caracteres), un presupuesto (positivo), un período de tiempo (al menos un mes de duración, a partir de al menos un mes después de que se cree el patrocinio) y un enlace opcional con más información.

- Modelo
- Sample data
- UML

---

**Task 208**                      **Entidad "patronage report"**

Un "patronage report" consiste en una serie de mensajes intercambiados entre un inventor y un mecenas con respecto a un patrocinio en particular. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un número de secuencia automático (not blank, coincide con el patrón "<patronage-code>:<serial-number>", donde "<patronage-code>" denota el código de patrocinio correspondiente y "<serial-number>" denota un número secuencial que comienza en "0001" y aumenta con cada nuevo informe de patrocinio), un momento de creación (en el pasado), un memorando (not blank, menos de 256 caracteres), y un enlace opcional con más información.

- Modelo
- Sample data
- UML

---

**Task 209**                      **Modelar formulario para tablero de patrones**

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.

---

**Task 210**                      **Modelar formulario para tablero de admin**

El sistema debe manejar paneles de administrador con los siguientes indicadores: número total de componentes; precio minorista promedio, desviación, mínimo y máximo de los componentes, agrupados por tecnología y moneda; número total de herramientas; precio minorista promedio, desviación, mínimo y máximo de las herramientas, agrupado por moneda; número total de mecenas propuestos/aceptados/denegados; presupuesto promedio, desviación, mínimo y máximo de patrocinios propuestos/aceptados/denegados.

---

**Task 211**                      **Configuration parameters**

La configuración del sistema debe incluir los siguientes datos iniciales:

- Una moneda del sistema, que debe ser "EUR" por defecto.
- Una lista de monedas aceptadas, que debe inicializarse en "EUR", "USD" y "GBP".
- Una lista de términos fuertes de spam, que debe incluir "sexo", "núcleo duro", "viagra", "cialis" y sus traducciones al español por defecto.
- Un umbral de spam sólido, que debe ser del 10 % de forma predeterminada.
- Una lista de términos débiles de spam, que debe incluir "sexy", "nigeria", "has ganado", "uno millones", y sus correspondientes traducciones al español por defecto.
- Un umbral de spam débil, que debe ser del 25 % de forma predeterminada.

---

**Task 212**                      **Progress Report**

Informe que especifica el trabajo realizado por cada miembro del grupo, evalúa si estos han realizado un buen o mal trabajo y permite al equipo tomar decisiones al respecto.

---

**Task 213**                      **Formateo y revisión de documentos**

Revisar los documentos a entregar, así como darles el mismo formato y añadir su correspondiente portada.

---

**Task 214**                      **Unificación UMLs**

Unificar los UMLs correspondientes a las relaciones entre entidades.

---

**Task 215**                      **Reuniones grupales**

Reuniones de revisión del trabajo, resolución de dudas y problemas y avance del proyecto.

---

**Task 216**                      **Entidad ItemToolkit**

Modelar una entidad intermedia entre Item y Toolkit.

---

**Task 217**                      **Unificación UMLs**

Unificar los UMLs correspondientes a las relaciones entre entidades.

---

**Task 218**                      **Añadir anotación a chirp**

Añadir anotación @Past a entidad chirp

---

**Task 219**                      **Rectificaciones de announcement**

Quitar anotación redundante @NotNull.

---

**Task 220**                      **Rectificaciones de component y tool**

Unificar los UMLs correspondientes a las relaciones entre entidades.

---

**Task 221**                      **Reestructuración de paquetes**

Reestructuración de los paquetes del proyecto.

---

**Task 222**                      **Rectificaciones de Patronage report**

Agregar número de secuencia.

---



## 4.2 Reparto de tareas

ID	Asignado	Rol	Duración (horas:minutos)		Fecha inicio	Fecha fin
			Estimada	Real		
200	Aisha Doris Qazza Cevallos Oliva Sánchez Rodríguez	Analista	02:00		04/03	04/03
201	Manuel Sánchez Rodríguez	Desarrollador	00:20	00:31	04/03	11/03
202	Aisha Doris Qazza Cevallos	Desarrollador	00:20	00:15	04/03	11/03
203	Oliva Sánchez Rodríguez	Desarrollador	00:20	00:15	04/03	11/03
204	Juan Buiza Núñez	Desarrollador	00:20	00:28	04/03	11/03
205	Diego Jesús Díaz López	Desarrollador	00:20	03:16	04/03	10/03
206	Manuel Fernández Rodríguez	Desarrollador	00:20	01:13	04/03	11/03
207	Aisha Doris Qazza Cevallos	Desarrollador	00:30	01:00	11/03	15/03
208	Juan Buiza Núñez	Desarrollador	00:30	00:42	11/03	17/03
209	Oliva Sánchez Rodríguez	Desarrollador	00:30	00:30	15/03	17/03
210	Manuel Fernández Rodríguez	Desarrollador	00:30	00:20	15/03	17/03
211	Diego Jesús Díaz López	Desarrollador	00:30	01:00	11/03	17/03
212	Manuel Sánchez Rodríguez	Manager	01:00		11/03	17/03
213	Aisha Doris Qazza Cevallos Oliva Sánchez Rodríguez	Analista	00:40	00:15	17/03	18/03
214	Manuel Fernández Rodríguez	Analista	01:00	01:20	06/03	06/03
215*	TODOS	-	02:00	02:00	03/03	20/03
216	Manuel Fernández Rodríguez	Desarrollador	01:00	00:10	12/03	17/03
217	Manuel Fernández Rodríguez	Desarrollador	01:30	01:47	18/03	19/03
218	Manuel Sánchez Rodríguez	Desarrollador	00:05	00:04	18/03	19/03
219	Diego Jesús Díaz López	Desarrollador	00:05	00:04	18/03	19/03
220	Manuel Fernández Rodríguez	Desarrollador	00:20	00:15	18/03	19/03
221	Diego Jesús Díaz López	Desarrollador	00:10		18/03	19/03
222	Manuel Sánchez Rodríguez	Desarrollador	00:35	00:36	18/03	19/03

\*Especificado en el apartado 4.3

### 4.3 Asistencia a reuniones

Miembro Fecha	Buiza Juan	Núñez, Diego	López, Jesús	Fernández Rodríguez, Manuel	Qazza Cevallos, Aisha Doris	Sánchez Rodríguez, Manuel	Sánchez Rodríguez, Oliva
03/03	\	X	\	X	-	X	
06/03	-	X	X	X	X	X	
10/03	-	-	X	X	X	X	
13/03	-	X	X	X	X	X	
17/03	\	X	-	X	X	X	
19/03	-	X	X	X	X	X	
20/03							

Completa	Media	No asiste
X	\	-

Se considera asistencia *Completa*, a la asistencia íntegra de esta. *Media* a la asistencia de al menos una hora. Y *No asiste* a no presentarse a la reunión.

## 4.4 Costes y amortizaciones

### 4.4.1 Costes de personal

El equipo de trabajo para este proyecto está formado por seis miembros. Todos ellos actúan como desarrollador, aunque podrán adquirir el rol de manager, analista, operador o tester dependiendo de las necesidades, y las tareas asignadas a cada uno.

Para la estimación de costes del proyecto se han establecido los siguientes salarios en recursos humanos del proyecto. Suponiendo que un desarrollador/tester/operador cobra aproximadamente 15€ la hora y que un manager o un analista cobra aproximadamente 25€ la hora:

Nombre	Rol	Coste/hora	Tiempo (horas:min)	Coste (€)	Coste total individual (€)
Buiza Núñez, Juan	Desarrollador	15€	00:18	5	92.50
	Manager/Analista	25€	03:27	87.50	
Díaz López, Diego Jesús	Desarrollador	15€	00:40	10	210
	Manager/Analista	25€	07:50	200	
Fernández Rodríguez, Manuel	Desarrollador	15€	00:19	5	73.75
	Manager/Analista	25€	02:45	68.75	
Qazza Cevallos, Aisha Doris	Desarrollador	15€	00:16	3.75	253.75
	Manager/Analista	25€	10:07	250	
Sánchez Rodríguez, Manuel	Desarrollador	15€	01:28	22.50	203.75
	Manager/Analista	25€	07:14	181.25	
Sánchez Rodríguez, Oliva	Desarrollador	15€	00:16	3.75	247.50
	Manager/Analista	25€	09:47	243.75	

\* El coste ha sido calculado redondeando los minutos a 15, 30, 45, 60 min.

### 4.4.2 Costes materiales y amortizaciones

La amortización de los productos en los que ha sido necesario invertir se ha reflejado en la siguiente tabla teniendo en cuenta que consideramos un periodo de amortización de 3 años:

Recurso	Tipo	Ud.	Coste (€)	Coste Total*	Amortización
Ordenador	Material	6	998	5988	1996
Internet	Logístico	6	25.6/mes	768	256
Licencia Windows 10	Logístico	6	145	870	290
Cascos	Material	6	40	240	80
Ratón	Material	6	20	120	40
			<b>Total</b>	<b>7986</b>	<b>2662</b>

\* El coste total ha sido calculado teniendo en cuenta los 5 meses de duración del proyecto.

#### 4.4.3 Presupuesto total

Teniendo en cuenta los costes calculados anteriormente, el presupuesto total para la realización del proyecto queda reflejado en la siguiente tabla:

Tipo de coste	Coste total (€)
Personal D1	1081.25
Personal D2	
Material	7986
Colchón financiero	752
<b>Presupuesto total</b>	<b>9819.25</b>

## 5 Conclusión

El equipo se ha asegurado de que todos los miembros comprenden las tareas que se les han asignado y tienen presente la fecha prevista de entrega de estas, por lo que se prevé, que se finalizarán las tareas de forma satisfactoria para el 18 de marzo, día en el que se realizará la reunión de revisión global, con intención de entregar con tiempo, si todo resulta según lo planificado.

## 6 Bibliografía

Intencionalmente en blanco.